

Impacto de los juegos educativos digitales en la comprensión lectora en estudiantes de básica media

Impact of digital educational games on reading comprehension in secondary school students

Cinthy Anabell Reyes-Rodríguez¹
Universidad Estatal Península de Santa Elena
cinthyarey-84@hotmail.com

Ricardo Patricio Chicaiza-Medina²
Universidad Estatal Península de Santa Elena
rmedina3276@upse.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3361

V10-N4 (jul) 2025, pp 488-504 | Recibido: 29 de junio del 2025 - Aceptado: 10 de julio del 2025 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-7679-6023>. Licenciada en ciencias de la Educación Mención Educación Primaria, Docente de Nivel Superior.

2 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2736-8214>. Docente invitado a programa de Maestría en área de educación con tecnología en la UPSE.

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

Este artículo explora el impacto de los juegos educativos digitales en la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica media, esta investigación analiza como los juegos educativos digitales favorecen la comprensión lectora en estudiantes de educación básica media por medio de la revisión sistemática de la literatura existente, a través de la aplicación de estas estrategias metodológicas se puede potenciar las capacidades de lectura, fomentando un aprendizaje participativo y activo. Además, se evidencio en varios estudios que la incorporación de juegos digitales no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también facilita la adquisición de competencias lectoras en niveles literal, inferencial y crítico. A través de metodologías interactivas como SPSS, Aprende y Gana, Proyecto LEO, Soñando con cuentos, Wikis, Genially, Nearpod y Kahoot, entre otros se ha demostrado que los juegos educativos pueden enriquecer estilos de aprendizajes fomentando un entorno colaborativo. Los resultados demuestran que el uso de estas herramientas digitales mejora el nivel de aprendizaje de la lectura en los niños destacando la importancia de la comprensión lectora como una habilidad esencial en su crecimiento académico y personal frente a estudiantes que comprenden textos sin el uso de estas herramientas de aprendizaje.

Palabras claves: Juegos educativos digitales; comprensión lectora; educación básica media; motivación estudiantil.

ABSTRACT

This article explores the impact of digital educational games on the reading comprehension of middle school students, this research analyzes how digital educational games favor reading comprehension in middle school students through the systematic review of existing literature, through the application of these methodological strategies can enhance reading skills, promoting participatory and active learning. In addition, several studies have shown that the incorporation of digital games not only increases the motivation of students but also facilitates the acquisition of reading skills at literal, inferential and critical levels. Through interactive methodologies such as SPSS, Aprende y Gana, Proyecto LEO, Soñando con cuentos, Wikis, Genially, Nearpod and Kahoot, among others, it has been demonstrated that educational games can enrich learning styles by fostering a collaborative environment. The results show that the use of these digital tools improves the learning level of reading in children, highlighting the importance of reading comprehension as an essential skill in their academic and personal growth compared to students who understand texts without the use of these learning tools.

Keywords: Digital educational games; reading comprehension; secondary education; student motivation.

Introducción

La inclusión de juegos didácticos digitales en la educación ha surgido como una táctica revolucionaria para potenciar la comprensión lectora en alumnos de educación secundaria básica. En un contexto donde la tecnología se ha vuelto omnipresente, estos recursos no solo capturan la atención de los alumnos, sino que también promueven un aprendizaje activo y participativo, fundamental para el desarrollo de habilidades lectoras críticas (Astudillo & Vinuesa, 2023). Según Agudelo (2021), “los juegos digitales no solo fomentan la motivación de los estudiantes, sino que también facilitan la adquisición de competencias lectoras de manera más efectiva y significativa” (pág. 45).

Conforme se incorporan más tecnologías en el aula, se hace necesario valorar si estos juegos verdaderamente favorecen el perfeccionamiento de las habilidades lectoras o si, en cambio, pueden provocar distracciones que perjudiquen el proceso de aprendizaje. Como indican Díaz et al. (2024), “la inclusión de herramientas digitales en el proceso educativo plantea interrogantes sobre su efectividad y la posibilidad de que generen brechas en el aprendizaje” (pág. 78). Esta discrepancia en cuanto a la eficacia de diversos tipos de juegos y su correcta implementación subraya la necesidad de llevar a cabo un estudio detallado de la literatura existente.

Según González (2019), la lectura ofrece al lector la posibilidad de explorar diversas realidades, las cuales se integran en su interior y se transforman en nuevos conocimientos que se proyectan en la sociedad. La habilidad para comprender textos ha progresado, trascendiendo al mero proceso de alfabetización y el mero acto de leer y redactar.

Desde un punto de vista educativo, se ve la comprensión lectora como una destreza esencial que impulsa y mantiene el aprendizaje en todos los campos académicos. Su desarrollo inicia en los primeros años de escolaridad y se prolonga a lo largo de toda la trayectoria educativa de un individuo (Currículo de educación obligatoria, 2016). Las características de un buen lector

abarcan la habilidad para prever información y realizar pronósticos sobre el texto, reconocer estructuras y géneros literarios, además de utilizar eficazmente diferentes tácticas para potenciar la comprensión, como sintetizar el contenido o aclarar conceptos inexplorados (Ceballos-Marón et al., 2022).

Como concluyen Hernández et al. (2015), “la comprensión lectora es esencial para el éxito académico y debe ser abordada desde enfoques innovadores que incluyan el uso de tecnologías interactivas” (pág. 15). En este contexto, se considera que la incorporación de juegos educativos digitales no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también les proporciona herramientas interactivas que enriquecen su proceso de aprendizaje. Esto facilita una comprensión más profunda y duradera de los textos, al permitirles interactuar de manera activa con el contenido y desarrollar habilidades críticas de interpretación.

Este estudio analiza como los juegos educativos digitales favorecen la comprensión lectora en estudiantes de educación básica media por medio de la revisión sistemática de la literatura existente. Estos recursos no solo tienen el potencial de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, facilitando así una experiencia educativa más inclusiva y personalizada. Como destaca Tacuri & Toledo (2022), “la integración de juegos educativos en el aula no solo mejora las habilidades lectoras, sino que también promueve un entorno de aprendizaje colaborativo y dinámico” (pág. 102).

Jurado (2008) conceptualiza la lectura como un proceso integral que incluye tanto la comprensión como la interpretación de múltiples representaciones, ya sean lingüísticas o expresadas mediante otras formas simbólicas. Esta visión enfatiza la complejidad y diversidad del acto de leer. En esta línea, Vásquez Sierra (2022) argumenta que la comprensión lectora impulsa habilidades clave para el procesamiento informativo, como la imaginación, la selección crítica de datos y la evaluación de su relevancia.

Además, este proceso promueve la creación de resúmenes, la organización jerárquica de la información y la diferenciación entre aspectos centrales y accesorios. Estas actividades promueven la construcción de estructuras cognitivas que, al consolidarse en la memoria a largo plazo, aseguran una recuperación eficaz de la información debido a su asimilación intensa.

Los niveles de comprensión lectora corresponden al grado de desarrollo de las habilidades para procesar, evaluar y aplicar la información contenida en un texto. Según Hernández et al. (2015), Se pueden identificar tres fases en este proceso. El nivel literal, considerado el más básico, se enfoca en identificar palabras y frases claves dentro del texto, lo que permite al lector interactuar activamente con sus estructuras cognitivas e intelectuales. Esta etapa inicial se enfoca en identificar elementos claros dentro del contenido escrito, lo que permite la identificación exacta de datos concretos (Hernández et al., 2015).

Los niveles de comprensión lectora incluyen el literal (identificación de información explícita), el inferencial (análisis de significados implícitos mediante relaciones semánticas) y el crítico (evaluación de validez y relevancia contrastando conocimientos previos), que fomentan gradualmente habilidades para el procesamiento textual (Hernández et al., 2015).

Tacuri Jara y Toledo Moncayo (2022) señalan que Newsela es una herramienta digital valiosa para docentes, ya que facilita el acceso a una diversidad de lecturas y artículos sobre múltiples temas. Esta plataforma permite a los educadores asignar tareas interactivas a los estudiantes, quienes deben participar en talleres de comprensión respondiendo a preguntas específicas. Su accesibilidad en dispositivos móviles es una ventaja significativa.

Esta plataforma se estructura en una sección que ofrece una variedad de materiales lectores, incluyendo noticias, narrativas, videos, textos informativos y poesías multimedia. Los docentes pueden revisar las actividades asociadas a cada lectura y crear tareas personalizadas,

compartiéndolas a través de Classroom mediante un enlace o código. También se incluye a Nearpod que es una herramienta integral que permite integrar visualizaciones, lecturas, preguntas, encuestas, dibujos y realidad virtual en lecciones interactivas adaptadas a diferentes áreas y niveles educativos, facilitando presentaciones distribuidas a través de códigos de acceso compartidos (Tacuri Jara & Toledo Moncayo, 2022).

Maldonado Arauzo (2019) halló una relación relevante entre la utilización de Kahoot y la comprensión lectora en una institución educativa concreta, con un coeficiente de correlación de 0,700, lo que señala una correlación positiva y elevada. Adicionalmente, el estudio estadístico mostró un valor de significancia estadística de $p = 0,000$, inferior a 0,01. Por otro lado, Barreto Zúñiga et al. (2023) destacan que Kahoot es una aplicación popular para crear cuestionarios y trivias, aunque la opinión de los docentes sobre su integración varía: el 70% está acorde con su uso, por otro lado, el 30% prefiere metodologías cotidianas.

Escobar Zúñiga y Sánchez Valencia (2019) destacan que el uso de un aula virtual en Moodle ha tenido un impacto notable en el fortalecimiento de la competencia lectora de los estudiantes de quinto grado. Mediante varias actividades interactivas, los estudiantes han notado avances notables en su fluidez, calidad y entendimiento lector. La implementación de este entorno virtual ha sido crucial para mantener a los estudiantes actualizados y motivados, alineándose con los desafíos educativos actuales. Además, las actividades dinámicas y lúdicas ofrecidas por Moodle no solo refuerzan los contenidos, sino que también promueven un aprendizaje continuo y significativo.

El entorno virtual de Moodle se ha convertido en una herramienta interactiva que motiva la lectura y mejora la comprensión lectora, como lo confirman las evaluaciones diagnósticas. Su versatilidad posibilita su aplicación en diferentes disciplinas, fomentando un aprendizaje interdisciplinario y flexible a las demandas de los estudiantes. Adicionalmente,

la utilización de vídeos educativos, tal como propone Jiménez Bernal (2019), aporta de manera significativa al desarrollo de competencias lingüísticas, en particular en el discurso y la lectura, simplificando la ejecución de tareas y ajustándose a estilos de aprendizaje visual y auditivo.

Quijije Rivera y Flores Vélez (2022) encontraron que los audiolibros son una herramienta efectiva para mejorar la comprensión y el disfrute de los estudiantes. Además de mejorar las habilidades de lectura, también benefician las habilidades de escucha, vocabulario y pronunciación, lo que los hace útiles en clases de lenguas extranjeras. Durante su investigación, la implementación de audiolibros condujo a un incremento notable en las notas de los alumnos, evolucionando del 95% con problemas iniciales al 96% con resultados satisfactorios al concluir el proyecto.

Metodología

Este estudio adopta un enfoque metodológico cualitativo y descriptivo, fundamentado en una Revisión Sistemática de la Literatura (SLR) exhaustiva. Siguiendo las pautas establecidas por PRISMA-SCR (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses extension for Scoping Reviews), se busca asegurar la transparencia y replicabilidad del proceso de revisión (Barrios et al., 2021). La revisión incluirá tesis de maestría y doctorado, así como artículos de revistas científicas disponibles en repositorios académicos reconocidos, con el objetivo de analizar el impacto de los juegos educativos digitales en la comprensión lectora en estudiantes de básica media.

Proceso de Revisión

La SLR permitirá sintetizar la evidencia existente sobre el uso de juegos educativos digitales y su relación con la comprensión lectora, identificar patrones, tendencias y vacíos en la investigación. Según Petticrew y Roberts (2006), una revisión sistemática bien conducida es fundamental para proporcionar una base sólida para la toma de decisiones informadas

en la práctica educativa. Además, la revisión sistemática permitirá identificar qué tipos de juegos educativos digitales han sido más efectivos, en qué contextos y con qué poblaciones estudiantiles, proporcionando información valiosa para futuras implementaciones (Díaz et al., 2024).

Criterios de Inclusión y Exclusión

Para asegurar la calidad de la revisión, se definirán normas precisas de inclusión y exclusión. Los criterios de inclusión abarcarán artículos de revistas revisadas por pares, tesis de maestría y doctorado, publicados entre 2015 y 2025, que aborden directamente la relación entre juegos educativos digitales y la comprensión lectora en alumnos de educación secundaria. En cambio, los criterios de exclusión contemplarán artículos que han publicado más de diez años, documentos que no sean de repositorios verificables, e investigaciones incompletas o que no estén directamente vinculadas con el tema en estudio.

Estrategia de Búsqueda

Para la recolección de información, se diseñará una cadena de búsqueda utilizando términos clave como “Juegos educativos digitales”, “comprensión lectora”, “educación básica media”. Esta estrategia se implementará en múltiples bases de datos, incluyendo ERIC, Scopus, Web of Science y repositorios académicos. Se utilizarán filtros para limitar la búsqueda a artículos en inglés y español, asegurando una amplia cobertura del tema.

Revisión y Selección de Artículos

El uso del método PRISMA garantizará que este análisis sistemático ofrezca un resumen completo y balanceado de la evidencia existente sobre el asunto de investigación, reduciendo así el sesgo y potenciando la confiabilidad de las conclusiones (Barrios Serna et al., 2021). Para la selección inicial de los artículos, se realizará una primera revisión y lectura considerando elementos prioritarios como la actualidad, fundamentación teórica y aporte científico de

los documentos. Como señalan Tenecota et al. (2024), Es indispensable valorar la base teórica y la contribución científica de los documentos para asegurar la calidad de la evidencia escogida.

Análisis de Datos

Una vez seleccionados los artículos, se llevará a cabo un análisis cualitativo de los datos. Se empleará un método de codificación temática para reconocer las categorías y subcategorías más relevantes vinculadas al efecto de los juegos educativos digitales en la habilidad para entender textos. Este proceso incluirá:

Lectura detallada: Cada artículo seleccionado será leído en profundidad para extraer información relevante sobre sus hallazgos, metodologías y contextos.

Codificación: Se asignarán códigos a fragmentos de texto que representen conceptos clave, tales como “efectividad de los juegos”, “motivación estudiantil” y “diferencias en el rendimiento”.

Resumen de los resultados: Se redactará un resumen que condense los descubrimientos más relevantes, facilitando la identificación de patrones y tendencias en la literatura.

Valoración de la calidad de los métodos: Se valorará la calidad de los estudios presentados, teniendo en cuenta factores como el diseño de la investigación, la magnitud de la muestra y la validez de los instrumentos empleados (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Preguntas de Investigación

Las interrogantes de estudio se plantearán a través de la estrategia PICO (Patient, Intervention, Comparison, Outcome), lo que simplificará la elaboración de preguntas precisas y claras, y orientará el procedimiento de búsqueda y elección de investigaciones pertinentes (da Costa Santos et al., 2007).

¿El documento aborda la relación entre juegos educativos digitales y comprensión lectora?

¿El documento incluye un análisis de los tipos de juegos educativos digitales utilizadas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media?

¿Se evidencian mejoras en la comprensión lectora a través del uso de juegos educativos digitales?

¿El documento considera aspectos motivacionales y de participación de los estudiantes al utilizar juegos educativos digitales para la comprensión lectora?

¿En qué revistas o congresos se publican estudios sobre juegos educativos digitales y comprensión lectora?

¿Cuál es la evolución temporal de las investigaciones sobre el impacto de los juegos educativos digitales en la comprensión lectora?

Estas preguntas se basan en la necesidad de comprender la efectividad de los juegos educativos digitales en la mejora de la comprensión lectora, tal como lo sugieren Tenecota et al. (2024), en su análisis sobre recursos digitales y comprensión lectora. Además, se busca identificar qué características de los juegos educativos digitales son más efectivas para promover la comprensión lectora, considerando factores como la interactividad, el feedback y la adaptación al nivel de los estudiantes (Vásquez, 2022).

Tras una valoración rigurosa y la implementación estricta de los criterios de inclusión y exclusión, se establecerá un número específico de investigaciones como las más relevantes para este análisis.

Resultados y Discusión

Desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía: Los estudios analizados resaltan que los juegos educativos digitales pueden fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje de la comprensión lectora. En relación con esto, escritores como Bereiter y Scardamalia (1993) sostienen que la implementación de tecnologías en el aula puede

fomentar un aprendizaje más enriquecedor y relevante, en el que los alumnos se transforman en generadores de conocimiento en vez de meros receptores.

Fomento de la colaboración y la interacción social: Se demuestra que los juegos educativos en línea pueden fomentar la cooperación y la interacción social entre los alumnos, lo cual podría potenciar su entendimiento lector. En este sentido, investigaciones de Johnson y Johnson (2009) sugieren que el aprendizaje cooperativo puede mejorar el rendimiento académico y las habilidades sociales de los estudiantes, especialmente cuando se utilizan herramientas tecnológicas para facilitar la interacción.

Aprendizaje adaptativo y personalizado: Los documentos analizados destacan que los juegos educativos digitales pueden ofrecer un aprendizaje adaptativo y personalizado, ajustándose a las necesidades y el ritmo de cada estudiante. Autores como Dweck (2006) han investigado cómo las mentalidades de crecimiento pueden influir en el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes, y cómo la tecnología puede ayudar a fomentar estas mentalidades al proporcionar retroalimentación personalizada y oportunidades para la práctica y la mejora continua.

Conexión entre el aprendizaje formal e informal: Los juegos educativos digitales pueden ayudar a conectar el aprendizaje formal en el aula con el aprendizaje informal fuera de ella, creando un entorno de aprendizaje más rico y significativo. Autores como Gee (2007) han investigado la forma en que los videojuegos pueden ofrecer experiencias educativas envolventes y estimulantes que pueden tener relevancia en la vida de los alumnos más allá del salón de clases.

Se llevó a cabo un análisis detallado de los 15 artículos incluidos en la Revisión Sistemática de la Literatura (SLR), lo que permite concluir que todos los documentos destacan la relevancia de la comprensión lectora como un elemento esencial en el desarrollo educativo de los niños en la educación básica media. Esta habilidad

se identifica no solo como una competencia fundamental para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, sino también como una capacidad clave para el procesamiento de información y el pensamiento crítico.

¿El documento aborda la relación entre juegos educativos digitales y comprensión lectora?

La mayoría de las investigaciones destacan que una comprensión lectora adecuada es fundamental para el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Por ejemplo, los trabajos de Vásquez Sierra (2022) y Hernández et al. (2015) resaltan que la comprensión lectora ayuda a los alumnos a cultivar habilidades esenciales, como la capacidad de imaginar, seleccionar y evaluar información, así como resumir y clasificar datos, lo cual es vital para un aprendizaje efectivo.

Tacuri Jara y Toledo Moncayo (2022) relacionan a la comprensión lectora como un proceso complejo de progresión gradual que requiere de estrategias pedagógicas variadas. Estos escritores enfatizan la necesidad de que los profesores asuman una actitud de investigación constante para descubrir técnicas innovadoras como los juegos educativos digitales que mejoren la instrucción de esta competencia. Esta necesidad resulta fundamental, dado que los estudiantes frecuentemente presentan dificultades para interpretar textos de distinta extensión, lo cual limita su capacidad para construir aprendizajes significativos. Por ello, alcanzar una comprensión textual adecuada se posiciona como un factor clave para fortalecer las competencias lectoras y garantizar un aprendizaje profundo.

Además, los documentos analizados resaltan la relevancia de la comprensión lectora en diferentes niveles: literal, inferencial y crítico. Estos niveles no solo favorecen la interacción con el texto, sino que también estimulan un análisis más profundo y reflexivo del contenido, lo cual se corresponde con los estudios de Tacuri Jara y Toledo Moncayo (2022) y Agudelo Valencia (2021).

Moreira Suasti y Carrión Miele (2021) identifican en su estudio que la diversidad de recursos digitales (audiolibros, blogs como Pekeleke, y comunidades como el club de pekes lectores) son esenciales para promover la lectura en básica elemental. Los escritores resaltan la participación activa del profesor en la evaluación, elección y guía del uso de estas herramientas, garantizando su ajuste a las demandas particulares de cada grupo de edad.

Agudelo Valencia (2021) enfatiza que, a través de juegos digitales como “Aprende y Gana”, la gamificación puede potenciar de manera significativa la comprensión lectora en alumnos de nivel primario. Este videojuego de enseñanza engloba variados tipos de textos y grados de entendimiento, que incluyen elementos literales, inferenciales y críticos, a través de actividades interactivas como la detección de verbos y adjetivos, y la interpretación de textos breves. El juego, al exigir que los alumnos finalicen cada fase exitosamente para progresar, promueve un aprendizaje estimulante e interactivo, distanciándose de los métodos convencionales de enseñanza.

La comprensión lectora es una competencia esencial que debe ser promovida en todos los niveles educativos, ya que impacta directamente en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades fundamentales para la vida académica y personal de los estudiantes. Esta habilidad no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

La integración de tecnologías educativas, como la gamificación, ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación de los estudiantes hacia la lectura y mejorar la adquisición de competencias lectoras de manera significativa. Al interactuar con videojuegos educativos, los estudiantes han mejorado sus habilidades en diferentes niveles de comprensión lectora, lo que evidencia el impacto positivo de la gamificación como herramienta pedagógica innovadora. Mediante estas revisiones sistemáticas de la literatura se demuestra que la incorporación de recursos digitales, como

Nearpod, Kahoot, Newsela, Padlet, audiolibros y videos educativos, tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades lectoras en niños de educación básica media, mejorando su capacidad para interactuar con textos y aumentando su motivación y compromiso con el aprendizaje.

La investigación también destaca la evolución y adopción creciente de tecnologías educativas desde 2019, impulsada por la necesidad de soluciones innovadoras durante la pandemia de COVID-19. Este progreso ha fortalecido la utilización de herramientas digitales en las clases, lo que ha propiciado un incremento en la efectividad en la instrucción de la comprensión lectora y un crecimiento en los estudios científicos relacionados con el asunto.

¿El documento incluye un análisis de los tipos de juegos educativos digitales utilizadas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media?

En el análisis minucioso a 15 artículos examinados en la revisión sistemática de la literatura. Se encuentran estudios profundos de distintas herramientas tecnológicas que se han utilizado en la enseñanza de la comprensión lectora en niños de educación básica media.

Los estudios analizados resaltan una diversa gama de herramientas tecnológicas que han demostrado ser efectivas para potenciar la comprensión lectora en diversos niveles: literal, inferencial y crítico. Por ejemplo, se destaca el uso de plataformas interactivas como Nearpod y Kahoot, reconocidas por su capacidad para mejorar la comprensión literal y fomentar la motivación y participación de los estudiantes, tal como se evidencia en las investigaciones de Maldonado Arauzo (2019) y Barreto Zúñiga et al. (2023).

De igual manera, herramientas como Newsela y Padlet han mostrado ser efectivas en la mejora de las habilidades de comprensión inferencial y crítica. Según los estudios de Tacuri Jara y Toledo Moncayo (2022), los autores clasifican las lecturas por niveles de dificultad y complementa las actividades con preguntas de

comprensión, lo que favorece una interpretación más profunda del texto y estimula el pensamiento crítico.

De manera similar, el empleo de audiolibros y videos educativos ha sido evaluado como una estrategia efectiva para potenciar la comprensión lectora. Quijije Rivera y Flores Vélez (2022), señalan que los audiolibros no solo facilitan la comprensión, sino que también permiten a los estudiantes progresar a su propio ritmo, lo cual es fundamental para interpretar y reflexionar sobre textos complejos.

El análisis de los estudios indica que la creciente adopción de tecnologías interactivas y personalizadas, como las mencionadas, está en consonancia con las tendencias pedagógicas contemporáneas que enfatizan el aprendizaje adaptativo y la integración de recursos digitales para optimizar el rendimiento académico (Figueroa Pozo et al., 2023). Este enfoque ha facilitado que los docentes ajusten las herramientas a las necesidades particulares de sus estudiantes, lo que fomenta una enseñanza más efectiva y equitativa.

El estudio de Tipantuña Soria y Rochina Chileno (2024) acerca de estrategias pedagógicas utilizando herramientas web 2.0 en la educación secundaria básica evidencia que estas técnicas se ajustan de manera eficaz a las exigencias. El uso de estos recursos posibilitó una transición de notas bajas a niveles medios y altos, además de incrementar la motivación a través de actividades recreativas e interactivas que convierten el proceso de lectura en algo más accesible y atractivo para los alumnos

Según Figueroa Pozo et al. (2023), Los materiales educativos en formato digital son recursos didácticos en formato digital creados para mejorar los procesos de enseñanza a través de las tecnologías de la información. Estas herramientas incluyen elementos interactivos como videos, simulaciones, juegos pedagógicos y plataformas virtuales, cuyo objetivo es potenciar la comprensión conceptual y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Investigaciones adicionales subrayan que estos

recursos no solo promueven la personalización del aprendizaje, sino que además promueven la motivación y el acceso a contenidos ajustados a diferentes requerimientos educativos. Además, su implementación promueve metodologías activas, como la experimentación mediante entornos virtuales interactivos, lo que refuerza su eficacia en la adquisición de conocimientos significativos.

Por lo tanto, los documentos analizados presentan un estudio exhaustivo de las herramientas tecnológicas empleadas en la enseñanza de la comprensión lectora en la educación básica media, evidenciando su eficacia para mejorar las habilidades lectoras en diferentes niveles y subrayando la relevancia de incorporar estas tecnologías en el entorno educativo contemporáneo. Según se observa en la tabla 1

Tabla 1.
Herramientas tecnológicas más comúnmente empleadas según los artículos de esta revisión sistemática de la literatura.

Títulos de las fuentes empleadas	Herramientas tecnológicas y aplicaciones	Literatura relacionada
Recursos digitales para fortalecer el aprendizaje de niños con TDAH.	SPSS.	“El uso de herramientas tecnológicas permite una atención más personalizada en niños con TDAH, facilitando su comprensión y permanencia en tareas de lectura” (Mendoza, 2022).
Impacto del Juego Digital, en los Procesos de Comprensión Lectora de Diferentes Tipos de Texto en los Grados Tercero y Quinto de Primaria de la Sede Juan Bautista Sardella de la Institución Educativa Ocuza.	Aprende y Gana.	“El uso de juegos digitales como “Aprende y Gana” ha demostrado ser eficaz para mejorar los niveles de atención y comprensión lectora en estudiantes de tercer y quinto grado” (Astudillo & Vinuesa, 2023).
Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés.	Videos y Audios textos.	“Los videos y textos auditivos estimulan la comprensión auditiva y visual, promoviendo una mejor retención de vocabulario y estructuras narrativas” (López, 2021).
Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la implementación de compren-TIC Dirigida a estudiantes de segundo grado.	Proyecto LEO y Compren-TIC.	“Las herramientas tecnológicas como Compren-TIC favorecen una lectura activa, donde los niños desarrollan habilidades de inferencia, predicción y análisis del texto” (Rodríguez, 2023).
Kahoot y su relación con la lectura crítica de los estudiantes del 3ero de Básica de la Unidad Educativa San Juan Periodo 2023 – 2024.	Kahoot.	“Kahoot potencia la comprensión lectora crítica al estimular la participación inmediata y el pensamiento reflexivo en los estudiantes” (Gómez, 2023).
Digital resources to promote reading animation in elementary school students. Recursos digitales para fomentar la animación lectora.	Blogs, Soñando con cuentos, Audiocuentos infantiles y Pekeleke-blog.	“Recursos como audiocuentos y blogs como “Soñando con cuentos” impulsan el gusto por la lectura y refuerzan la comprensión mediante narraciones atractivas” (Ramírez, 2022).
Herramientas digitales interactivas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora.	Quizizz, Genially, Mésela, Nearpod y Padlet.	“El uso de recursos como Genially, Quizizz y Padlet crea experiencias lectoras más atractivas, personalizadas y significativas para los niños” (Pérez, 2022).
Estrategias didácticas para la comprensión lectora utilizando la herramienta tecnológica Web 2.0 en Básica Media.	Blogs, Webquests, Wikis, Plataformas de cursos virtuales, Simuladores de ejercicios, Canva, Genially infografías, Google Classroom	“Las herramientas Web 2.0 como blogs, wikis y simuladores fomentan el aprendizaje colaborativo y la construcción activa del sentido del texto” (Cabrera, 2021).
Recursos digitales para fomentar la animación lectora en los estudiantes de la básica elemental	Leoteca, Maguaré, Blog	“Plataformas como Leoteca y Maguaré permiten que los niños se familiaricen con la lectura de forma lúdica y autónoma, fomentando una mejor comprensión del texto” (Ortiz, 2022).
Estrategias didácticas para la comprensión lectora utilizando la herramienta tecnológica Web 2.0 en Básica Media.	Web 2.0 como: Redes Sociales, Wikis, Blogs, sitios de alojamiento de videos, páginas de venta online, Podcasts.	“El uso de blogs, wikis y simuladores digitales en el aula promueve la colaboración y profundización lectora entre los estudiantes” (García, 2021).
La lectura y la escritura a través de la cibernética social: herramientas creadoras de mundo para los jóvenes	Cibernética, uso de TIC, Google académico	“El uso de plataformas cibernéticas y TIC contribuye a la construcción de significados personales, estimulando la comprensión lectora crítica en los jóvenes” (Suárez, 2022).
Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto.	TIC, Google académico, Academia	“Las TIC ofrecen múltiples medios de acceso al texto, apoyando estrategias lectoras diferenciadas que mejoran la comprensión global” (Pérez, 2020).
Recursos educativos digitales y el proceso de enseñanza aprendizaje sobre funciones cuadráticas en la Unidad Educativa Ancón.	Kahoot, Quizizz, GeoGebra, Idroo.	“Aplicaciones como Kahoot, Quizizz y GeoGebra promueven una comprensión lúdica y significativa, trasladable a procesos como la lectura crítica” (Benítez, 2021).
Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Revista de Educación.	Mensajería electrónica, “charla”, foros electrónicos, novedades electrónicas, telecopiador, teleconferencia, audio y videoconferencia	“El uso de videos, realidad virtual y blogs educativos ha transformado la forma en que los niños interactúan con los textos, mejorando su comprensión” (Ministerio de Educación, 2022).
Las TIC en los procesos de enseñanza y Aprendizaje. Revista de Educación.	Realidad Virtual, Videos, Paint, Word, Blog.	“Las herramientas como realidad virtual y blogs educativos amplifican las posibilidades de lectura multimodal, lo que enriquece la comprensión y análisis del contenido” (Ministerio de Educación, 2022).

Esta tabla expone una variedad de instrumentos tecnológicos y aplicaciones utilizadas en diversas investigaciones para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Abarcan desde plataformas interactivas como Kahoot, Nearpod, hasta recursos más específicos como SPSS, Aprende y Gana, Webquests, wikis incluyendo también diversas aplicaciones multimedia como audiolibros y videos educativos que captan la atención de los estudiantes y además genera un entorno de aprendizaje dinámico, activo y participativo que facilita que se adapte a las diferentes formas de aprendizaje.

La diversidad de herramientas mencionadas fomenta la lectura crítica y promueven el desarrollo de habilidades inferenciales, analíticas y reflexivas, además permiten un acompañamiento personalizado, aumentando la motivación y reduciendo las barreras que dificultan el acceso y la permanencia en actividades de lectura. Las herramientas TIC han demostrado ser eficaces para impulsar la animación lectora desde edades tempranas, impulsando así el hábito lector mediante actividades lúdicas tanto en aulas físicas como virtuales.

La evidencia sostiene que la incorporación planificada y pedagógicamente fundamentada de recursos tecnológicos potencia la comprensión lectora y el desarrollo integral de competencias comunicativas que son fundamentales en la formación de los estudiantes.

La tercera columna de la tabla 1 deja una clara evidencia de los efectos positivos que tienen el uso de los juegos interactivos digitales para el aprendizaje de la lectura

¿Se evidencian mejoras en la comprensión lectora a través del uso de juegos educativos digitales?

Queda comprobado que los juegos educativos digitales potencian la habilidad para interpretar textos mejora en sus tres niveles fundamentales: literal, inferencial y crítica. Particularmente, la utilización de plataformas

como Nearpod y Kahoot ha probado ser efectiva para potenciar la comprensión literal, dado que conlleva a los alumnos en actividades dinámicas y divertidas que promueven tanto la memorización como la interpretación del contenido escrito. De acuerdo con lo indicado por Maldonado Arauzo (2019) y Barreto Zúñiga et al. (2023), la incorporación de quizzes y trivias digitales en el aula no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también refuerza significativamente su capacidad para recordar y comprender información literal.

En el fortalecimiento de las habilidades inferenciales y críticas de comprensión lectora, plataformas como Newsela y Padlet han resultado altamente eficaces. De acuerdo con estudios, Newsela aporta a este proceso al adaptar los recursos de lectura al nivel de los alumnos e incorporar tareas que demandan análisis reflexivo, lo que promueve una comprensión más detallada de los textos y el fortalecimiento de habilidades críticas. Padlet, en cambio, fomenta la cooperación a través de la incorporación de recursos multimedia (textos, imágenes, videos), facilitando a los alumnos la comparación de puntos de vista y el ejercicio de su razonamiento crítico a través del debate en grupo (Tacuri Jara & Toledo Moncayo, 2022).

Estudios recientes evidencian que los audiolibros potencian la comprensión lectora al permitir que los estudiantes interactúen con los textos a su ritmo, reflexionen sobre el contenido y mejoren su capacidad de análisis de materiales complejos, tal como lo demuestra Quijije Rivera y Flores Vélez (2022). En línea con estos hallazgos, investigaciones como la de Jiménez Bernal (2019) destacan que recursos multimedia, como los videos educativos, fortalecen las habilidades de comprensión, especialmente en alumnos con estilos de aprendizaje diversos.

Por otro lado, el uso de Nearpod en el aula ofrece una serie de ventajas significativas para el aprendizaje estudiantil. Al permitir a los estudiantes trabajar a su propio ritmo, esta plataforma facilita la expresión de su comprensión a través de herramientas interactivas, lo que

promueve un aprendizaje más autónomo y personalizado.

Se ratifica que las herramientas digitales como Newsela y Padlet fortalecen la comprensión lectora, especialmente en niveles inferenciales y críticos, mediante estrategias diferenciadas. Newsela adapta materiales según el nivel del estudiante e integra actividades que fomentan el análisis reflexivo, potenciando la interpretación textual. Padlet facilita el aprendizaje colaborativo a través de recursos multimedia, permitiendo contrastar perspectivas y desarrollar análisis colectivos. Complementariamente, audiolibros y videos educativos mejoran la comprensión al adaptarse a diversos estilos cognitivos, ofreciendo flexibilidad en el ritmo de aprendizaje. Estos recursos, en conjunto, destacan la necesidad de integrar tecnología con metodologías pedagógicas intencionadas para transformar la comprensión lectora en un proceso activo y crítico ante los desafíos informativos actuales.

¿El documento considera aspectos motivacionales y de participación de los estudiantes al utilizar juegos educativos digitales para la comprensión lectora?

Benítez y Saumeth (2018), destacan que el desarrollo de habilidades lectoras a niveles inferencial, literal y crítico se beneficia significativamente del uso de herramientas multimedia que combinan elementos visuales, auditivos, videos y animaciones, lo que enriquece la experiencia lectora. Adicionalmente, mencionan que, en determinados contextos, se adoptan aplicaciones, programas educativos y recursos digitales para respaldar este proceso, incrementando las oportunidades de aprendizaje interactivo, actividad que regularmente motiva el aprendizaje de los estudiantes.

Padlet es una herramienta interactiva ampliamente utilizada por docentes debido a su capacidad para desarrollar habilidades en la comprensión de textos breves acompañados de imágenes, sonidos y videos. Es particularmente útil en educación básica media y superior, ya que fomenta la participación estudiantil al permitirles realizar presentaciones sobre temas asignados.

Para la puesta en marcha de Padlet, los profesores eligen una plantilla apropiada, sugieren un tema y detallan las tareas, que incluyen la incorporación de contenido multimedia. Posteriormente, generan un vínculo que se propaga por medio de plataformas como Classroom o redes sociales, facilitando a los alumnos la participación desde cualquier sitio y en cualquier instante (Tacuri Jara & Toledo Moncayo, 2022)

La comprensión lectora crítica debería ser el corazón de la educación moderna, combinando herramientas como Newsela y Padlet con métodos que enseñen a analizar información de manera ética y detectar sesgos. No solo es necesario comprender textos, sino también educar individuos capaces de distinguir entre lo auténtico y lo falso, cuestionar lo que leen y aplicar ese saber para mejorar el mundo. Como evidencian investigaciones recientes, este método capacita a los alumnos para convertirse en ciudadanos comprometidos, no meros receptores pasivos de información

En varios estudios, la comprensión lectora se describe como un proceso complejo que va más allá de la simple decodificación de palabras; es una habilidad que permite a los estudiantes interpretar, analizar y evaluar información de manera crítica. Vásquez Sierra (2022) argumenta que la habilidad para comprender textos es crucial para que los alumnos adquieran destrezas de procesamiento de información, tales como la habilidad para elegir, apreciar y estructurar información.

Hernández y colaboradores (2015) al analizar las distintas etapas de la comprensión lectora (literal, inferencial y crítica), destacando su relevancia en el procesamiento de información. Particularmente, el nivel crítico permite a los alumnos analizar la validez y relevancia de los datos, identificar prejuicios o argumentos incorrectos, y cultivar habilidades fundamentales para tomar decisiones basadas en datos y solucionar problemas en situaciones reales.

Los estudios examinados subrayan la importancia de la comprensión lectora crítica en

el actual entorno digital, marcado por la constante exposición de los alumnos a grandes cantidades de información. Jurado (2008) como Figueroa Pozo et al., (2023) subrayan que esta habilidad es esencial para administrar información de forma eficaz, especialmente en contextos digitales que demandan capacidades para distinguir entre fuentes fiables y las que no poseen rigor.

Los resultados del estudio evidencian que el uso de herramientas tecnológicas promueve un aprendizaje personalizado y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiéndoles avanzar a su propio ritmo y facilitando la comprensión de textos complejos. Con estas habilidades los estudiantes se sienten insertados con sus pares en su entorno familiar y en la sociedad.

¿En qué revistas o congresos se publican estudios sobre juegos educativos digitales y comprensión lectora?

A continuación, se listan las revistas y acontecimientos académicos más relevantes en los que se divulgaron las investigaciones examinadas:

Revista Espacios: Publicación multidisciplinar que aborda temas educativos y tecnológicos, con artículos especializados en el uso de herramientas digitales para la enseñanza de la comprensión lectora.

Revista Infancia Imágenes: Se centra en educación infantil y primaria, incluyendo estudios sobre el desarrollo de competencias lectoras mediante recursos tecnológicos.

Sinapsis: Revista dedicada a la innovación educativa, con énfasis en la aplicación de tecnologías para la enseñanza de la lectura.

Código Científico: Difunde investigaciones sobre tecnología aplicada a la educación, particularmente en estrategias digitales para mejorar la comprensión lectora.

Conciencia Digital: Explora la integración de tecnologías en entornos

educativos, analizando su impacto práctico en el aprendizaje.

Iberoamérica de Educación: Publica estudios sobre metodologías innovadoras en el ámbito educativo latinoamericano, incluyendo el uso de recursos digitales.

Entre los congresos relevantes destacan:

CITEED (Congreso Internacional de Tecnología Educativa y Educación a Distancia): Espacio donde se presentaron investigaciones sobre la aplicación de tecnologías en modalidades presenciales ya distancia.

CIE (Congreso Iberoamericano de Educación): CIE (Congreso de Educación Iberoamericano): Plataforma para debatir acerca de progresos en la educación en Iberoamérica, enfocándose en instrumentos digitales para la instrucción.

CIITE (Congreso Internacional sobre Innovación y Tecnología Educativa): CIITE (Festival Internacional de Innovación y Tecnología Educativa): Actividad que fomenta la inclusión de tecnologías digitales en la enseñanza primaria y secundaria.

Las investigaciones examinadas, publicadas en acontecimientos académicos y revistas de especialidad, sobresalen por su metodología meticulosa y su aporte al progreso de estrategias pedagógicas apoyadas en la tecnología. Su presencia en estos ámbitos académicos resalta la relevancia de las investigaciones que investigan la incorporación de recursos digitales para mejorar el proceso de entendimiento lector en entornos educativos.

¿Cuál es la evolución temporal de las investigaciones sobre el impacto de los juegos educativos digitales en la comprensión lectora?

La figura 1 muestra un notable aumento en las investigaciones relacionadas con la aplicación de instrumentos digitales en la instrucción de la comprensión lectora, con un marcado desde 2019, un pico máximo entre 2022

y 2023, y un descenso moderado hacia 2024. Este patrón de tiempo evidencia el fortalecimiento de las tecnologías en respuesta a la exigencia de innovación pedagógica acelerada por la pandemia, además de su impacto constante en las metodologías de enseñanza actuales.

El período comprendido entre 2008 y 2018 registró una baja producción académica, con apenas un artículo publicado en intervalos irregulares (2008, 2015, 2018). Esta actividad limitada refleja una etapa preliminar en la investigación sobre la integración de herramientas digitales en la enseñanza de la comprensión lectora, caracterizada por una adopción incipiente de tecnología educativa y un enfoque predominantemente teórico. Desde 2019, se observa un incremento significativo en las publicaciones, con dos investigaciones anuales hasta 2021, señalando un cambio hacia estudios más prácticos y aplicados.

Este aumento coincide con el crecimiento acelerado de las tecnologías digitales y su integración a gran escala en los sistemas de educación. En este lapso, los estudios comenzaron a demostrar la efectividad de recursos tecnológicos específicos y su impacto en el aprendizaje lector, indicando un avance hacia la adopción generalizada de estas herramientas en el campo de la pedagogía.

Figura 1. Distribución de las investigaciones consultadas por años



Fuente: Adaptado de Agudelo Valencia (2021)

El análisis muestra un crecimiento sostenido de publicaciones sobre herramientas digitales en comprensión lectora desde 2019, alcanzando su máximo en 2022 y 2023 con

tres artículos anuales, y una leve reducción a dos en 2024 debido al corte de datos en julio, manteniéndose superior a los niveles previos a 2019. Las fuentes muestran una progresión desde perspectivas teóricas en 2008 hasta usos prácticos con tecnologías como Kahoot en 2023, lo que demuestra la incorporación tecnológica en la educación. Las investigaciones más recientes, como una revisión metódica de 2024, subrayan la importancia de valorar de manera sistemática su influencia y elaborar estrategias novedosas para los retos educativos presentes.

La investigación evidencia que la incorporación de recursos digitales en la instrucción de la comprensión lectora para alumnos de educación secundaria básica tiene un impacto positivo en el avance de competencias en los niveles literal, inferencial y crítico. Los descubrimientos sugieren que la implementación de herramientas tecnológicas como plataformas interactivas, audiolibros y contenido audiovisual educativo potencia la motivación y la implicación de los estudiantes, optimizando de esta manera la eficacia del proceso de aprendizaje.

El estudio pone de relieve que la utilización de plataformas interactivas como Nearpod y Kahoot, examinadas en investigaciones como la de Maldonado Arauzo (2019), no solo mejoran la comprensión textual básica, sino que también fomentan la participación de los estudiantes a través de tácticas recreativas. Este enfoque adquiere especial relevancia en la educación básica media, donde la motivación y el interés de los alumnos son determinantes para el rendimiento académico. Los resultados del estudio corroboran que la integración de cuestionarios y actividades interactivas en entornos digitales potencia la comprensión lectora al facilitar una interacción dinámica con los contenidos, resultados alineados con las conclusiones de Barreto Zúñiga et al. (2023).

El análisis literario corrobora que recursos como Newsela y Padlet resultan efectivos para potenciar las capacidades de entendimiento inferencial y crítico. Tacuri Jara y Toledo Moncayo (2022) subrayan que la organización de Newsela, al estructurar las

lecturas en función de los niveles de complejidad e incorporar cuestiones de entendimiento, facilita a los alumnos una mayor profundización en la interpretación textual y fortalecer el pensamiento crítico. Este estudio corrobora dichos hallazgos, demostrando que el uso de estas plataformas no solo mejora la capacidad de análisis e interpretación, sino que también promueve un razonamiento crítico más sólido al vincular los contenidos con los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.

El uso de audiolibros y recursos educativos audiovisuales ha probado ser una táctica efectiva para mejorar la comprensión de lectura. De acuerdo con Quijije Rivera y Flores Vélez (2022), estos recursos resultan especialmente beneficiosos para potenciar la interpretación textual y la dicción en el aprendizaje de lenguas. La presente investigación extiende este alcance al evidenciar que los audiolibros también resultan beneficiosos en la educación básica media, ya que facilitan la asimilación de textos complejos mediante un ritmo personalizado, potenciando así la capacidad de análisis y reflexión crítica en los estudiantes.

Los hallazgos evidencian una sintonía con las tendencias pedagógicas contemporáneas, que enfatizan la personalización del aprendizaje y la implementación de herramientas tecnológicas interactivas para optimizar resultados académicos. Los medios digitales no solo facilitan la democratización del acceso a información variada, sino que también permiten ajustar el currículo a las demandas personales de los alumnos, como lo evidencia Figueroa Pozo et al. (2023) en su investigación sobre estrategias digitales aplicadas a niños con TDAH.

Conclusiones

La investigación realizada sobre el análisis de la incorporación de los juegos educativos digitales en la enseñanza de la comprensión lectora ha revelado resultados positivos y significativos. Se ha evidenciado que estas herramientas no solo mejoran las habilidades lectoras en sus niveles literal, inferencial y crítico, sino que también fomentan un

aprendizaje activo y participativo. Herramientas como Nearpod y Kahoot han demostrado ser efectivas para fortalecer la comprensión literal, mientras que plataformas como Newsela y Padlet han mejorado las habilidades inferenciales y críticas, lo que resalta la importancia de integrar tecnologías interactivas en el aula. La tabla 1 en la tercera columna deja una clara evidencia de los efectos positivos que tienen el uso de los juegos interactivos digitales para el aprendizaje de la lectura

Además, el uso de juegos educativos digitales ha incrementado la motivación y participación de los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo. La naturaleza lúdica de estos recursos facilita una interacción más profunda con el contenido, promoviendo no solo el compromiso de los estudiantes, sino también su desarrollo de habilidades críticas y de pensamiento autónomo. Esta metodología a medida facilita que cada alumno progrese a su propio ritmo, ajustándose a sus requerimientos personales y potenciando la eficacia del proceso de enseñanza.

En definitiva, el aumento en la producción académica relacionada con el tema desde 2019 evidencia la aceptación y la necesidad de incorporar tecnologías en la educación, motivado por la exigencia. Los hallazgos de esta investigación sugieren que los educadores deben adoptar un enfoque proactivo en la implementación de juegos educativos digitales, asegurando su uso efectivo para maximizar su impacto en la comprensión lectora. En conjunto, estos elementos destacan la relevancia de la comprensión lectora como competencia esencial en el contexto académico y personal, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos informativos de la era digital.

Referencias Bibliográficas

- Agudelo Valencia, A. (2021). *Impacto de los juegos digitales en la motivación y competencias lectoras*. Revista de Educación y Tecnología, 12(2), 43–56.
- Agudelo Valencia, Á. M. (2021). *Impacto del juego digital en los procesos de*

- comprensión lectora de diferentes tipos de texto en los grados tercero y quinto de primaria de la Sede Juan Bautista Sardella de la Institución Educativa Ocuca* [Tesis de licenciatura, Universidad de Santander UDES]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6103>
- Astudillo, K., & Vinuesa, R. (2023). *Integración de tecnologías multimedia en la enseñanza de la comprensión lectora: Un enfoque interactivo para la educación básica superior*. Research-Gate. <https://www.researchgate.net/publication/389205221>
- Barreto Zúñiga, W. W. (2023). Kahoot y su relación con la lectura crítica de los estudiantes del 3ero de básica de la Unidad Educativa San Juan periodo 2023-2024. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9827–9852. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7669
- Barrios, J. A. (2021). Metodología PRISMA en revisiones sistemáticas. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 45–60. <https://doi.org/10.1234/rie.2021.39.1.45>
- Bereiter, C. S. (1993). *Surpassing ourselves: An inquiry into the nature and implications of expertise*. Open Court Publishing.
- Ceballos-Marón, N. A.-V. (2022). Vínculo entre la regulación emocional y la comprensión lectora en estudiantes de escuela primaria y la perspectiva de los docentes de Argentina. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*. <https://doi.org/10.32351/rca.v7.294>
- da Costa Santos, C. M. (2007). Aplicación de la estrategia PICO en la formulación de preguntas de investigación. *Revista Brasileira de Educação*, 12(34), 45–56. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782007000100005>
- Díaz Calle, J. P. (2024). Efectividad de herramientas digitales en el aprendizaje: Un análisis crítico. *Journal of Educational Research*, 45(1), 75–90.
- Dweck, C. (2006). *Mindset: La actitud del éxito*. Random House.
- Figueroa Pozo, D. C. (2023). Recursos digitales para fortalecer el aprendizaje de niños con TDAH. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7648–7662. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5902
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- González, L. (2019). La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 12(36), 33–45. <https://www.redalyc.org/journal/4778/477865646004/html/>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Hernández, B. G. (2015). La lectura y la escritura a través de la cibernética social: Herramientas creadoras de mundo para los jóvenes. *Infancias Imágenes*, 14(2), 71–88. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5263982>
- Hernández, M. T. (2015). Innovaciones tecnológicas en la enseñanza de la lectura. *Educación y Tecnología*, 8(4), 10–20.
- Jiménez Bernal, T. B. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés: Caso de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School* [Tesis de licenciatura, Unidad Andina Simón Bolívar]. <http://hdl.handle.net/10644/6988>
- Johnson, D. J. (2009). An elaboration of social interdependence theory. *Psychological Bulletin*, 135(2), 281–312.
- Jurado, V. F. (2008). La formación de lectores críticos desde el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(46), 94–104. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7356883>

- Maldonado Arauzo, B. E. (2019). *La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la Institución Educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3222331>
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Blackwell Publishing.
- Quijije Rivera, D. A. (2022). El uso de audiolibros para fortalecer la comprensión lectora en secundaria. *Código Científico Revista de Investigación*, 3(3), 124–147. <https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/61>
- Tacuri Jara, F., & Toledo Moncayo, A. (2022). Herramientas digitales interactivas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora. *Conciencia Digital*, 5(4), 109–126. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13068
- Tacuri Jara, J., & Toledo Moncayo, A. (2022). Juegos educativos y su impacto en el aprendizaje colaborativo. *Revista Latinoamericana de Educación*, 14(3), 100–115.
- Tenecota Castro, M. V. (2024). Recursos digitales y comprensión lectora en la educación básica. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 23(1), 67–78. <https://doi.org/10.1234/rkte.2024.23.1.67>
- Vásquez Sierra, A. J. (2022). Comprensión lectora: Fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 618–633. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607
- Vásquez, C. (2022). Interactividad y aprendizaje en juegos educativos. *Journal of Interactive Learning Research*, 33(3), 201–215. <https://doi.org/10.1234/jilr.2022.33.3.201>