

Desarrollo de una aplicación móvil para fomentar la comprensión lectora en estudiantes de cuarto a séptimo año de educación básica

Development of a mobile application to promote reading comprehension in students in grades four through seven of basic education

René Santiago Lovato Real¹ 

¹Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano. Carán N3-195 y Calle B (Nueva Tola 2) Quito, Ecuador;
rlovato@itsqmet.edu.ec

Resumen: Las tecnologías se han vuelto fundamentales para el ejercicio educativo, es imprescindible vincular los dispositivos electrónicos en todos los subniveles de educación, ya que estos se presentan como herramientas útiles para la práctica educativa. Es por esto que, desarrollar tecnologías que permitan establecer mejores hábitos de lectura se vuelve una tarea obligatoria, el desarrollo de “Entendí+” fue pensado desde una innovación tecnológica a corto plazo y de largo alcance; ponderando como objetivo fomentar la lectura interactiva desde una aplicación móvil para la población estudiantil. Para la implementación de esta herramienta se utilizó metodología cuantitativa que midió el hábito de lectura de los estudiantes. Además, se realizó un diagnóstico acerca de qué tipo de lecturas se requieren para fomentar el interés de los alumnos, obteniendo distintos resultados en los que se visibiliza sus intereses, de esta manera se concluye que la lectura se puede fomentar desde un enfoque tecnológico y educativo.

ÉLITE 2025, Vol. 7, Núm. 2
ISSN: 2600-5875

Recibido: 23/08/2025
Revisado: 12/09/2025
Aceptado: 14/09/2025
Publicado: 20/09/2025

Palabras clave: Tecnología educativa; Innovación pedagógica; Aplicación móvil

Abstract: *Technologies have become fundamental to education, and it is essential to integrate electronic devices into all levels of education, as they are useful tools for educational practice. That is why developing technologies that enable better reading habits to be established is becoming a mandatory task. The development of “Entendí+” was conceived as a short-term, far-reaching technological innovation, with the objective of promoting interactive reading through a mobile application for the student population. A quantitative methodology was used to implement this tool, measuring students' reading habits. In addition, a diagnosis was made of the type of reading required to encourage students' interest, obtaining different results that reveal their interests. Thus, it was concluded that reading can be encouraged from a technological and educational approach.*

Keywords: Educational Technology; Pedagogical Innovation; Movel Application

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el desarrollo de tecnologías de la información (TIC) en el ámbito educativo han repensado y transformado la práctica educativa. Distintos estudios han demostrado que la implementación de tecnologías dentro de del aula potencia el interés, la motivación y la participación de los estudiantes. Mejías (2022) afirma que las aplicaciones móviles se ponderan como necesarias y eficaces para el desarrollo de habilidades neuro educativas.

En este sentido, la lectura desde aplicaciones móviles permite obtener acceso a datos que sirven como un nuevo estándar para medir el interés, fomentar el hábito y encontrar preferencias de los usuarios (Carvajal, 2022). Encontrar un enfoque integrativo desde herramientas tecnológicas se alinea con el modelo universal de aprendizaje (DUA)

Ante lo planteado el desarrollo de “Entendí+” se adhiere a la tendencia de innovación tecnológica que se vincula a los principios de accesibilidad y prácticas pedagógicas efectivas. Estos antecedentes planteados sustentan desarrollar aplicaciones que fomenten la lectura interactiva y dirigida, desde la tecnología se propone una educación más inclusiva y personalizada que se apega a los distintos contextos educativos.

Lo planteado anteriormente surge a partir de un estudio realizado de forma cuantitativa, en el que se visibiliza las dificultades lectoras del estudiantado de básica media, entre las distintas razones son los complicados accesos que se tienen a la lectura, sobre todo porque esta se presenta como una actividad repetitiva y “poco interactiva”. Contenidos en plataformas externas como TikTok o Instagram se desarrollaron para contenido que es de pocos segundos de consumo, sin embargo, dentro de esta lógica no se integra ninguna aplicación, ya que las lecturas son largas y el cerebro no está entrenado para esa particularidad.

Es por esto que el objetivo de este trabajo es desarrollar una aplicación móvil que fomente la lectura interactiva, corta y permita desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de básica media.

II. METODOLOGÍA

2.1 Diseño del Estudio

El estudio se basó en un enfoque cuantitativo y descriptivo. Se tomó esta metodología por la necesidad de obtener datos medibles, cuantificables sobre los

hábitos de lectura de los estudiantes antes y después del uso de Entendí+. El diseño permitió identificar tendencias generales en las preferencias lectoras del estudiantado, así como evaluar el impacto preliminar de una herramienta digital orientada a la lectura interactiva. No se manipularon variables de manera directa, sino que se observaron comportamientos y actitudes en un entorno natural controlado.

2.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes de entre 8 y 10 años, pertenecientes a los niveles de 4.º, 5.º, 6.º y 7.º año de educación la Unidad Educativa Particular Efrata ubicada en Quito-Ecuador. El muestreo fue de tipo intencional, no probabilístico, seleccionando a los participantes con base en su disponibilidad, acceso a dispositivos móviles y autorización de sus representantes legales.

Se establecieron como criterios de inclusión: contar con al menos un dispositivo móvil con acceso a internet, estar matriculado en los cursos señalados y presentar bajos niveles de hábito lector según diagnóstico previo. Se excluyeron aquellos estudiantes con dificultades severas de lectura no atendidas por adaptaciones curriculares.

2.3 Instrumentos de diagnóstico

Para la recolección de datos se emplearon dos instrumentos principales:

Un cuestionario diagnóstico: de hábito lector, diseñado en Google Forms, que evaluó frecuencia, motivación, comprensión y tipos de textos preferidos por los estudiantes.

Una rúbrica de seguimiento, aplicada durante la intervención, que midió la interacción con la aplicación, tiempo de lectura y respuestas a textos cortos propuestos por Entendí+.

El proceso se desarrolló en tres fases:

1. **Diagnóstico inicial:** Aplicación del cuestionario diagnóstico de forma virtual enviado por la plataforma Idukay.
2. **Intervención con la aplicación Entendí+:** Los estudiantes utilizaron la aplicación tres veces por semana durante 15 a 20 minutos por sesión, con lecturas breves, preguntas de comprensión y actividades interactivas.

- Evaluación final:** Se realizó un segundo cuestionario, el cuestionario para contrastar resultados con los obtenidos inicialmente.

2.4 Análisis de datos

Los datos obtenidos fueron organizados y analizados en hojas de cálculo de Microsoft Excel. Se compararon las respuestas del cuestionario inicial y final para observar si hubo mejoras en el interés por la lectura, la frecuencia con que los estudiantes leen y los tipos de textos que prefieren.

III. RESULTADOS

El estudio se desarrolló con una muestra de 30 estudiantes de 4.º a 7.º año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Efrata, de entre 8 y 10 años, seleccionados mediante un muestreo. El objetivo fue analizar los hábitos de lectura iniciales y las actitudes hacia el uso de tecnologías interactivas antes de la implementación de la aplicación móvil Entendí+. Los resultados aquí expuestos se derivan del análisis de un cuestionario diagnóstico aplicado de forma virtual mediante la plataforma Microsoft Forms. El instrumento contempló preguntas cerradas organizadas en cuatro dimensiones: frecuencia lectora, preferencias, comprensión lectora y percepción sobre herramientas tecnológicas.

3.1 Diagnóstico inicial de hábitos lectores y actitudes hacia la tecnología

Frecuencia de lectura personal

A la pregunta “¿Con qué frecuencia lees libros, cuentos o revistas por tu cuenta?”, se identificó que:



Figura 1. Resultados de la pregunta 1 realizada en el diagnóstico.

Existe un bajo hábito lector en la mayoría de la muestra. Más de la mitad de los estudiantes declara no tener lectura personal habitual, lo cual justifica la necesidad de una intervención que motive y facilite el acercamiento a los textos.

Preferencia de tipos de texto

A la pregunta “¿Qué tipo de textos te gusta leer más?”, se obtuvieron los siguientes resultados:

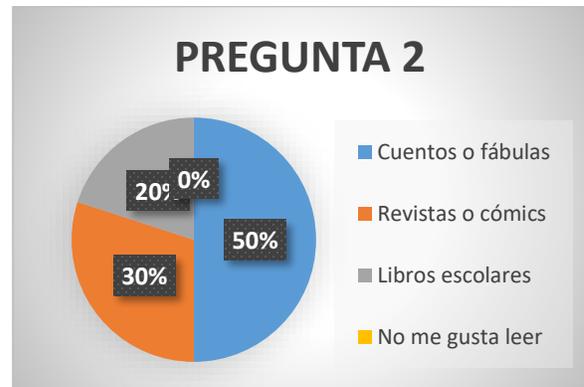


Figura 2. Resultados de la pregunta 2 realizadas en el diagnóstico.

El tipo de lectura preferido corresponde a formatos breves, narrativos y con alto componente visual o lúdico.

Uso de medios digitales para leer

En cuanto a la pregunta “¿Lees libros o textos digitales en tabletas, celulares o computadoras?”, los datos mostraron:



Figura 3. Resultados de la pregunta 3 realizadas en el diagnóstico.

Aunque todos los participantes disponen de dispositivos electrónicos, el hábito de lectura digital no está aún consolidado. El nivel de familiaridad con textos en pantalla es intermedio abajo, lo que abre oportunidades para introducir prácticas nuevas mediante tecnologías accesibles.

Comprensión lectora percibida

Ante la pregunta “¿Comprendes fácilmente lo que lees?”, se identificó lo siguiente:



Figura 4. Resultados de la pregunta 4 realizadas en el diagnóstico.

Aunque la mayoría expresa un nivel adecuado de comprensión, existe un 10% que requiere apoyo adicional.

Deseo de mejorar la comprensión lectora

A la pregunta “¿Te gustaría mejorar tu comprensión lectora?”, se obtuvo:



Figura 5. Resultados de la pregunta 5 realizadas en el diagnóstico.

Existe una alta disposición hacia el fortalecimiento de habilidades lectoras. La mayoría reconoce que puede y desea mejorar, lo cual es un factor clave para el éxito de cualquier propuesta de intervención.

Interés en herramientas tecnológicas

En la pregunta “¿Te motivaría usar juegos, videos o aplicaciones interactivas para aprender a leer mejor?”:



Figura 6. Resultados de la pregunta 6 realizadas en el diagnóstico.

Todos los encuestados muestran una actitud positiva hacia el uso de tecnologías aplicadas a la lectura.

Uso previo de aplicaciones educativas

Sobre la pregunta “¿Has utilizado alguna vez aplicaciones educativas para leer o aprender vocabulario?”:

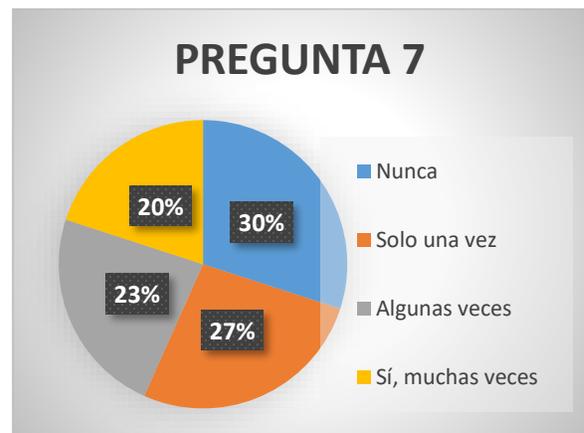


Figura 7. Resultados de la pregunta 7 realizadas en el diagnóstico.

La mayoría de los estudiantes tiene poca o nula experiencia con aplicaciones educativas orientadas a lectura. Esto implica una necesidad de formación inicial y acompañamiento en el uso de la nueva herramienta.

Disposición a aprender con una app móvil

En cuanto a “¿Preferirías aprender comprensión lectora con ayuda de una aplicación móvil?”:

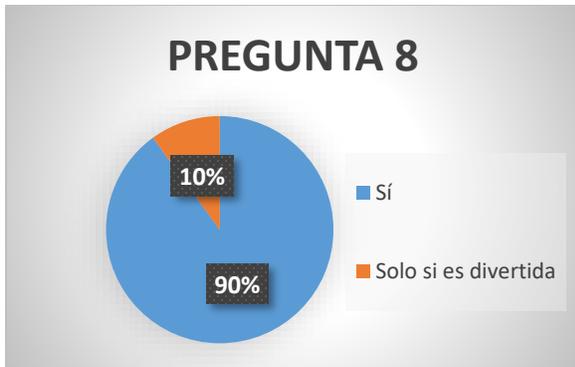


Figura 8. Resultados de la pregunta 8 realizadas en el diagnóstico.

La aceptación del formato móvil es total. Esto refuerza el enfoque del proyecto al ofrecer una herramienta educativa bajo una plataforma familiar y amigable para los estudiantes.

Preferencia por actividades interactivas

A la pregunta “¿Te gustaría que los ejercicios de lectura tuvieran actividades como arrastrar, seleccionar o completar juegos?”:



Figura 9. Resultados de la pregunta 9 realizadas en el diagnóstico.

Existe una alta valoración del enfoque lúdico en el proceso de aprendizaje lector.

Percepción del impacto de herramientas tecnológicas

Finalmente, ante “¿Crees que usar una herramienta tecnológica te ayudaría a mejorar tu forma de leer y entender los textos?”:



Figura 10. Resultados de la pregunta 10 realizadas en el diagnóstico.

Existe una percepción unánime del valor que las herramientas tecnológicas pueden aportar al proceso lector.

3.2 Resultados posteriores al uso de la aplicación Entendí +

Valoración de la aplicación

A la pregunta: “¿Te pareció adecuado el nivel de dificultad de las lecturas propuestas en Entendí+?”, los resultados fueron:

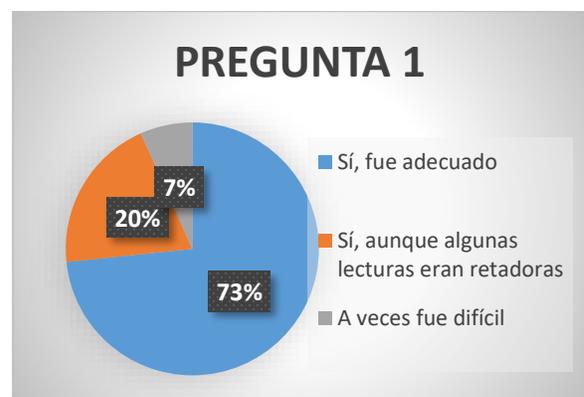


Figura 11. Resultados de la pregunta 1 realizada después de la utilización de la aplicación.

Preferencia frente a lectura tradicional

Ante la pregunta: “¿Preferiste leer con Entendí+ que en un libro físico tradicional?”, los resultados fueron:



Figura 12. Resultados de la pregunta 2 realizadas después de la utilización de la aplicación.

Percepción de interactividad

A la pregunta: “¿Te pareció una forma interactiva de leer?”, se obtuvo:

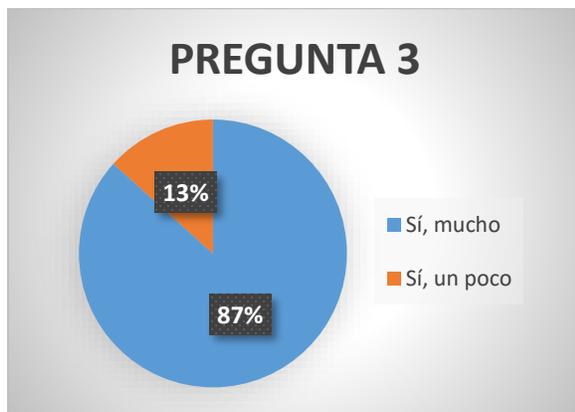


Figura 13. Resultados de la pregunta 3 realizadas después de la utilización de la aplicación.

Motivación hacia la lectura tras el uso de Entendí+

A la pregunta: “¿Te dieron más ganas de leer después de usar Entendí+?”, los estudiantes respondieron:

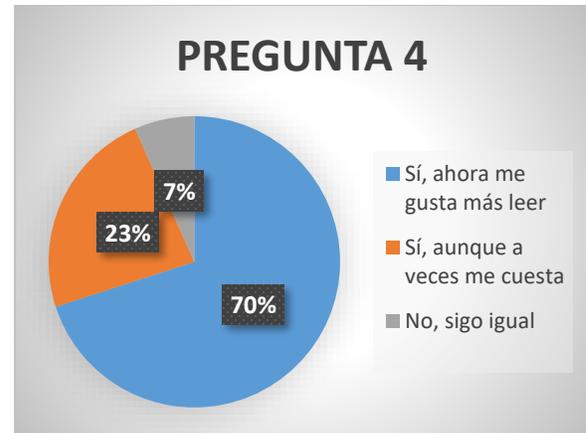


Figura 14. Resultados de la pregunta 4 realizadas después de la utilización de la aplicación.

Satisfacción general con la aplicación

A la pregunta: “¿Recomendarías Entendí+ a otros compañeros?”, los resultados fueron:



Figura 11. Resultados de la pregunta 5 realizadas después de la utilización de la aplicación.

IV. DISCUSIÓN

A partir de los distintos datos encontrados en este estudio, surgen algunas interpretaciones. Aunque los estudiantes posean dispositivos electrónicos, su utilización para fines educativos es escaso, sobre todo en la lectura digital. No obstante, los hallazgos muestran que los estudiantes están dispuestos a utilizar herramientas tecnológicas para mejorar sus hábitos de lectura, lo que demuestra una oportunidad significativa para la aplicación Entendí+.

Este resultado se alinea con lo señalado por Bermejo (2018), quien destaca que las aplicaciones móviles bien diseñadas pueden ser altamente eficaces para

fomentar habilidades cognitivas, siempre que exista una propuesta pedagógica clara. En efecto, Entendí+ fue recibida con entusiasmo por parte del estudiantado, lo cual refleja un nivel de motivación que contrasta con el bajo hábito lector inicialmente diagnosticado. Esta contradicción sugiere que el problema no reside únicamente en la falta de interés por leer, sino en la forma en que se presenta la lectura en entornos escolares tradicionales.

En contraposición de lo planteado por Lara (2021) en donde afirma que las plataformas de rápido acceso pueden desmotivar la lectura del estudiante. En este estudio se evidencia que el uso de formatos breves puede ser atractivo e interactivo para el alumnado. La adaptación a cada entorno escolar y las preferencias de los estudiantes no perjudican, sino que facilita el acercamiento a la lectura siempre que se estructure de manera educativa, lúdica y guiada.

Asimismo, los resultados muestran que el 100% del estudiantado considera que las herramientas digitales pueden ayudarlos a mejorar su comprensión lectora. Esta percepción refuerza lo planteado por el modelo DUA, que sugiere diversificar las formas de representación y compromiso para atender distintas necesidades educativas. En este caso, el uso de una aplicación móvil interactiva representa una alternativa viable y significativa dentro del paradigma de una educación inclusiva.

También es importante destacar que, aunque la mayoría de los estudiantes manifestó comprender con facilidad lo que leen, un segmento requiere apoyo adicional. Esta observación coincide con estudios como el de Rueda & Díaz (2020), quienes evidencian que la percepción de comprensión puede diferir del rendimiento real si no se acompaña de retroalimentación constante. Por tanto, el uso de aplicaciones como Entendí+ no solo motiva, sino que también permite monitorear de manera más precisa los avances individuales.

4.1 Implicaciones del uso de Entendí+ en la lectura digital

La aplicación Entendí+ demuestra un impacto positivo en la motivación y actitudes lectoras de los estudiantes. Todos los participantes recomendaron la herramienta y la mayoría aumentó su interés por la lectura, lo que indica que la propuesta cumplió su objetivo pedagógico, sin dejar de innovar los procesos educativos.

El nivel adecuado de dificultad percibido por la mayoría permitió que los estudiantes se sintieran

desafiado, favoreciendo la comprensión y el aprendizaje. Además, la alta valoración de la interactividad sugiere que las actividades lúdicas facilitaron una comprensión mayor e interés por la lectura.

Es importante complementar que la lectura tradicional se ha consolidado como una acción poco accesible debido a los costos, el acceso digital e interactivo a la lectura fomenta una participación más inclusiva y la democratización de la educación y el conocimiento.

V. CONCLUSIONES

A lo largo de este estudio se han encontrado distintos y significativos hallazgos, que han permitido visibilizar los hábitos lectores y la inserción de una herramienta digital que permite favorecer el aprendizaje innovando y apartando al enfoque tradicional. Pese a que el hábito lector en estudiantes de 8 a 10 años es limitado, hay una disposición positiva hacia el uso de herramientas digitales para la comprensión lectora.

La implementación de la aplicación Entendí+ generó entusiasmo y una mejora significativa a la disposición de los estudiantes en desarrollar sus habilidades cognitivas mediante la lectura. El enfoque lúdico e interactivo y su diseño accesible contribuyeron a crear un entorno estimulante lo cual se transformó en la mejor valoración de la lectura como hábito educativo.

La conclusión, el uso de herramientas tecnológicas como Entendí+ representa una nueva puerta a innovar en las aulas de clase, fomentar el interés por la lectura en edades tempranas sin dejar de lado la tecnología, sin duda, en este se utiliza la tecnología para democratizar los conocimientos, el pensamiento crítico y las distintas habilidades cognitivas de los estudiantes.

VI. RECOMENDACIONES

Incorporar de forma sistemática herramientas digitales interactivas, como Entendí+, dentro del currículo lector de Educación Básica, priorizando actividades breves, lúdicas y adaptadas al nivel de comprensión de los estudiantes para mantener el interés y mejorar la comprensión lectora.

Capacitar al docente en el uso pedagógico de aplicaciones educativas, con énfasis en el acompañamiento y monitoreo personalizado, de modo que se garantice no solo la motivación inicial, sino también el seguimiento efectivo de los avances individuales en lectura.

Realizar investigaciones con muestras más amplias y en distintos contextos educativos, que permitan contrastar resultados y evaluar el impacto sostenido del uso de aplicaciones como *Entendí+* en el desarrollo de la comprensión lectora a mediano y largo plazo.

REFERENCIAS

1. Cobb, T. (2020). Tecnología para enseñar lectura. TESOL Encyclopedia.
2. El Bouda, D., Ouladhadda, A., y Malek, H. (2024). AraRead: Una aplicación móvil para mejorar la lectura en árabe en niños marroquíes con dislexia. *Revista Internacional de Lingüística y Estudios de Traducción*, 5(3), 292–318. <https://doi.org/10.36892/ijlts.v5i3.511>
3. Hernández-Campos, E., Jaimez-González, C. R., y García-Mendoza, B. (2020). Aplicaciones móviles interactivas para apoyar la enseñanza de la lectura y escritura del español para niños en educación primaria. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 14(14), 64–73.
4. Hutton, J. S., et al. (2021). Ensayo aleatorio de una aplicación móvil introducida durante visitas de control para mejorar la orientación sobre la lectura con niños pequeños. *Academic Pediatrics*, 21(6), 977–987.
5. Iswara, P. D., Julia, J., Supriyadi, T., y Ali, E. Y. (2023). Desarrollo de medios de aprendizaje basados en Android para mejorar la competencia de lectura temprana de estudiantes de escuela primaria. *Revista Pegem de Educación e Instrucción*, 13(4), 43–55.
6. Máñez-Carvajal, C., y Cervera-Mérida, J. F. (2022). Desarrollo de aplicación móvil para niños con dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura. *Información Tecnológica*, 33(1), 271–278.
7. Mejías, J. A., Quesada-López, C., Martínez, A., y Carmiol, A. M. (2022). Diseño y evaluación de una aplicación móvil para la lectura interactiva. En A. Mesquita, A. Abreu, y J. V. Carvalho (Eds.), *Perspectivas y tendencias en educación y tecnología. Smart Innovation, Systems and Technologies*, 256, 436–446.
8. Mohammed, W. A., y Husni, H. (2021). Aplicaciones de lectura para niños: Legibilidad desde la perspectiva del diseño. *Actas de la Conferencia AIP, 1891(020095)*, 020095-1–020095-6.
9. Rakimahwati, R., Hanifah, N., y Aryani, N. (2022). Android based educational game development to improve early childhood reading ability. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 1123–1134.
10. Setiadi, A., Yuliatmojo, P., y Nurhidayat, D. (2021). Desarrollo de una aplicación Android para apoyar el aprendizaje. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.21009/jvvote.v1i1.6886>
11. Voicu, G. C., Ciolofan, S. N., y Drăgoicea, M. (2023). Hacer que los niños lean más y mejor mediante la integración de técnicas de procesamiento del lenguaje natural y gamificación en aplicaciones móviles. 24.^a Conferencia Internacional sobre Sistemas de Control y Ciencias de la Computación (CSCS), 144–151.