

## GENIALLY Y EDUCAPLAY PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA

### GENIALLY AND EDUCAPLAY FOR READING REINFORCEMENT

Magaly Alexandra Vera Arroyo<sup>1</sup>  
 Yesenia Raquel Santos Ramos<sup>2</sup>  
 María de Fátima Chérrez Moreira<sup>3</sup>

#### Resumen

La lectura es una habilidad esencial en el proceso educativo, por ello la investigación pretende evaluar el impacto del uso de herramientas interactivas (Genially y Educaplay) en el fortalecimiento de las competencias lectoras en estudiantes de educación básica. Se aplicó un diseño cuasiexperimental con un grupo experimental y un grupo de control, utilizando un conglomerado de calificaciones de comprensión lectora, y encuestas para recolectar datos antes y después de la intervención. Los resultados tras la intervención, el GC solo alcanzó una media de 7.56 en el Post-Test, sin mejoras significativas, mientras que el GE logró una media de 8.45, indicando un aumento notable en su rendimiento. Así mismo, las encuestas evidencian un aumento significativo en el interés por la lectura (53.6% muy de acuerdo) y en la confianza en las habilidades lectoras (46.4% muy de acuerdo) del GE, en comparación con el GC. Además, el 50% del GE manifestó que las actividades interactivas impactaron positivamente en su aprendizaje. Las conclusiones sugieren que la implementación de Genially y Educaplay no solo fomenta un aprendizaje más motivador y adaptativo, también refuerza las competencias lectoras de los estudiantes, por ello es necesario integrar recursos digitales en el entorno educativo.

**Palabras clave:** Genially, Educaplay, competencias lectoras, herramientas interactivas, educación básica.

#### Abstract

Reading is an essential skill in the educational process, so the research aims to evaluate the impact of the use of interactive tools (Genially and Educaplay) in strengthening reading skills in elementary school students. A quasi-experimental design was applied with an experimental group and a control group, using a conglomerate of reading comprehension scores and surveys to collect data before and after the intervention. The results after the intervention, the CG only achieved a mean of 7.56 on the Post-Test, with no significant improvement, while

Recepción: 25 de Agosto de 2024/ Evaluación: 10 de Septiembre de 2024/ Aprobado: 16 de Octubre de 2024

<sup>1</sup> Master Universitario en atención a necesidades educativas especiales en educación infantil y primaria– Universidad Rey Juan Carlos de España, Licenciada en Ciencias de la Educación con especialización en Educadores de Párvulos – Universidad de Guayaquil, Profesora en Ciencias de la Educación Especialización Educadores de Párvulos Universidad de Guayaquil. Centro de Educación Inicial, labora a tiempo completo en la Escuela de Educación Básica “Domingo Faustino Sarmiento” La Libertad; Email: maggyvera\_1979@hotmail.com magalyveraarroyo1979@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-8875-8184>.

<sup>2</sup> Magíster en Educación Parvularia- Universidad de Guayaquil, Licenciada en Educación Parvularia- Universidad Estatal Península de Santa Elena, Centro de Educación Inicial "Cell Chipipe " Salinas, Centro de Educación Inicial "San Antonio" La Libertad, Escuela de Educación Básica "Domingo Faustino Sarmiento" La Libertad; Profesora de Educación Parvularia-Universidad Península de Santa Elena. Email: [yesenia-santos1973@hotmail.com](mailto:yesenia-santos1973@hotmail.com); ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-8548-6416>

<sup>3</sup> Magíster en Educación Parvularia – Universidad de Guayaquil, Diploma Superior en Gestión Curricular por Competencias – Universidad de Guayaquil, Licenciada en Ciencias de la Educación con especialización en Educadores de Párvulos – Universidad de Guayaquil, Profesora en Ciencias de la Educación Especialización Educadores de Párvulos Universidad de Guayaquil; trabaja en Centro de Educación Inicial “San Antonio” La Libertad, Escuela de Educación Básica “Domingo Faustino Sarmiento” La Libertad. Centro de Educación Inicial “Rosa Victoria Álava Briones Vda. de Vicuña” La Libertad. Email: [fatimacherrez@hotmail.com](mailto:fatimacherrez@hotmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6235-3091>

the GC achieved a mean of 8.45, indicating a notable increase in their performance. Also, the surveys show a significant increase in interest in reading (53.6% strongly agree) and confidence in reading skills (46.4% strongly agree) of the SG compared to the CG. In addition, 50% of the SGs stated that the interactive activities had a positive impact on their learning. The results suggest that the application of Genially and Educaplay not only fosters more motivating and adaptive learning, but also reinforces students' reading skills, thus the need to integrate digital resources into the educational environment.

**Keywords:** Genially, Educaplay, reading skills, interactive tools, basic education.

### Introducción

La lectura es una habilidad fundamental en el proceso educativo, por ello el Ministerio de Educación del Ecuador define que “es una de las actividades más placenteras y enriquecedoras porque desarrolla la imaginación, la creatividad y permite conocer mundos posibles, tiempos y lugares diferentes, permite compartir y al mismo tiempo estar acompañados” (2019).

Para el fortalecimiento de la lectura es esencial que trascienda el ámbito académico y se convierta en una herramienta crucial para la adquisición de conocimientos a lo largo de la vida, por ello la UNESCO:

La alfabetización es un proceso continuo de aprendizaje y conocimiento de la lectura, la escritura y el uso de los números a lo largo de la vida, y forma parte de un conjunto más amplio de competencias, que incluyen las competencias digitales, la alfabetización mediática, la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial, así como las competencias específicas para el trabajo (2024).

En este contexto, la integración de herramientas tecnológicas interactivas, como Genially y Educaplay, se presenta como una estrategia innovadora para fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes. Estas plataformas permiten la creación de materiales didácticos dinámicos que facilitan un aprendizaje más atractivo y efectivo, alineándose con las tendencias actuales en educación.

El uso de herramientas interactivas en la enseñanza de la lectura ha sido objeto de estudio en diversas investigaciones. Por ejemplo, un estudio realizado Pacurucu et al., (2024) indica que "el uso de plataformas digitales en el aula incrementa la motivación y mejora la comprensión lectora de los estudiantes, permitiendo que el proceso de aprendizaje sea más significativo". Esto sugiere que la implementación de recursos como Genially y Educaplay puede impactar positivamente en la capacidad de los estudiantes para entender y retener información, habilidades fundamentales en el desarrollo de la lectura.

Además, las tecnologías interactivas permiten una personalización del aprendizaje que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes. Pérez y Torres (2023), "la personalización en la educación, facilitada por herramientas digitales, promueve un aprendizaje más eficaz, ya que permite ajustar el ritmo y el contenido a las características de cada estudiante". Este enfoque es esencial en el desarrollo de la lectura, ya que reconoce que cada estudiante tiene un estilo de aprendizaje único y requiere diferentes estrategias para alcanzar su máximo potencial.

El presente estudio tiene como objetivo evaluar el impacto del uso de herramientas interactivas (Genially y Educaplay) en el fortalecimiento de las competencias lectoras en estudiantes de educación básica. Al evaluar su impacto, se podrá ofrecer una visión más clara sobre cómo estas plataformas pueden contribuir a mejorar no solo la motivación y la comprensión lectora, sino también a fomentar un aprendizaje más personalizado y adaptativo en el contexto educativo contemporáneo.

## **La Lectura como Habilidad Fundamental: Educación Básica**

La lectura es una habilidad fundamental en el desarrollo académico y cognitivo de los estudiantes. Desde una perspectiva teórica, la lectura puede ser definida como el proceso mediante el cual un individuo descifra, comprende y analiza un texto. Por ello Paucar et al., menciona:

La lectura implica no solo la decodificación de palabras escritas, sino también la capacidad para interpretar y construir significados a partir de lo leído. Este proceso interactivo involucra tanto habilidades cognitivas como afectivas, y es crucial para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento (2024).

En la educación básica, la lectura es un pilar fundamental para el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes. Los hábitos de lectura adquiridos en los primeros años de educación son cruciales para el éxito académico futuro, ya que facilitan el acceso al conocimiento y fomentan el desarrollo de habilidades críticas y creativas. La capacidad lectora no solo mejora la comprensión de los contenidos académicos, sino que también fortalece la capacidad para analizar y sintetizar información, habilidades esenciales en la educación formal y en la vida cotidiana. Paucar et al., (2024).

Además, la lectura en la educación básica no solo fomenta habilidades esenciales para el aprendizaje académico, sino que también fortalece la dimensión socioemocional del estudiante, al desarrollar la empatía y la capacidad de reflexión crítica (Llor Giler et al., 2021). Este proceso integral facilita el avance en otras áreas del conocimiento, ya que una adecuada comprensión lectora permite a los estudiantes construir un pensamiento analítico que resulta fundamental para asignaturas como matemáticas y ciencias. La enseñanza de la lectura, por tanto, debe enfocarse en métodos interactivos y didácticos que motiven y capten el interés de los estudiantes, asegurando así un aprendizaje significativo y duradero (Agudelo-Valdeleón, 2024). Es crucial la intervención de los docentes en la educación básica porque pueden intervenir oportunamente para corregir problemas de lectura y evitar su perpetuación en niveles educativos más avanzados. (Altamirano, 2024).

## **Teorías sobre el proceso de aprendizaje de la lectura en la niñez**

El aprendizaje de la lectura ha sido objeto de múltiples teorías que explican cómo los niños adquieren esta habilidad. Entre los enfoques más influyentes se encuentra la teoría del procesamiento de la información, la cual sostiene que los niños desarrollan la capacidad de leer a través de una serie de etapas que implican la decodificación de símbolos gráficos y la comprensión de su significado (Muñoz et al., 2021). Esta teoría sugiere que la lectura es un proceso de procesamiento cognitivo que requiere la integración de habilidades fonológicas, léxicas y sintácticas.

Otra teoría relevante es la del constructivismo de Piaget, que plantea que los niños construyen su conocimiento de la lectura a través de la interacción con el entorno y mediante la internalización de experiencias previas. Según esta perspectiva, el aprendizaje de la lectura no es solo un proceso mecánico de decodificación, sino un proceso de construcción activa del conocimiento a partir de la interacción entre el niño y el texto (Rodríguez y Roys, 2023). Esta teoría enfatiza la importancia de la enseñanza significativa, donde los niños pueden relacionar lo que leen con su contexto y experiencias personales.

**Fases del desarrollo lector en los estudiantes de educación básica** El desarrollo lector en los niños sigue una serie de fases que están íntimamente relacionadas con su crecimiento cognitivo y lingüístico. De acuerdo con Guzmán (2023), este proceso puede dividirse en tres etapas principales: la fase logográfica, la fase alfabética y la fase ortográfica. En la fase logográfica, los niños reconocen palabras completas basándose en señales visuales, sin descomponerlas en sus componentes fonológicos. En la fase alfabética, comienzan a identificar las relaciones entre los sonidos y las letras, lo que les permite descomponer las palabras en fonemas. Finalmente, en la fase ortográfica, los estudiantes logran una fluidez lectora significativa, lo que facilita el reconocimiento automático de palabras y la comprensión de textos más complejos.



*Ilustración  
1 Fases del  
Desarrollo  
Lector*  
Fuente:  
Creación  
Propia

Paucar et al. (2024), recalcan que el apoyo docente durante estas fases es esencial, ya que una intervención adecuada puede guiar a los estudiantes en el progreso a través de estas etapas. Las herramientas tecnológicas, como **Genially** y **Educaplay**, ofrecen recursos interactivos que pueden complementar la enseñanza tradicional, facilitando la transición de una fase a otra mediante actividades lúdicas que refuerzan la identificación de palabras y la comprensión de textos.

### **Factores que influyen en el rendimiento lector en niños**

Existen múltiples factores que influyen en el rendimiento lector de los niños, entre los que destacan los factores familiares, ambientales, cognitivos y educativos. Suárez & Suárez (2021) subrayan que los niños que provienen de entornos con acceso limitado a recursos educativos, como libros o bibliotecas, tienden a tener un rendimiento lector más bajo en comparación con aquellos que tienen un entorno rico en estímulos literarios. Además, el nivel educativo de los padres y su implicación en la formación lectora del niño juegan un papel clave en el desarrollo de habilidades lectoras tempranas.

Por otro lado, factores cognitivos como las habilidades fonológicas y la memoria de trabajo también son determinantes del éxito en la lectura. Por ello Rodríguez & Roys, los estudiantes con un buen desarrollo de la conciencia fonológica tienen una ventaja significativa en la decodificación de palabras, lo que facilita el progreso hacia la comprensión lectora. Asimismo, el acceso a tecnologías educativas que fomenten la práctica lectora, como Genially y Educaplay, puede influir positivamente en el rendimiento lector al proporcionar a los estudiantes oportunidades interactivas y atractivas para practicar sus habilidades (2023).

Las estrategias tradicionales para el fortalecimiento de la lectura en la educación básica han estado centradas en la enseñanza sistemática de la fonética, la decodificación de palabras y la práctica repetida de la lectura. Paucar et al. (2024), mencionan que los métodos basados en la repetición y la memorización de palabras han sido comunes en las primeras etapas de la educación primaria, donde se busca que los estudiantes adquieran fluidez en la lectura. Sin embargo, aunque estos métodos pueden mejorar la velocidad lectora, no siempre logran desarrollar una comprensión profunda de los textos.

Una estrategia tradicional efectiva es el **modelado de la lectura en voz alta**, donde el docente lee el texto y guía a los estudiantes en la comprensión de los significados implícitos y explícitos del texto. Esta técnica ha demostrado ser útil para mejorar la fluidez y la comprensión lectora en estudiantes que presentan dificultades en estos ámbitos (Rodríguez y Roys, 2023). Otra estrategia clave es la **lectura compartida**, en la que los estudiantes discuten el texto con sus compañeros y generan inferencias a partir de la interacción social, lo que favorece un aprendizaje más activo y significativo.

### **Genially: Potencial en el Fortalecimiento de la Lectura**

Genially es una plataforma digital interactiva que permite crear recursos educativos dinámicos y visualmente atractivos, integrando diferentes elementos multimedia como imágenes, videos, animaciones y sonidos. Su principal objetivo es facilitar la creación de contenido interactivo sin la necesidad de tener conocimientos avanzados en diseño o programación. A través de su interfaz intuitiva, los usuarios pueden crear presentaciones, infografías, cuestionarios y juegos educativos que permiten a los estudiantes interactuar activamente con el material de aprendizaje (Solórzano Mejía, 2021).

Una de las características más destacadas de Genially es su capacidad de integrar distintos formatos de contenido en una sola herramienta. Esto permite a los docentes adaptar las estrategias pedagógicas al estilo de aprendizaje de los estudiantes. Además, Genially cuenta con un amplio catálogo de plantillas predefinidas que pueden ser personalizadas según las necesidades educativas, lo que facilita su uso en diferentes niveles y áreas del conocimiento, incluyendo la enseñanza de la lectura (Herrera-Luna et al., 2024).

Genially ofrece una variedad de herramientas interactivas que pueden ser utilizadas para fortalecer las habilidades de lectura en los estudiantes. Entre las más destacadas se encuentran las presentaciones interactivas, los cuestionarios y los juegos educativos, los cuales fomentan la participación y el aprendizaje autónomo (Tigre et al., 2020).

Los juegos de lectura interactivos creados con Genially permiten a los estudiantes desarrollar competencias lectoras de manera divertida y motivadora. Estos juegos pueden incluir actividades como la identificación de palabras, la comprensión de textos y la lectura en voz alta. Asimismo, el uso de videos y audios embebidos facilita el proceso de enseñanza, ya que los estudiantes pueden escuchar la pronunciación correcta de las palabras mientras leen, lo que contribuye a mejorar su fluidez lectora (Loja Bravo, 2023).

Otra herramienta clave de Genially es la posibilidad de crear **“mapas interactivos de lectura”**, donde los estudiantes pueden explorar textos de forma no lineal, seleccionando palabras clave o frases que los redirigen a explicaciones más detalladas o recursos adicionales, promoviendo así una comprensión más profunda de los textos y una mayor autonomía en su aprendizaje (Rosero et al., 2023).

En contextos educativos, Genially ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje de la lectura. Por ejemplo, Tigre et al. (2020) señalan que el uso de Genially en el aula de educación básica ha permitido a los docentes personalizar los recursos de lectura según el nivel y las necesidades de cada estudiante. Los recursos interactivos fomentan la curiosidad y el compromiso del estudiante, lo que se traduce en una mayor motivación para leer.

En experiencias prácticas, como la de Herrera-Luna, et al., Genially ha sido implementado con éxito en la enseñanza de la lectura en estudiantes de seis a siete años. Estos autores destacan que la plataforma permite la integración de actividades didácticas atractivas que captan la atención de los más pequeños, quienes mejoran sus habilidades lectoras a través de actividades visuales e interactivas que los motivan a seguir aprendiendo (2024).

En el contexto ecuatoriano, Solórzano Mejía (2021) destaca el uso de Genially para la enseñanza de la lectura en el área de Lengua y Literatura, señalando que la herramienta ha sido útil para fomentar una mayor participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y para facilitar la comprensión de los textos a través de elementos visuales y multimedia.

Uno de los beneficios clave es la retroalimentación inmediata. Al integrar cuestionarios y juegos interactivos, los estudiantes reciben retroalimentación en tiempo real sobre su desempeño en actividades de lectura. Esto permite que los estudiantes puedan corregir errores al instante y fortalecer sus áreas de mejora, lo cual es especialmente útil en la enseñanza de la lectura inicial (Herrera-Luna et al., 2024). Genially permite la creación de materiales que son accesibles desde cualquier dispositivo, lo que facilita su uso tanto en aulas presenciales como en entornos de aprendizaje a distancia. Esta flexibilidad asegura que los estudiantes puedan continuar desarrollando sus habilidades de lectura fuera del aula, promoviendo así un aprendizaje continuo y autónomo (Loja Bravo, 2023).

### **Educaplay: Plataforma para el Desarrollo de Competencias Lectoras**

Educaplay es una plataforma educativa que permite a los docentes crear y compartir actividades interactivas diseñadas para mejorar el aprendizaje de diversas materias, incluyendo la lectura. Esta herramienta multimedia se destaca por su capacidad de generar contenido atractivo y personalizado, adaptándose a las necesidades de los estudiantes (Soledispa Baque et al., 2023). Educaplay ofrece una variedad de formatos de actividades, como crucigramas, sopas de letras, juegos de preguntas y respuestas, y narraciones interactivas, lo que facilita la implementación de estrategias didácticas centradas en el alumno (Jurado Enríquez, 2022).

La plataforma también permite a los educadores realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes, proporcionando datos sobre su rendimiento en las actividades. Esto resulta especialmente útil para la evaluación formativa, ya que los docentes pueden ajustar sus métodos de enseñanza en función de las necesidades y debilidades de sus alumnos (Murillo & Naranjo, 2021). En términos de accesibilidad, Educaplay es compatible con dispositivos móviles y ordenadores, lo que la convierte en una opción flexible para el aula moderna.

Las actividades interactivas disponibles en Educaplay están diseñadas específicamente para fomentar el desarrollo de competencias lectoras en los estudiantes. Por ejemplo, el uso de juegos de palabras y ejercicios de asociación de imágenes con textos puede ayudar a los alumnos a mejorar su vocabulario y comprensión lectora (Soledispa Baque et al., 2023). La plataforma también ofrece la posibilidad de incorporar elementos multimedia, como audios y videos, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y atrae la atención de los estudiantes.

Además, Educaplay permite a los docentes adaptar las actividades a los distintos niveles de habilidad de los alumnos, lo que facilita la inclusión de estudiantes con diferentes capacidades y estilos de aprendizaje. Según Serpa Vergara (2021), esta personalización de las actividades contribuye significativamente al fortalecimiento de la comprensión lectora, ya que los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación instantánea sobre su desempeño.

### **Estudios sobre el impacto de Educaplay en el aprendizaje**

Diversos estudios han evaluado el impacto de Educaplay en el aprendizaje de la lectura, destacando su efectividad en la mejora de la comprensión lectora. Por ejemplo, la investigación de Murillo y Naranjo (2021), encontró que los estudiantes que utilizaron Educaplay mostraron

un aumento significativo en sus habilidades de lectura en comparación con aquellos que no usaron la plataforma. Este estudio resalta la importancia de integrar herramientas tecnológicas en el aula para motivar a los estudiantes y mejorar sus resultados académicos.

Otro estudio realizado por Tigre et al. (2020), también respalda la eficacia de Educaplay, evidenciando que la utilización de actividades interactivas en la enseñanza de la lectura no solo mejora la comprensión, sino que también fomenta el interés y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Estos hallazgos sugieren que la plataforma puede ser un recurso valioso para los docentes que buscan innovar en sus prácticas pedagógicas.

El uso de Educaplay en el aula ha demostrado tener efectos positivos en el fortalecimiento de la lectura. Los estudiantes que interactúan con actividades multimedia suelen mostrar un mayor compromiso y motivación hacia el aprendizaje, lo que a su vez contribuye a un mejor desarrollo de sus habilidades lectoras (Jurado Enríquez, 2022). Este compromiso es fundamental, ya que la motivación intrínseca es un factor clave en el proceso de aprendizaje efectivo.

Además, la interactividad que ofrece Educaplay permite a los estudiantes experimentar con diferentes enfoques para la lectura, lo que puede ayudar a diversificar su comprensión y apreciación de los textos. Según Sánchez Cumbanama y Moreno Artieda (2024), esta variedad de actividades fomenta no solo la mejora de las competencias lectoras, sino también el desarrollo de habilidades críticas que son esenciales en el contexto educativo actual.

### **Impacto del Uso de Herramientas Interactivas en el Proceso Lector**

Las herramientas interactivas como Genially y Educaplay han cobrado relevancia en la educación moderna, especialmente en el desarrollo de competencias lectoras. Estas plataformas no solo proporcionan recursos visuales atractivos, sino que también fomentan la participación de los estudiantes, lo que se traduce en un incremento significativo de la motivación hacia la lectura. Por ello Jaramillo & Tene (2022), el uso de tecnología educativa estimula la curiosidad y el interés de los estudiantes, lo que es fundamental para mejorar la comprensión lectora. Al integrar elementos interactivos, estas herramientas permiten a los estudiantes experimentar un aprendizaje más significativo, donde pueden explorar contenidos de manera autónoma y creativa.

Una de las principales ventajas del uso de herramientas interactivas en el proceso lector es su capacidad para motivar a los estudiantes. Maguiño et al. (2020), argumentan que las experiencias educativas que incluyen tecnología tienden a ser más atractivas, lo que promueve un ambiente de aprendizaje positivo. La motivación es un factor clave en la lectura; cuando los estudiantes están motivados, están más dispuestos a invertir tiempo en la práctica de la lectura, lo que se traduce en una mejor comprensión y retención de la información. Además, el uso de plataformas como Genially permite personalizar la experiencia de lectura, adaptando los contenidos a los intereses y habilidades de cada estudiante, lo que contribuye a una mayor identificación con el material (Mena Hernández et al., 2024).

El impacto de las herramientas interactivas no se limita a la motivación; también influye directamente en la retención de información y la atención de los estudiantes. Serna Martínez et al. (2022), destacan que el uso de tecnologías en el aula puede mejorar significativamente la capacidad de atención de los alumnos, facilitando un enfoque más profundo en los textos. Las actividades interactivas diseñadas en plataformas como Educaplay fomentan la participación activa, lo que a su vez mejora la retención de lo leído. Esto se debe a que el aprendizaje activo implica que los estudiantes no solo consumen información pasivamente, sino que interactúan con el contenido, reflexionan sobre él y lo aplican en contextos prácticos.

La personalización del aprendizaje es una de las implicaciones más importantes del uso de herramientas interactivas en la lectura. Las plataformas como Genially y Educaplay permiten a los docentes diseñar actividades que se adaptan a las necesidades individuales de los

estudiantes, promoviendo un enfoque más inclusivo y efectivo en la enseñanza de la lectura. Denisse y Sandoval (2024) sugieren que la personalización del aprendizaje no solo se traduce en una mayor eficacia en la enseñanza, sino que también empodera a los estudiantes, dándoles un sentido de control sobre su propio proceso educativo. Esto es especialmente relevante en el contexto de la educación primaria y secundaria, donde las diferencias en habilidades y estilos de aprendizaje pueden ser marcadas. El uso de herramientas interactivas, por lo tanto, representa un avance significativo en la forma en que se aborda la enseñanza de la lectura. Con su capacidad para fomentar la motivación, mejorar la retención y facilitar la personalización del aprendizaje, estas plataformas emergen como recursos valiosos en la educación contemporánea.

## Metodología

### Diseño del Estudio

El presente estudio se llevó a cabo utilizando una metodología cuasiexperimental, con el fin de evaluar el impacto del uso de herramientas interactivas, específicamente Genially y Educaplay, en el fortalecimiento de la lectura. El diseño incluyó un grupo experimental, que utilizó las plataformas mencionadas, y un grupo control, que continuó con métodos de enseñanza tradicionales. Se realizaron mediciones tanto antes (pre-test) como después (post-test) de la intervención para permitir una comparación efectiva de los resultados.

### Población y Muestra

La población del estudio estuvo compuesta por estudiantes de la Escuela de Educación Básica Domingo Faustino Sarmiento de Séptimo año de Educación Básica. Se seleccionaron dos grupos de 28 estudiantes cada uno, totalizando 56 participantes. El grupo experimental consistió en 28 estudiantes que utilizaron Genially y Educaplay en sus actividades de lectura, mientras que el grupo control, también formado por 28 estudiantes, utilizó métodos tradicionales de enseñanza durante el mismo periodo. La selección de la muestra se realizó de manera intencionada, considerando el interés y la disposición de los estudiantes para participar en la investigación.

### Procedimientos

El procedimiento del estudio se desarrolló en dos fases principales, alineadas con los trimestres del ciclo escolar 2023-2024.

#### 1. Fase Pre-Intervención (Julio 2023):

- Se realizaron pruebas de comprensión lectora a ambos grupos, a fin de establecer una línea base. Estas pruebas formaron un conglomerado de calificaciones de los estudiantes, que evaluaron su desempeño en la lectura.
- Se realizó una encuesta para medir el nivel de motivación y comprensión de los estudiantes hacia la lectura, utilizando una escala de Likert, se evaluaron 4 variables (Interés en la lectura, Confianza en las habilidades lectoras, Percepción del impacto en el aprendizaje, y Uso de herramientas digitales) La encuesta se diseñó para evaluar aspectos como el interés en la lectura, la confianza en sus habilidades lectoras y la percepción del impacto de las herramientas digitales en su aprendizaje.

#### 2. Intervención (Julio a Octubre 2023):

- El grupo experimental llevó a cabo actividades de fortalecimiento de la lectura utilizando Genially y Educaplay. Estas plataformas permitieron crear contenidos interactivos que fomentaron la participación de los estudiantes. Se diseñaron actividades didácticas específicas centradas en la lectura, que se alinean con las fases del desarrollo lector propuestas por Guzmán (2023)



- El grupo control continuó con las estrategias tradicionales de enseñanza, que incluyeron lecturas en clase y tareas escritas sin el uso de herramientas digitales.
3. **Fase Post-Intervención (Octubre 2023):**
- Se repitieron las pruebas de comprensión lectora en ambos grupos para evaluar el progreso realizado durante el periodo de intervención.
  - Se aplicó nuevamente la encuesta para medir los cambios en el nivel de motivación hacia la lectura en ambos grupos. Esta comparación permitirá identificar si el uso de herramientas interactivas tuvo un impacto significativo en la percepción de los estudiantes sobre la lectura.

### **Análisis de Datos**

Los datos cuantitativos obtenidos son las calificaciones de las estudiantes de acuerdo con la comprensión lectora que desarrollaron a lo largo del ciclo escolar por ello se utilizaron métodos estadísticos (Estadística descriptiva, Prueba T para muestras apareadas) para determinar si hubo diferencias significativas entre los grupos experimental y control en las pruebas de comprensión lectora. Para los datos cualitativos, se utilizaron las encuestas para evaluar el cambio en la motivación y fortalecimiento hacia la lectura antes y después de la intervención, las respuestas a la encuesta fueron codificadas y categorizadas según los temas principales (motivación, interacción, percepción de aprendizaje, satisfacción), además se recodificó variables de texto a números de la escala Likert. Es por eso que para todo este procedimiento se utilizó la herramienta Jamovi en su versión 2.5.

### **Resultados**

Los resultados de este estudio se presentan en dos secciones: primero, se describen los resultados obtenidos en las pruebas de comprensión lectora y luego, se presentan los datos de la encuesta sobre el nivel de motivación hacia la lectura.

### **Pruebas de comprensión lectora**

#### **Análisis de Fiabilidad**

*Tabla 1 Estadísticas de Fiabilidad de Comprensión lectora*

	<b>Alfa de Cronbach</b>
escala	0.807

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>.

El análisis de fiabilidad, basado en el Alfa de Cronbach obtenido, indica una buena consistencia interna para las medidas de comprensión lectora utilizadas en esta investigación. El valor de 0.807 refleja que las preguntas o ítems empleados en la evaluación tienen una alta correlación entre sí, lo que sugiere que el instrumento es confiable para medir lo que pretende, es decir, la comprensión lectora. Un Alfa de Cronbach superior a 0.8 suele considerarse adecuado en investigaciones educativas, indicando que las respuestas de los estudiantes son consistentes y que las preguntas utilizadas en las pruebas son homogéneas en cuanto a la evaluación de esta habilidad.

Tabla 2 Calificaciones de los Estudiantes PreTest - PostTest

ID Estudiante	Pre-Test (GC)	Pre-Test (GE)	Post-Test (GC)	Post-Test (GE)
1	8	8.2	7.8	8.7
2	7	7.7	7.2	8.1
3	8.1	7.8	7.9	8.8
4	7.5	8	7.3	8.4
5	7	7.5	7.4	7.9
6	7.7	7	7.1	8.1
7	7.3	7.9	7	8.6
8	8.1	7.4	8.3	8.5
9	7.5	8	7.1	8.4
10	8.4	7.3	8	8.5
11	7.5	7.6	7.7	8.7
12	7.6	8.2	7.8	8.4
13	7	8.4	7.1	8.9
14	8	7.2	7.6	8
15	7.6	7.8	7.8	8.3
16	7.5	7.3	8	8.5
17	7.1	8	7	9
18	6.8	7.6	7	8.3
19	7	7.3	6.8	8
20	7.3	7.2	7.5	8.4
21	8.1	8	8	9
22	6.7	7.7	7	8.1
23	8	6.8	7.6	8.1
24	7.8	8.1	8	9.1
25	8.6	8.1	8.4	8.7
26	7	8.2	7.3	8.9
27	8.3	7	8	7.9
28	8	7.6	8.1	8.3

Fuente: creación propia.

Tabla 3 Estadística Descriptiva

	Pre-Test (GC)	Pre-Test (GE)	Post-Test (GC)	Post-Test (GE)
Media	7.59	7.67	7.56	8.45
Mediana	7.55	7.70	7.60	8.40
Desviación estándar	0.520	0.426	0.455	0.352
W de Shapiro-Wilk	0.957	0.963	0.941	0.956
Valor p de Shapiro-Wilk	0.303	0.413	0.116	0.279

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>.

En cuanto a las estadísticas descriptivas (Tabla 3), observamos los resultados del Pre-Test y Post-Test tanto para el grupo de control (GC) como para el grupo experimental (GE). En el Pre-Test, el grupo de control presenta una media de 7.59 y una desviación estándar de 0.520, mientras que el grupo experimental tiene una media similar de 7.67 y una desviación estándar ligeramente menor de 0.426. Estas cifras sugieren que ambos grupos tenían un nivel inicial de comprensión lectora comparable antes de la intervención, con ligeras variaciones en la dispersión de los datos.

Tras la intervención, se observan cambios importantes en el Post-Test. El grupo de control apenas muestra una variación en su media, con un valor de 7.56 y una desviación estándar de 0.455, lo que indica que no hubo mejoras significativas en su desempeño tras la aplicación de métodos tradicionales. Por otro lado, el grupo experimental presenta una mejora notable, con una media de 8.45 y una desviación estándar de 0.352, lo que indica un mayor rendimiento y una menor variabilidad entre los estudiantes. Este aumento en la media del grupo experimental sugiere un impacto positivo de las herramientas digitales interactivas utilizadas, como Genially y Educaplay, en su comprensión lectora.

Los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk también proporcionan información valiosa. En el Pre-Test, los valores de W de Shapiro-Wilk para ambos grupos (GC = 0.957 y GE = 0.963) son relativamente altos, lo que indica que los datos siguen una distribución normal. Esto es corroborado por los valores p correspondientes, que son mayores a 0.05 para ambos grupos (GC = 0.303, GE = 0.413), lo que significa que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis de normalidad. Para el Post-Test, los valores de Shapiro-Wilk son un poco más bajos en el grupo de control (0.941) y el grupo experimental (0.956), pero siguen dentro de rangos aceptables, y los valores p mayores a 0.05 sugieren que los datos siguen siendo aproximadamente normales, lo que es crucial para la validez de los análisis estadísticos posteriores.

Tabla 4 Prueba T para Muestras Apareadas

			estadístico	gl	p
Post-Test (GC)	Post-Test (GE)	T de Student	-9.18	27.0	<.001

Nota.  $H_a \mu_{\text{Medida 1}} - \mu_{\text{Medida 2}} \neq 0$

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>.

La prueba T para muestras apareadas (Tabla 4) proporciona un análisis comparativo entre los resultados del Post-Test de ambos grupos. El estadístico T de Student obtenido es de -9.18, con un grado de libertad de 27 y un valor p inferior a 0.001. Este resultado es estadísticamente significativo y nos permite rechazar la hipótesis nula, que plantea que no hay diferencias entre las medias del Post-Test de ambos grupos. La diferencia observada es altamente significativa, lo que sugiere que la intervención con herramientas digitales (Genially y Educaplay) tuvo un efecto positivo en el rendimiento del grupo experimental, mejorando notablemente su comprensión lectora en comparación con el grupo de control, que siguió utilizando métodos tradicionales.

Por ello, el análisis revela que, antes de la intervención, ambos grupos tenían un rendimiento similar en cuanto a la comprensión lectora. Sin embargo, tras la intervención, el grupo experimental muestra una mejora significativa, mientras que el grupo de control no experimenta cambios importantes. Estos resultados, junto con el alto nivel de fiabilidad de las

medidas utilizadas, proporcionan una base sólida para afirmar que el uso de herramientas digitales interactivas ha sido eficaz para fortalecer la comprensión lectora en el grupo experimental, en comparación con el grupo que utilizó métodos convencionales.

### Resultados de Encuesta

#### Estadísticas de Fiabilidad de Escala

	<b>Alfa de Cronbach</b>
escala	0.890

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>.

El análisis de los resultados de la encuesta realizada tanto al grupo control como al grupo experimental refleja diferencias significativas en términos de interés en la lectura, confianza en las habilidades lectoras, percepción del impacto en el aprendizaje y uso de herramientas digitales. En primer lugar, la fiabilidad de las escalas empleadas, medidas mediante el Alfa de Cronbach, es elevada en ambos casos. Para el grupo control, el valor es de 0.890, (Ver Tabla 9) lo que indica un alto grado de consistencia interna entre los ítems de la escala utilizada para evaluar las diferentes dimensiones. Este nivel de fiabilidad es muy adecuado para investigaciones educativas, ya que asegura que los resultados obtenidos son consistentes y estables. Por su parte, el grupo experimental presenta un valor de 0.90, lo que también señala una excelente fiabilidad en las escalas, destacando que las respuestas entre los participantes son coherentes.

### Tablas de Frecuencias – Grupo Control

Tabla 5 Frecuencias de Interés en la lectura

<b>Interés en la lectura</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>% del Total</b>	<b>% Acumulado</b>
De acuerdo	7	25.0 %	25.0 %
En desacuerdo	6	21.4 %	46.4 %
Muy de acuerdo	2	7.1 %	53.6 %
Neutro	13	46.4 %	100.0 %

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

Al analizar las frecuencias del grupo control en la Tabla 5 sobre el interés en la lectura, se observa que el porcentaje más alto, 46.4%, corresponde a aquellos que se declaran neutros frente a la afirmación sobre el interés en la lectura, seguido de un 25% que están de acuerdo y un 21.4% que están en desacuerdo. Solo un 7.1% de los encuestados está muy de acuerdo con que tiene interés en la lectura. Estos resultados reflejan una tendencia hacia la neutralidad en este grupo, lo que sugiere que la intervención no ha despertado un interés claro en la lectura.

*Tabla 6 Frecuencias de Confianza en las habilidades lectoras*

<b>Confianza en las habilidades lectoras</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>% del Total</b>	<b>% Acumulado</b>
De acuerdo	9	32.1 %	32.1 %
En desacuerdo	5	17.9 %	50.0 %
Muy de acuerdo	1	3.6 %	53.6 %
Neutro	13	46.4 %	100.0 %

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

En la Tabla 6, que muestra las frecuencias sobre la confianza en las habilidades lectoras, el patrón es similar. La mayoría de los encuestados, un 46.4%, se declara neutro, mientras que un 32.1% está de acuerdo en confiar en sus habilidades lectoras. Sin embargo, el 17.9% está en desacuerdo, lo que sugiere que casi una quinta parte de los estudiantes del grupo control no confía en su capacidad para leer con éxito. Solo un 3.6% de los encuestados está muy de acuerdo con confiar plenamente en sus habilidades lectoras. Esto indica que, en el grupo control, existe una confianza moderada en sus habilidades lectoras, pero con una alta proporción de estudiantes que no tienen una opinión definida.

*Tabla 7 Frecuencias de Percepción del impacto en el aprendizaje*

<b>Percepción del impacto en el aprendizaje</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>% del Total</b>	<b>% Acumulado</b>
De acuerdo	5	17.9 %	17.9 %
En desacuerdo	7	25.0 %	42.9 %
Muy de acuerdo	1	3.6 %	46.4 %
Neutro	15	53.6 %	100.0 %

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

En cuanto a la percepción del impacto en el aprendizaje (Tabla 7), la mayoría de los estudiantes del grupo control, un 53.6%, se posiciona nuevamente de manera neutral, mientras que un 25% está en desacuerdo en cuanto al impacto de las actividades en su aprendizaje, y solo un 17.9% está de acuerdo. Estos datos sugieren que los estudiantes del grupo control no perciben un impacto claro de las actividades realizadas sobre su proceso de aprendizaje, lo que podría estar relacionado con el hecho de que no se implementaron herramientas digitales interactivas o novedosas en este grupo.

*Tabla 8 Frecuencias de Uso de Herramientas Digitales*

<b>Uso de Herramientas Digitales</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>% del Total</b>	<b>% Acumulado</b>
En desacuerdo	21	75.0 %	75.0 %
Muy en desacuerdo	2	7.1 %	82.1 %
Neutro	5	17.9 %	100.0 %

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

Finalmente, el uso de herramientas digitales en el grupo control (Tabla 8) muestra una clara tendencia hacia el rechazo de estas tecnologías. Un 75% de los encuestados está en desacuerdo con el uso de herramientas digitales en su proceso de aprendizaje, y un 7.1% está muy en desacuerdo, lo que refleja una alta proporción de estudiantes que no están familiarizados o no han tenido acceso a estas herramientas en el entorno educativo tradicional. Solo un 17.9% se mantiene neutro respecto al uso de estas tecnologías, lo que refuerza la idea de que el grupo control no ha sido expuesto de manera significativa a herramientas digitales durante el proceso de enseñanza.

### Grupo Experimental Análisis de Fiabilidad

Tabla 9 Estadísticas de Fiabilidad de Escala

	Alfa de Cronbach
escala	0.90

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

### Tablas de Frecuencias

Tabla 10 Frecuencias de Interés en la lectura

Interés en la lectura	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
De acuerdo	13	46.4 %	46.4 %
Muy de acuerdo	15	53.6 %	100.0 %

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

Al observar los resultados del grupo experimental, se observan diferencias claras en varios aspectos. En la Tabla 10 sobre el interés en la lectura, el 46.4% de los estudiantes está de acuerdo con tener un mayor interés en la lectura, y el 53.6% está muy de acuerdo, lo que refleja un mayor entusiasmo hacia la lectura en comparación con el grupo control. Esto sugiere que la intervención con herramientas digitales como Genially y Educaplay ha tenido un impacto positivo en despertar el interés por la lectura en los estudiantes.

Tabla 11 Frecuencias de Confianza en habilidades lectoras

Confianza en habilidades lectoras	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
De acuerdo	13	46.4 %	46.4 %
Muy de acuerdo	13	46.4 %	92.9 %
Neutro	2	7.1 %	100.0 %

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

En la Tabla 11, que evalúa la confianza en las habilidades lectoras, se observa que tanto el 46.4% está de acuerdo como el 46.4% está muy de acuerdo, lo que indica que la intervención ha fortalecido significativamente la confianza en las habilidades lectoras del grupo experimental. Solo un 7.1% de los encuestados se mantiene neutral, lo que contrasta con la alta proporción de estudiantes del grupo control que no tenían una opinión clara sobre sus habilidades.

*Tabla 12 Frecuencias de Percepción del impacto en el aprendizaje*

<b>Percepción del impacto en el aprendizaje</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>% del Total</b>	<b>% Acumulado</b>
De acuerdo	14	50.0 %	50.0 %
Muy de acuerdo	14	50.0 %	100.0 %

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

En términos de la percepción del impacto en el aprendizaje (Tabla 12), el grupo experimental muestra una visión mucho más positiva, con un 50% de los estudiantes que está de acuerdo y otro 50% que está muy de acuerdo en que las actividades realizadas durante la intervención han tenido un impacto positivo en su aprendizaje. Esta percepción de mejora en el aprendizaje es un indicio claro de la efectividad de las herramientas digitales utilizadas en la intervención.

*Tabla 13 Frecuencias de Uso de Herramientas Digitales*

<b>Uso de Herramientas Digitales</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>% del Total</b>	<b>% Acumulado</b>
De acuerdo	3	10.7 %	10.7 %
Muy de acuerdo	25	89.3 %	100.0 %

Fuente: The jamovi project (2024). *jamovi*. (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

Los datos sobre el uso de herramientas digitales (Tabla 13) muestran que un 89.3% de los estudiantes está muy de acuerdo y un 10.7% está de acuerdo con el uso de estas herramientas en el aula. Estos resultados son coherentes con la intervención tecnológica implementada en el grupo experimental, que ha fomentado un alto nivel de aceptación y uso de herramientas digitales, en marcado contraste con el grupo control, donde el uso de estas tecnologías fue prácticamente nulo.

### **Discusión**

La investigación sobre el uso de Genially y Educaplay para el fortalecimiento de la lectura se enmarca en una tendencia creciente de utilizar herramientas tecnológicas interactivas para fomentar el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes. Los resultados obtenidos en este estudio coinciden con investigaciones previas que destacan el impacto positivo de estas tecnologías en el aprendizaje, especialmente en áreas como la lectura y la escritura. Al analizar los resultados y compararlos con estudios anteriores, se puede observar un patrón consistente de mejoría en el desempeño lector de los estudiantes que utilizan estas plataformas.

Los hallazgos de la presente investigación muestran que las herramientas Genially y Educaplay desempeñan un papel crucial en el proceso de enseñanza de la lectura, especialmente en el nivel primario. Esto concuerda con los resultados obtenidos por Herrera-Luna et al. (2024), quienes también encontraron que Genially potencia la interacción y el compromiso de los estudiantes, facilitando una experiencia de lectura más atractiva. La gamificación y la interactividad que ofrecen estas plataformas parecen ser factores clave que motivan a los estudiantes a involucrarse más en la lectura, lo que coincide con las conclusiones de Rodríguez-Chavira y Cortés-Montalvo (2021), quienes señalan que la mediación tecnológica es un factor determinante en el fomento de la lectura y escritura en adolescentes.

Además, el uso de herramientas como Educaplay ha demostrado ser efectivo para mejorar las competencias lectoras, especialmente en estudiantes que presentan dificultades en esta área, como lo señaló Londoño (2022). En el presente estudio, se observó un aumento significativo en la motivación de los estudiantes para leer cuando estas herramientas se implementaron, lo que refuerza la idea de que las tecnologías interactivas pueden desempeñar un papel fundamental en el desarrollo de habilidades lectoras en contextos educativos.

Los resultados tienen implicaciones importantes tanto a nivel práctico como teórico. A nivel práctico, el uso de Genially y Educaplay como herramientas educativas puede transformar la manera en que se enseña la lectura en las aulas, permitiendo a los docentes diseñar actividades más dinámicas y atractivas que fomenten la participación activa de los estudiantes. Esta dinámica interactiva ayuda a los estudiantes a desarrollar no solo habilidades lectoras, sino también competencias digitales, lo que es fundamental en la era digital actual. Como señalan Sánchez et al. (2020), es esencial que las estrategias de enseñanza modernas incorporen elementos que no solo promuevan la lectura, sino que también fortalezcan la autonomía y la capacidad crítica de los estudiantes.

A nivel teórico, este estudio refuerza el creciente cuerpo de literatura que defiende la integración de herramientas tecnológicas en la educación, particularmente en el fortalecimiento de la lectura. Marcos et al. (2020) destacaron que el pensamiento creativo y la participación de los estudiantes pueden potenciarse a través de la lectura y la escritura en entornos cooperativos, lo cual también parece estar relacionado con el uso de herramientas como Genially, que facilitan este tipo de interacción colaborativa y creativa.

No obstante, el estudio presenta algunas limitaciones que deben tenerse en cuenta. Una de las principales limitaciones es la muestra relativamente pequeña y homogénea de estudiantes, lo que podría limitar la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Además, el estudio se centró en el uso de Genially y Educaplay en un solo nivel educativo, lo que deja abierta la pregunta de si los resultados serían consistentes en niveles educativos superiores o en poblaciones con diferentes características. Como lo menciona Solórzano Mejía (2021), la integración de estas herramientas tecnológicas debe analizarse de manera contextualizada, ya que su efectividad puede variar dependiendo de factores como el acceso a la tecnología y las competencias digitales de los estudiantes y docentes.

Dado el potencial que estas herramientas han demostrado en el fortalecimiento de la lectura, futuras investigaciones podrían centrarse en evaluar el impacto a largo plazo de su uso en el desarrollo de competencias lectoras. Sería interesante explorar cómo el uso continuo de estas tecnologías influye en la evolución de las habilidades lectoras y en qué medida se mantienen los resultados obtenidos. Además, estudios futuros podrían ampliar el enfoque a otras áreas del currículo, investigando cómo herramientas como Genially y Educaplay pueden impactar en el aprendizaje de otras materias. Asimismo, sería valioso analizar cómo estas plataformas pueden ser integradas en programas de formación docente para mejorar las prácticas pedagógicas, siguiendo las sugerencias de Londoño (2022), sobre la importancia del desarrollo de competencias digitales en los docentes.



## Conclusiones

El uso de Genially y Educaplay para el fortalecimiento de las competencias lectoras ha revelado resultados significativos que destacan el impacto positivo de estas herramientas interactivas en el interés, la confianza y la percepción del aprendizaje de los estudiantes. La relevancia de este estudio radica precisamente en evaluar el impacto de estas plataformas digitales, por ello se cumplió con el objetivo de la investigación ya que se proporcionó una visión más clara sobre su potencial para mejorar no solo la motivación y la comprensión lectora, sino también para fomentar un aprendizaje más personalizado y adaptativo en el contexto educativo contemporáneo.

Los resultados descriptivos de las pruebas indican que, en el Pre-Test, el grupo de control (GC) mostró una media de 7.59 y el grupo experimental (GE) una media de 7.67, sugiriendo un nivel inicial comparable de comprensión lectora. Sin embargo, tras la intervención, el GC solo alcanzó una media de 7.56 en el Post-Test, sin mejoras significativas, mientras que el GE logró una media de 8.45, indicando un aumento notable en su rendimiento.

En primer lugar, la fiabilidad de las escalas utilizadas para evaluar las diferentes dimensiones del interés en la lectura, la confianza en las habilidades lectoras, la percepción del impacto en el aprendizaje y el uso de herramientas digitales se ha demostrado adecuada, con un Alfa de Cronbach de 0.890 para el grupo control y 0.90 para el grupo experimental. Estos valores indican una alta consistencia interna en las respuestas de los participantes, lo que valida la utilidad de los instrumentos de medición empleados.

Al examinar los resultados de la encuesta, se observa una clara diferencia entre los dos grupos. El grupo control mostró un alto porcentaje de respuestas neutras respecto al interés en la lectura (46.4%) y la confianza en sus habilidades lectoras (46.4%). Esto sugiere que los estudiantes no perciben un impacto significativo en su relación con la lectura, posiblemente debido a la falta de interacción con herramientas digitales innovadoras. En contraste, el grupo experimental exhibió un notable incremento en el interés por la lectura, con un 46.4% de los estudiantes de acuerdo y un 53.6% muy de acuerdo en el aumento de su entusiasmo hacia la lectura tras la intervención. Esta mejora puede atribuirse al uso de Genially y Educaplay, que, al proporcionar un enfoque interactivo y atractivo, han conseguido captar la atención de los estudiantes y motivarlos a participar activamente en su proceso de aprendizaje.

Además, en lo que respecta a la confianza en las habilidades lectoras, el grupo experimental presentó un resultado favorable, con un 46.4% de los encuestados de acuerdo y otro 46.4% muy de acuerdo. Este aumento en la confianza resalta cómo las herramientas digitales no solo estimulan el interés, sino que también refuerzan la autopercepción positiva de las habilidades lectoras, elemento fundamental en el desarrollo de competencias académicas.

La percepción del impacto en el aprendizaje también reveló diferencias significativas. Mientras que el 53.6% del grupo control se mantuvo neutral y un 25% en desacuerdo sobre el impacto de las actividades en su aprendizaje, el grupo experimental mostró un 50% de acuerdo y otro 50% muy de acuerdo en que las actividades realizadas habían influido positivamente en su proceso educativo. Este hallazgo es crucial, ya que refleja la efectividad de las herramientas digitales en la mejora de la experiencia de aprendizaje, contribuyendo a un enfoque más dinámico y centrado en el estudiante.

Por último, el uso de herramientas digitales fue prácticamente inexistente en el grupo control, donde un 75% estaba en desacuerdo con su uso en el aprendizaje. Por el contrario, el grupo experimental mostró una alta aceptación, con un 89.3% muy de acuerdo en su utilización. Este cambio no solo indica una familiarización con la tecnología, sino que también abre nuevas vías para la implementación de metodologías innovadoras en el aula.

Para concluir, la investigación confirma que la incorporación de herramientas digitales como Genially y Educaplay es un enfoque efectivo para fortalecer la lectura en estudiantes de Educación Básica. Los hallazgos destacan no solo un aumento en el interés y la confianza en

las habilidades lectoras, sino también una percepción positiva del impacto en el aprendizaje, así como las medias de calificaciones en la comprensión lectora. Este estudio aporta evidencias que respaldan la necesidad de integrar recursos digitales en la educación, promoviendo un aprendizaje más interactivo y significativo. A medida que la educación avanza hacia la era digital, es fundamental seguir explorando y aplicando estas innovaciones para mejorar la experiencia educativa y los resultados de aprendizaje.

### Referencias bibliográficas

- Altamirano, W. P. C. (2024). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Horizontes* Vol. 7 Núm. 31 (2023). Recuperado de: [https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/2879/1/Articulo\\_37\\_Horizontes\\_N31V7.pdf](https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/2879/1/Articulo_37_Horizontes_N31V7.pdf)
- Muñoz, J. G., Calderón, B. C., Melgar, R. M., & Alonso, J. M. R. (2021). La lectoescritura como capacidad cognitiva: procesos componentes. *Intervención en educación primaria/Literacy as a cognitive ability: component processes. Intervention in primary education. South Florida Journal of Development*, 2(2), 1191-1203. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-005>
- 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>
- Rodríguez, L. C. M., & Roys, G. A. G. (2023). Procesos cognitivos básicos orientados a la comprensión lectora de textos literarios. *Revista Unimar*, 41(1), 41-63. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8917206>
- Suárez Ramírez, S., & Suárez Ramírez, M. (2021). La lectura cuando fallan los procesos implicados. *Déficits en el alumnado universitario. Sinéctica*, (56), e1214. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2021\)0056-013](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2021)0056-013)
- Guzmán, C. S. M. (2023). Desarrollo de la lectoescritura en las etapas logográfica y alfabética, empleando como estrategia didáctica el software educativo. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 31(23), 59-83. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9631932>
- Loor Giler, J. L., Lorenzo Benítez, R., & Herrera Navas, C. D. (2021). Manual de actividades didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de subnivel de básica media. *Journal of Economic and Social Science Research*, 1(1), 15-37. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v1/n1/18>
- Agudelo-Valdeleón, O. L. (2024). El impacto de la neuropsicopedagogía en la mejora del aprendizaje. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(2), 226-245. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n2/109>
- Herrera-Luna, A. L., Álvarez-Lozano, M. I., & Flores-Chuquimarca, D. K. (2024). Genially como estrategia didáctica para fortalecer la lectura: Una experiencia con estudiantes de seis a siete años. *Revista Mexicana De Investigación E Intervención Educativa*, 3(2), 139-148. Recuperado a partir de <https://pablolatapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/98>
- Loja Bravo, P. N. (2023). Uso de recursos digitales educativos como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de Básica Elemental de la Fundación Salesiana PACES, año 2022 (Bachelor's thesis). Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24612/1/UPS-CT010422.pdf>
- Rosero, X. D. R. T., Endara, E. M. V., Redrobán, A. L. C., & Coca, J. N. N. (2023). Aula invertida y las tecnologías de la información y comunicación en la lectoescritura. *Revista*

- Multidisciplinaria De Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial Y Humanista, 5(3), 7-7. Recuperado de: <http://190.15.139.149/index.php/dateh/article/view/715>
- Solórzano Mejía, S. P. (2021). Las herramientas tecnológicas Educaplay y Genially y su incidencia en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura (Master's thesis). Recuperado de: <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/5436/SOL%c3%93RZANO%20MEJ%c3%8dA%20SABRINA%20PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tigre, N. I. M., Herrera, D. G. G., Álvarez, J. C. E., & Zurita, I. N. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. CIENCIAMATRIA, 6(3), 520-542. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318357>
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. Revista Cubana de Educación Superior, 41(2). Recuperado de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es)
- Murillo, L., & Naranjo, A. (2021). Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante la Plataforma de Educaplay en Estudiantes de Grado Sexto del Colegio Integrado del Municipio de Cabrera. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19593/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., Lindao Macías, M. M., & Roca Quirumbay, C. O. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativas. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(5), 3997-4028. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8007](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007)
- Sánchez Cumbanama, A. E., & Moreno Artieda, M. A. (2024). Herramientas educaplay y liveworksheets para el aprendizaje de las nociones número y cantidad en preescolar. LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades, 5(1), 1238–1258. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1669>
- Serpa Vergara, W. (2021). Uso de Educaplay como entorno virtual para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de 9°. Panamá: Universidad UMECIT. Disponible en: <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3626>
- Denisse Itzel Robles Verdugo, & Mauro Sandoval Ceja. (2024). La influencia de las tecnologías en educación primaria. Formación Estratégica, 8(2), 18–34. Recuperado de <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/125>
- Jaramillo Dominguez, D. C., & Tene Pucha, J. E. (2022). Explorando el Uso de la Tecnología Educativa en la Educación Básica. Podium, (41), 91-104. <https://doi.org/10.31095/podium.2022.41.6>
- Maguiño, M. A. G., Romero, S., Lozano, R. A. R., & Mendocilla, G. F. G. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. Revista Venezolana de Gerencia: RVG, 25(92), 1809-1823. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/29065286032.pdf>
- Mena Hernández, E. L., Vera Moreira, L. A., & Mora Macías, A. F. (2024). Integración de la Tecnología Educativa en el Aula de Educación Básica en Ecuador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(2), 150-162. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.1038](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.1038)
- Serna Martínez, J. F., Cervantes Arreola, D. I., & Ponce Renova, H. F. (2022). Uso de la tecnología en nivel primaria y secundaria, base para el desarrollo del talento tecnológico: estado del conocimiento. RECIE. Revista Electrónica Científica De Investigación Educativa, 6, e1709. <https://doi.org/10.33010/recie.v6i0.1709>

- Pérez, M., & Torres, R. (2023). Personalización del aprendizaje a través de tecnologías digitales: un enfoque para la educación contemporánea. *Journal of Educational Research*, 45(3), 201-215. <https://doi.org/10.54321/jedres.2023.45.3.201>
- Vera Sanguinetti, H. R. (2021). Impacto de la tecnología dentro de la Educación Primaria. Recuperado de: <https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1662>
- UNESCO. (2024). Qué debe saber sobre la alfabetización. Recuperado de: <https://www.unesco.org/es/literacy/need-know>
- Ministerio del Ecuador, M. I. N. I. E. D. U. (2019). Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura. Disponible en: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/11/guia-metodologica-para-desarrollar-el-gusto-por-la-lectura.pdf>
- Pacurucu, V. Y. S., Revelo, W. P. M., Velasco, J. E. L., Palacios, I. A. M., & Zúñiga, P. I. V. (2024). Evaluación de impacto de plataformas de aprendizaje en línea en el rendimiento académico: Assessment of the impact of online learning platforms on academic performance. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 727-739. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1912>
- Sánchez, M., Campillo, M., y Díaz, M. (2020). Mentores lectores en educación primaria. Lecciones aprendidas del pilotaje de un modelo escolar intergeneracional. *Revista Internacional de Investigación Educativa*, 100, 101539. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101539>
- Rodríguez-Chavira, G., & Cortés-Montalvo, J. (2021). Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes. , 1-19. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0056-005](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0056-005)
- Marcos, R., Fernández, V., González, M., & Phillips-Silver, J. (2020). Promoción del pensamiento creativo infantil a través de la lectura y la escritura en un aula de aprendizaje cooperativo. *Thinking Skills and Creativity*, 36, 100663. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100663>