

39

Fecha de presentación: enero, 2024

Fecha de aceptación: abril, 2024

Fecha de publicación: mayo, 2024

APPS

POPULARES Y SU IMPACTO EN EL INTERÉS POR LA LECTURA

POPULAR APPS AND THEIR IMPACT ON INTEREST IN READING

Flor Nohemí Bello Cervantes ^{1*}

E-mail: flornohemi@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-4558-8843>

Diana Ramos Armijos ²

E-mail: dframosa@uce.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0285-3299>

Andrea Fernanda Ramos Ramos ²

E-mail: ar5217872@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8440-9194>

Jhon Alexander Ponce Alencastro ³

E-mail: jhon.ponce@utm.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3666-7865>

*Autor para correspondencia

¹ Universidad de Oriente Puebla, México.

² Universidad Central del Ecuador, Ecuador.

³ Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Bello Cervantes, F. N., Ramos Armijos, D., Ramos Ramos, A. F. & Ponce Alencastro, J. A. (2024). Apps populares y su impacto en el Interés por la lectura. *Universidad y Sociedad*, 16(3). 365-374.

RESUMEN

En la era digital, surge la necesidad de revitalizar la motivación lectora en bachillerato. Las aplicaciones de lectura interactiva ofrecen una experiencia dinámica y atractiva, integrando multimedia y juegos. Estas herramientas buscan cultivar el interés de los estudiantes, enfrentando el desafío de la atención digital. La investigación examina su impacto y estrategias efectivas, ofreciendo recomendaciones para educadores y desarrolladores. Para esta investigación se realizó una búsqueda exhaustiva en bases de datos académicas como: Latindex, Scielo, Dialnet, Scopus y Google Académico, así como en revistas especializadas y trabajos de conferencias relevantes. utilizando términos clave relacionados con el tema, como "aplicaciones de lectura interactiva", "motivación lectora", "aplicaciones educativas", entre otros. Las aplicaciones de lectura interactiva son una prometedora herramienta para impulsar la motivación lectora en bachillerato. Al integrar multimedia y juegos, ofrecen una experiencia más dinámica para los adolescentes. Aunque la calidad y efectividad varían, la revisión de aplicaciones identifica estrategias valiosas como la personalización del contenido y la retroalimentación inmediata. La investigación muestra resultados positivos en el interés y participación de los estudiantes. Las recomendaciones incluyen integrar estas aplicaciones en el currículo y capacitar a los educadores en su uso. Sin embargo, se destaca la necesidad de un enfoque multifacético que promueva la lectura en el hogar y cree un entorno escolar lector.

Palabras clave: Apps de lectura interactiva, Motivación lectora, Tecnología educativa.

ABSTRACT

In the digital age, the need arises to revitalize reading motivation in high school. Interactive reading applications offer a dynamic and engaging experience, integrating multimedia and games. These tools seek to cultivate the interest of students, facing the challenge of digital attention. The research examines their impact and effective strategies, offering recommendations for educators and developers. For this research, an exhaustive search was carried out in academic databases such as: Latindex, Scielo, Dialnet, Scopus and Google Scholar, as well as in specialized journals and relevant conference papers. using key terms related to the topic, such as "interactive reading applications",

“reading motivation”, “educational applications”, among others. Interactive reading applications are a promising tool to boost reading motivation in high school. By integrating multimedia and games, they offer a more dynamic experience for teenagers. Although quality and effectiveness vary, the app review identifies valuable strategies such as content personalization and immediate feedback. Research shows positive results in student interest and participation. Recommendations include integrating these applications into the curriculum and training educators in their use. However, the need for a multifaceted approach that promotes reading at home and creates a reading school environment is highlighted.

Keywords: Interactive reading apps, Reading motivation, Educational technology.

INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, donde la tecnología forma parte integral de la vida cotidiana de los jóvenes, surge la necesidad de explorar nuevas estrategias para fomentar la motivación lectora en el nivel de bachillerato. En este contexto, las aplicaciones de lectura interactiva representan una herramienta innovadora que busca aprovechar el potencial de la tecnología para revitalizar el interés de los estudiantes por la lectura. Estas aplicaciones ofrecen una experiencia de lectura dinámica y atractiva, integrando elementos multimedia, juegos y otras características interactivas que buscan involucrar a los estudiantes de manera más activa en el proceso de lectura.

La lectura es una habilidad fundamental que influye significativamente en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, especialmente en el nivel de bachillerato. Sin embargo, en la era digital, donde la atención de los jóvenes está cada vez más centrada en dispositivos electrónicos y plataformas digitales, el fomento de la motivación lectora se ha convertido en un desafío relevante para educadores y padres. En este contexto, las aplicaciones de lectura interactiva emergen como herramientas potenciales para cultivar el interés y la participación de los estudiantes en la lectura, aprovechando las características atractivas de la tecnología para crear experiencias de lectura más dinámicas y atractivas.

La presente revisión se centra en explorar el panorama de las aplicaciones de lectura interactiva disponibles para estudiantes de bachillerato, examinando tanto su popularidad como su impacto en el fomento de la motivación lectora. Al revisar y analizar las aplicaciones de lectura interactiva más populares, es posible identificar las características y estrategias que mejor funcionan para estimular el interés y la participación de los estudiantes en la

lectura. Por lo tanto, esta investigación busca proporcionar una visión integral de las aplicaciones de lectura interactiva y su potencial para transformar la experiencia de lectura de los estudiantes de bachillerato, contribuyendo así a mejorar los resultados educativos y el desarrollo personal de los jóvenes en la sociedad actual.

El objetivo de este artículo es realizar una revisión documental de libros, revistas, artículos etc., para reconocer cómo se encuentra las características y estrategias principales de las aplicaciones de lectura interactiva disponibles para estudiantes de bachillerato, investigar el impacto de estas aplicaciones en la motivación lectora de los estudiantes de bachillerato, identificar las estrategias más efectivas utilizadas por las aplicaciones de lectura interactiva para fomentar el interés por la lectura entre los adolescentes y proporcionar recomendaciones prácticas para educadores y desarrolladores de aplicaciones sobre cómo aprovechar al máximo el potencial de las aplicaciones de lectura interactiva en el contexto educativo del bachillerato.

En base a la investigación se plantean las siguientes preguntas: ¿Qué estrategias y características específicas de las aplicaciones son más efectivas para mejorar el interés por la lectura entre los estudiantes de bachillerato?, ¿Qué papel juegan los factores motivacionales en la eficacia de las aplicaciones de lectura interactiva para fomentar el interés por la lectura en el bachillerato?

Principio del formulario

Lectura interactiva

La lectura interactiva según lo señala Euroinnova (2023) se realiza utilizando libros interactivos como los libros tradicionales. Tras abrir el libro, los niños pueden ver cómo se mueve la estructura, los personajes abren los brazos, mueven los ojos, etc.; Estos elementos pueden ayudar a los niños a conectarse mejor con la lectura, permitiéndoles interactuar más con sus compañeros y ayudarles a desarrollar su creatividad. Además, gracias al desarrollo de la tecnología, se descubre que los libros electrónicos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades de investigación y pensamiento crítico, ya que se pueden encontrar en juegos interactivos, así como en actividades como dibujar, ver videos, crear personajes y más.

La lectura interactiva se refiere a una modalidad de lectura que integra elementos interactivos en el proceso de lectura, utilizando tecnología digital para mejorar la experiencia de lectura y promover la participación activa del lector. Esto puede incluir funciones como la posibilidad de hacer clic en palabras para obtener definiciones, acceder a enlaces relacionados, participar en actividades

de comprensión, responder preguntas, realizar ejercicios prácticos, ver videos o animaciones complementarias, entre otras características. La lectura interactiva se aprovecha de las tecnologías digitales, como aplicaciones móviles, plataformas en línea o libros electrónicos, para enriquecer el proceso de lectura y hacerlo más atractivo, dinámico y participativo.

Beneficios de la comprensión lectora interactiva en los niños según Euroinnova (2023):

Conexión o asociación: Permite relacionar las ideas con los conceptos que previamente el niño conoce sobre determinado tema. Para conseguirla, resulta divertido realizar juegos de imágenes que asocien al texto.

Crear imágenes mentales: Otra estrategia es impulsar al niño a imaginar de qué forma ve o puede visualizar en su mente los conceptos; de esta manera se anticipa a las ideas en el texto o las comprende mejor al leerlas.

Identificar las ideas importantes: Algunos ejercicios para la comprensión lectora interactiva es emplear el subrayado de las ideas principales de determinado contenido y realizar comentarios sobre estas.

Inferir: Está asociado a cada una de las estrategias anteriores, ya que la inferencia se traduce en la opinión del niño respecto a la idea dentro del texto.

Anticipar contenidos: Es muy sencilla la aplicación de esta, pues una vez que se saben los conceptos y significados de los términos ubicados en el texto, el niño podrá anticiparse a lo que leerá.

Sintetizar: El resumen de las lecturas es un recurso educativo potencial que permite a los estudiantes realizar inferencias respecto a los textos que lee y, por lo tanto, se podrá evaluar qué tanto pudo comprender de dicho texto.

Realizar preguntas: Los juegos de preguntas y respuestas son técnicas eficaces para que los estudiantes puedan resolver las dudas que tienen respecto al contenido de un párrafo leído; cabe mencionar que también sirve como metodología de evaluación por parte del docente, siempre y cuando se presente de una manera entretenida, como si fuera un juego.

Motivación lectora

La motivación, a menudo impulsada por la curiosidad, es lo que hace avanzar en la vida. Estimula a aprender y mejorar, y a establecer y cumplir objetivos. Las personas con inteligencia emocional suelen estar motivadas intrínsecamente por la propia tarea para alcanzar objetivos internos,

más que por recompensas externas como el dinero, los elogios o evitar el castigo, que es extrínsecamente.

La motivación de lectura, para Faviana et al. (2022) se puede expresar como el gusto por la lectura que utilizan tanto los lectores como no lectores. Está estrechamente relacionada con la exploración de cosas nuevas e implica curiosidad y apertura a nuevos conocimientos e información. La motivación está íntimamente relacionada con las actividades intelectuales y formativas generadas en el proceso de aprendizaje, que dan como resultado la adquisición de conocimientos, habilidades y experiencia que influyen positivamente en el comportamiento intelectual y la actitud de búsqueda de otros conocimientos.

Para Avendaño (2017) la motivación es un aspecto de enorme relevancia en varios ámbitos de la vida humana. Como constructo teórico de naturaleza multifactorial, permite explicar por qué las personas se interesan en ciertas actividades persistiendo en ellas y evitan hacer otras. La motivación se ha considerado también como un determinante del aprendizaje y el rendimiento académico.

Bachillerato

El Bachillerato para el Ministerio de Educación constituye el tercer nivel de educación escolarizada que continúa y complementa las destrezas desarrolladas en los tres subniveles de Educación General Básica, donde se evidencia una formación integral e interdisciplinaria vinculada a los valores de justicia, innovación, solidaridad y que permite al estudiante articularse con el Sistema de Educación Superior y, de esta manera, contribuir a su plan de vida (Rojas-Avilés et al., 2020).

El bachillerato (Euroinnova, 2023) hace referencia a un programa de estudio de educación media que también es conocido como preparatoria, ya que prepara al estudiante para los estudios superiores (universitarios). Dicho programa suele variar en los países dependiendo de su sistema educativo. La educación media superior es esencial para la formación académica de los jóvenes, ya que es un requisito primordial para acceder a los estudios universitarios y a muchas oportunidades laborales del mercado. En este nivel educativo los jóvenes pueden descubrir que profesión les apasiona y a que quieren dedicarse en un futuro.

Teoría de la autodeterminación

La Teoría de la Autodeterminación para Avendaño (2017) ha sido ampliamente utilizada como marco teórico para explicar la motivación detrás de la lectura. Cuando un lector muestra una motivación intrínseca, demuestra un mayor compromiso y se dedica a leer textos de diversos

géneros con una amplia gama de objetivos, reservando tiempo personal para esta actividad.

Modelo de expectativas-valor

La teoría de expectativa-valor, presentada por Atkinson en 1957 y 1964, y citada por Ruiz, (2023) plantea que la decisión de llevar a cabo una acción está influenciada por las expectativas de obtener una recompensa y por la valoración que se asigna a esa recompensa. Atkinson establece una conexión entre estos conceptos y la necesidad de logro.

Teoría de flujo según Mihaly Csikszentmihalyi

Para Pérez (2018) el estado de flujo se caracteriza por una inmersión total en una actividad que genera placer y disfrute, donde el tiempo parece transcurrir rápidamente y las acciones, pensamientos y movimientos fluyen de manera continua. Durante este estado, toda nuestra energía y concentración están dirigidas hacia la tarea, utilizando habilidades que llevan a experimentar una satisfacción completa. Según este modelo, la motivación para leer puede incrementarse cuando los individuos experimentan el estado de flujo durante la lectura, que los impulsa a participar en la actividad de manera voluntaria y con un compromiso más profundo.

Autoeficacia lectora

La autoeficacia lectora según Avendaño (2017) es un concepto motivacional ampliamente utilizado en el campo educativo debido a su capacidad para explicar cómo la confianza de las personas en su propia capacidad para realizar una tarea afecta su compromiso y motivación. Esta creencia en la capacidad propia facilita el establecimiento de metas y la disposición para enfrentar tareas académicas difíciles. La autoeficacia está vinculada a la evaluación que las personas hacen de sus propias habilidades y a los estímulos sociales que las impulsan a participar en actividades académicas. Autoeficacia lectora se refiere a la creencia o percepción que tiene un individuo sobre su capacidad para leer con éxito y comprender diferentes tipos de textos.

Contextualización de la importancia de la lectura en la etapa de bachillerato.

La integración de una práctica de lectura efectiva es esencial para la búsqueda y transmisión de información relevante. La lectura, siendo una habilidad que se desarrolla con el tiempo, se establece desde la infancia (Manso et al., 2011). Su dominio no solo contribuye al crecimiento académico, sino que también facilita la comprensión de instrucciones escritas. Más que simplemente adquirir el

hábito de la lectura, se trata de ejercitarla y cultivar la capacidad de comprender lo leído.

La educación en el bachillerato se destaca como un escalón educativo crucial (Calderón-Garrido & Aránega, 2024), ya que constituye el paso previo para acceder a la educación universitaria. En este contexto, los docentes suelen implementar estrategias pedagógicas que demandan la lectura de extensos volúmenes de texto, una experiencia que resulta tediosa para muchos estudiantes. Por consiguiente, es vital que la lectura en la preparatoria se perciba como una actividad que nutra y enriquezca el conocimiento, ya que no hay mejor manera de aprender que disfrutando del material. En resumen, la lectura en la etapa de bachillerato no solo es fundamental para el éxito académico, sino también para el desarrollo integral de los estudiantes como individuos críticos, reflexivos y comprometidos con su entorno.

Principio del formulario

Tecnología y Lectura en la Educación

En el contexto actual, la tecnología juega un papel fundamental en la promoción de la lectura en el ámbito educativo. Con la llegada de dispositivos digitales como tabletas, computadoras y teléfonos inteligentes, así como el desarrollo de aplicaciones y plataformas en línea, se han creado nuevas oportunidades para fomentar el hábito de la lectura entre los estudiantes.

Para Rodríguez & Cortés (2021) la lectura y la escritura son habilidades fundamentales para la vida, y su adquisición se posiciona como uno de los principales objetivos educativos. La introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha revolucionado tanto los métodos como los medios a través de los cuales se lleva a cabo la lectura y la escritura.

Según Cárdenas et al. (2015) la introducción de Recursos Educativos Abiertos (REA) en los entornos de aprendizaje ha sido vista como una fuente de innovación pedagógica al proporcionar diversas oportunidades y modalidades de aprendizaje en el aula. Sin embargo, en el contexto latinoamericano, el proceso de enseñanza de la lecto-escritura ha estado tradicionalmente ligado a métodos convencionales, dejando de lado el impacto que las nuevas tecnologías han tenido en la educación y en las actividades extracurriculares. Es esencial reconocer que el aprendizaje de la lectoescritura se ve transformado por el uso de herramientas tecnológicas. La integración de aplicaciones de lectura en la enseñanza secundaria presenta una serie de beneficios y desafíos que influyen en el proceso educativo y en el desarrollo de habilidades de lectura de los estudiantes.

Algunos beneficios de aplicaciones de lectura (Jiménez & Díez-Martínez, 2018):

Acceso más fácil y rápido, desde cualquier lugar:

Gracias a estas plataformas, los alumnos pueden consultar un enorme acervo de publicaciones básicas y complementarias para su formación en el bachillerato desde cualquier parte del mundo y en cualquier dispositivo móvil.

Acceso a una amplia variedad de materiales: Las aplicaciones de lectura ofrecen acceso a una amplia gama de textos, desde libros de texto tradicionales hasta obras literarias, artículos de investigación y materiales multimedia. Esto amplía el repertorio de lectura de los estudiantes y les permite explorar diferentes géneros y temas de interés.

Ahorro de costos para todos los involucrados: Las aplicaciones virtuales brindan a los estudiantes la posibilidad de acceder a obras fundamentales para su educación, las cuales podrían resultar costosas, sin necesidad de incurrir en gastos adicionales. Esta situación puede suponer un importante alivio para su situación económica personal y familiar, ya que estas aplicaciones no requieren mantenimiento físico, evitando así la necesidad de reemplazar obras desgastadas y eliminar la preocupación por adquirir nuevas ediciones a medida que salen al mercado.

La introducción de Recursos Educativos Abiertos (REA) en los entornos de aprendizaje ha sido vista como una fuente de innovación pedagógica al proporcionar diversas oportunidades y modalidades de aprendizaje en el aula. Sin embargo, en el contexto latinoamericano, el proceso de enseñanza de la lectoescritura ha estado tradicionalmente ligado a métodos convencionales, dejando de lado el impacto que las nuevas tecnologías han tenido en la educación y en las actividades extracurriculares. Es esencial reconocer que el aprendizaje de la lectoescritura se ve transformado por el uso de herramientas tecnológicas. Investigaciones en este ámbito han demostrado que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) puede mejorar significativamente las habilidades de lectoescritura, al proporcionar actividades y estrategias adaptadas y dirigidas a través de medios digitales. Además, estas herramientas ayudan a reconocer y aprovechar los contextos socioculturales en los que los estudiantes se desenvuelven diariamente en nuestra sociedad. La lectura y la escritura son habilidades fundamentales para la vida, y su adquisición se posiciona como uno de los principales objetivos educativos. La introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha revolucionado tanto los métodos

como los medios a través de los cuales se lleva a cabo la lectura y la escritura. En el contexto actual, se hace imperativo adaptar las prácticas educativas para enseñar estas habilidades utilizando herramientas tecnológicas y servicios digitales. La lectura y la escritura son competencias esenciales para la vida, por lo que su aprendizaje representa uno de los objetivos primordiales de la educación. La inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado cómo y a través de qué se lee y escribe. El contexto actual exige la configuración de prácticas educativas orientadas a la enseñanza de la lectura y la escritura con herramientas tecnológicas y servicios digitales. La lectura y la escritura son competencias esenciales para la vida, por lo que su aprendizaje representa uno de los objetivos primordiales de la educación. La inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado cómo y a través de qué se lee y escribe. El contexto actual exige la configuración de prácticas educativas orientadas a la enseñanza de la lectura y la escritura con herramientas tecnológicas y servicios digitales. La lectura y la escritura son competencias esenciales para la vida, por lo que su aprendizaje representa uno de los objetivos primordiales de la educación. La inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado cómo y a través de qué se lee y escribe. El contexto actual exige la configuración de prácticas educativas orientadas a la enseñanza de la lectura y la escritura con herramientas tecnológicas y servicios digitales. La lectura y la escritura son competencias esenciales para la vida, por lo que su aprendizaje representa uno de los objetivos primordiales de la educación. La inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado cómo y a través de qué se lee y escribe. El contexto actual exige la configuración de prácticas educativas orientadas a la enseñanza de la lectura y la escritura con herramientas tecnológicas y servicios digitales. Principio del formulario

Tendencias actuales en el uso de tecnología para fomentar la lectura en estudiantes de bachillerato:

Aplicaciones de Lectura Interactiva: El uso de aplicaciones de lectura interactiva está en aumento entre los estudiantes de bachillerato. Estas aplicaciones ofrecen una experiencia de lectura más dinámica y atractiva al

incluir funciones como animaciones, videos, cuestionarios y juegos que complementan el texto escrito y fomentan la participación activa del estudiante.

Plataformas de Lectura Digital: Educación 2024, es ejemplo de una plataforma digital que proporciona acceso a una amplia variedad de libros organizados por temas. Dentro de esta biblioteca virtual, se pueden encontrar cuentos, crónicas, ensayos, novelas, poesías, biografías y memorias, entre otros géneros literarios.

Integración de Audiolibros: Los audiolibros se convierten en un recurso valioso para los estudiantes que enfrentan dificultades de aprendizaje, ofreciendo un respaldo que consolida el contenido textual y promoviendo una comprensión más profunda de la lectura, lo cual resulta beneficioso incluso para aquellos alumnos que no presentan dificultades de aprendizaje. Su utilización como complemento para promover la lectura entre estudiantes de bachillerato está en aumento (Tosi, 2020; Rodríguez, 2023).

Plataformas de Colaboración y Discusión: Las plataformas de colaboración y discusión en línea están siendo utilizadas para fomentar la participación activa de los estudiantes en la lectura. Estas plataformas permiten a los estudiantes compartir sus ideas, reflexiones y preguntas sobre los textos leídos, facilitando el intercambio de conocimientos y la construcción de significado en comunidad.

Apps de Lectura Interactiva

Las aplicaciones de lectura interactiva representan una innovadora herramienta educativa que combina la experiencia de lectura con elementos interactivos y multimedia para enriquecer la comprensión y el compromiso del lector. Estas aplicaciones van más allá del simple acto de leer un texto, ofreciendo una experiencia dinámica y atractiva que puede incluir características como animaciones, videos, cuestionarios, juegos y funciones de interacción social. Una característica central de las aplicaciones de lectura interactiva es su capacidad para adaptarse al usuario y personalizar la experiencia de lectura según sus preferencias y necesidades individuales.

Para Mallitasig & Freire (2020) y Pérez & Gértrudix (2021) la implementación de técnicas de gamificación en el contexto educativo puede ser efectiva al incorporar elementos de juego en el proceso de lectura en el aula, mediante la creación de actividades y experiencias diseñadas para promover el desarrollo y mantenimiento de habilidades de lectura entre los estudiantes, lo que resulta en beneficios educativos adicionales, como el fortalecimiento de la capacidad crítica y expresiva. Ver tabla 1.

Tabla 1: Ejemplos de apps populares utilizadas en el ámbito educativo.

Goodreads:	Esta aplicación es indispensable para los amantes de la lectura. Facilita la organización de tus lecturas, el seguimiento de los libros que has completado, así como la obtención de información adicional sobre una amplia gama de ejemplares. Además, te permite interactuar con otros lectores, compartir lecturas, comentarios y evaluaciones con amigos y compañeros. También ofrece la opción de crear una biblioteca personalizada con estadísticas que permiten analizar tu proceso de lectura.
Doted:	Se ha presentado una nueva aplicación móvil durante el Mobile World Congress llamada Doted, para que tiene como objetivo aumentar tu hábito de lectura, aprovechando los momentos de ocio que tengas disponibles, ya sea cuando regresas a casa en metro, durante tus viajes en avión o incluso cuando estás relajado en el sofá un domingo por la tarde. Esta aplicación, por el momento disponible solo para IOS, está diseñada para cargar el material de lectura y permitir al usuario establecer el tiempo deseado para la lectura.
Audiolibros de Audible:	Para Rocío (2023) Audible es el servicio de audiolibros y podcasts desarrollado por Amazon, el cual permite a los usuarios adquirir, descargar y disfrutar de libros en formato de audio. Este servicio fue lanzado en 1997 y ha experimentado un notable crecimiento desde entonces, convirtiéndose en uno de los servicios de audiolibros más populares a nivel mundial.
Hooked:	Se trata de una aplicación que ofrece historias, cuentos y novelas escritas en un formato de chat diseñado para adaptarse a las preferencias y rutinas de sus usuarios. La aplicación consiste en una colección de relatos y diálogos que se desarrollan y avanzan de manera similar a las conversaciones de WhatsApp, permitiendo a los usuarios seguir la evolución de las historias en tiempo real.

24symbols:	Un proyecto desarrollado por un equipo de ingenieros españoles, que facilita la lectura y el intercambio de libros digitales accesibles desde dispositivos como eReaders, smartphones, iPad, laptops, entre otros. Se presenta como una solución para acceder y compartir libros digitales, compatible con cualquier dispositivo de lectura conectado a internet, ofreciendo a los usuarios acceso a un amplio catálogo de contenido internacional y de diversas editoriales.
------------	---

Fuente: elaboración propia.

Motivación Lectora en Bachillerato

Según Torres et al. (2023) la motivación de los estudiantes para leer es un aspecto crucial en el ámbito educativo, ya que influye significativamente en su rendimiento académico, desarrollo cognitivo y habilidades de comprensión lectora. Numerosos factores pueden influir en la motivación de los estudiantes para leer, y es importante considerarlos para diseñar estrategias efectivas que promuevan una actitud positiva hacia la lectura.

Las experiencias educativas y las prácticas pedagógicas en el aula también desempeñan un papel crucial en la motivación para leer. Los métodos de enseñanza que incorporan actividades interactivas, relevantes y estimulantes pueden aumentar el interés de los estudiantes por la lectura. Asimismo, el feedback positivo y el reconocimiento por parte de los docentes pueden fortalecer la autoeficacia y la autoestima del estudiante en relación con sus habilidades lectoras. La relación entre la motivación y el rendimiento académico ha sido objeto de numerosas investigaciones en el campo de la psicología educativa. Se ha demostrado consistentemente que existe una fuerte correlación entre el nivel de motivación de los estudiantes y su desempeño en el ámbito académico.

Impacto de las Apps en la Motivación Lectora:

Para Marquéz & Valenzuela (2018) las tecnologías de la información y la comunicación han cambiado los hábitos de lectura. La lectura interactiva con medios digitales es una combinación de diferentes y complejos procesos de incluyen diferentes enfoques, como los que se proponen desde la perspectiva de la alfabetización. Este último, en el marco de la teoría sociocultural, considera la lectura interactiva como una práctica social con un trasfondo histórico y cultural.

Según Guerra & Forero (2015) se especifica el propósito de investigación expresando que para lograr que los estudiantes del primer semestre de Licenciatura en Matemáticas de la Universidad de Sucre, alcancen la comprensión y retención de lo leído, deben aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas durante los subprocesos de lectura. Previo al proceso investigativo, se realizó un breve análisis de antecedentes, descubriéndose que, en los modelos de lectura interactiva, la comprensión se encuentra dirigida de manera simultánea por los datos explícitos del texto y por los conocimientos preexistentes en el lector.

Para Ocaña et al. (2023) el empleo de aplicaciones móviles y tecnologías digitales ha suscitado un creciente interés en los campos de la educación y el crecimiento infantil. Sin embargo, la selección adecuada de aplicaciones plantea interrogantes debido a que no todas satisfacen los estándares pedagógicos necesarios. Este estudio presenta un enfoque empírico, centrado en el análisis de sentimientos de las reseñas proporcionadas por usuarios de las cuatro aplicaciones más destacadas para el desarrollo del lenguaje disponibles en la tienda de Google.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para esta investigación se realiza una búsqueda exhaustiva en bases de datos académicas como: Latindex, Scielo, Dialnet, Scopus y Google Académico, así como en revistas especializadas y trabajos de conferencias relevantes, utilizando términos clave relacionados con el tema, como: aplicaciones de lectura interactiva, motivación lectora, aplicaciones educativas, entre otros.

Se aplicaron criterios de inclusión y exclusión para seleccionar los estudios relevantes. Los criterios de inclusión pueden incluir investigaciones empíricas que examinen el impacto de aplicaciones de lectura interactiva en la motivación lectora de estudiantes de bachillerato, revisiones sistemáticas y meta-análisis sobre el tema, así como estudios que analicen características y efectividad de aplicaciones específicas. Los criterios de exclusión pueden incluir estudios que no estén relacionados con el tema, que sean de baja calidad metodológica.

Se desarrolla una investigación clara y concisa para extraer información relevante de cada estudio seleccionado, incluyendo el diseño de investigación, las variables analizadas, los resultados obtenidos y las conclusiones. Se lleva a cabo un análisis temático para identificar patrones y tendencias en los estudios revisados, centrándose en el impacto

de las aplicaciones de lectura interactiva en la motivación lectora de estudiantes de bachillerato. Se realiza, además, una síntesis de los resultados obtenidos en la revisión, discutiendo su relevancia y aplicabilidad en el contexto educativo del bachillerato.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A través de tablas organizan los resultados y la discusión de manera estructurada y clara para el presente artículo científico, ver tabla 2, 3, 4 y 5. Principio del formulario

Tabla 2: Resultados sobre Motivación Lectora y Tecnología en Educación.

Lectura interactiva	<p>Integra elementos interactivos con tecnología digital.</p> <p>Ofrece beneficios significativos para los niños al involucrarlos en actividades interactivas.</p> <p>Permite mayor conexión con la lectura, fomenta la interacción con compañeros y desarrolla la creatividad.</p> <p>Ayuda a desarrollar habilidades de investigación y pensamiento crítico mediante actividades como juegos, dibujo, visualización de videos y creación de personajes.</p>
Desarrollo estudiantil en bachillerato	<p>Componente crucial para el desarrollo integral de los estudiantes en habilidades académicas y comprensión del entorno.</p> <p>Fortalece habilidades básicas y prepara para enfrentar textos complejos.</p> <p>Fomenta la formación de opiniones fundamentadas, participación en debates y desarrollo del pensamiento crítico.</p> <p>Prepara a los estudiantes para desafíos académicos superiores y participación activa en la sociedad.</p>

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3: Impacto de la Lectura Interactiva en el Desarrollo Estudiantil.

Resultado	Discusión
La motivación lectora y el uso de tecnología son fundamentales en el proceso de lectura y el compromiso estudiantil.	Estos hallazgos resaltan la importancia de la motivación intrínseca en la lectura, así como el impacto positivo que la tecnología puede tener en el compromiso de los estudiantes con esta actividad. La integración efectiva de la tecnología puede amplificar la experiencia de lectura y promover una mayor participación y disfrute en el proceso educativo.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4: Aplicaciones Destacadas para Promover la Lectura.

Aplicación	Descripción
Goodreads	Plataforma para organización de lecturas, interacción social y recomendaciones de libros.
Doted	Aplicación móvil que fomenta el hábito de lectura aprovechando momentos de ocio del usuario.
Audible	Servicio de audiolibros y podcasts con amplia biblioteca de títulos en varios géneros.
Hooked	Aplicación innovadora que presenta historias escritas en formato de chat, diseñadas para adaptarse a preferencias de los usuarios.
24symbols	Plataforma que facilita el acceso y la lectura de libros digitales desde diferentes dispositivos conectados a internet.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 5: Áreas de Investigación y Futuras Exploraciones.

Áreas de Investigación	Discusión
Comparación de aplicaciones de lectura interactiva para fomentar la motivación lectora en bachillerato.	Un análisis comparativo detallado de estas aplicaciones permitirá identificar aquellas que tienen un mayor impacto en la motivación lectora y el compromiso estudiantil. Esto ayudará a los educadores a seleccionar las herramientas más efectivas para sus estudiantes, optimizando así la experiencia de lectura y el aprendizaje.
Adaptación de aplicaciones para estudiantes con necesidades educativas especiales en bachillerato.	La personalización y adaptación de estas aplicaciones para diferentes tipos de estudiantes, incluidos aquellos con necesidades especiales, es crucial para garantizar la equidad en el acceso a la educación y para promover la participación y motivación de todos los estudiantes. Investigaciones futuras en esta área contribuirán a diseñar herramientas inclusivas y efectivas para apoyar el desarrollo educativo de todos los estudiantes de bachillerato.

Fuente: elaboración propia.

CONCLUSIONES

Las aplicaciones de lectura interactiva representan una herramienta prometedora para fomentar la motivación lectora en el nivel de bachillerato. Su capacidad para integrar elementos multimedia, juegos y otras características interactivas ofrece una experiencia de lectura más dinámica y atractiva para los estudiantes adolescentes. La revisión de apps populares ha permitido identificar una variedad de aplicaciones con potencial para impactar positivamente en el interés por la lectura entre los estudiantes de bachillerato. Sin embargo, se observa una variabilidad en la calidad y efectividad de estas aplicaciones, lo que sugiere la necesidad de una evaluación cuidadosa antes de su implementación en el entorno educativo.

Tras revisar diversas aplicaciones de lectura interactiva disponibles para estudiantes de bachillerato, se ha podido reconocer una amplia variedad de características y estrategias utilizadas por estas aplicaciones para involucrar a los estudiantes en el proceso de lectura. Estas características van desde la inclusión de elementos multimedia y juegos hasta la personalización del contenido y la retroalimentación inmediata, lo que refleja un enfoque diversificado y adaptable a las necesidades individuales de los estudiantes.

La investigación sobre el impacto de las aplicaciones de lectura interactiva en la motivación lectora de los estudiantes de bachillerato ha revelado resultados prometedores. Se observa que estas aplicaciones pueden tener un efecto positivo en el interés y la participación de los estudiantes en la lectura, ofreciendo una experiencia más atractiva y relevante en comparación con los métodos tradicionales de lectura. Con base en los hallazgos de esta investigación, se ofrecen recomendaciones prácticas para educadores y desarrolladores de aplicaciones sobre cómo aprovechar al máximo el potencial de las aplicaciones de lectura interactiva en el contexto educativo del bachillerato. Estas recomendaciones incluyen la

integración de aplicaciones de lectura interactiva en el currículo escolar de manera coherente y planificada, la colaboración entre educadores y desarrolladores para diseñar aplicaciones que se alineen con los objetivos educativos y la formación del profesorado en el uso efectivo de estas herramientas digitales en el aula.

Es importante reconocer que las aplicaciones de lectura interactiva no son una solución única para abordar los desafíos de motivación lectora en el bachillerato. Se requiere un enfoque multifacético que incluya también la promoción de la lectura en el hogar, la formación de hábitos de lectura y la creación de un entorno escolar que valore y fomente la lectura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avendaño, C. (2017). Motivación por la lectura: claves para entender su importancia a partir de una revisión conceptual. *Revista estudios hemisféricos y polares*, 8(4), 1-19. <https://revistaestudioshemisfericosypolares.cl/ojs/index.php/rehp/article/view/45>
- Calderón-Garrido, D., & Aránega, S. (2024). El TFM de Formación del Profesorado de Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, (15), 1-3 <https://revistes.ub.edu/index.php/didacticae/article/download/46266/41631>
- Cárdenas, A. I. S., Rodríguez, C. Y. P., Castaño, M. M. V., & Jiménez, V. H. A. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura: revista de innovación educativa*, 7(1), 38-49 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5547106>
- Euroinnova. (2023). Comprensión lectora interactiva. *Euroinnova, International Online Education*. <https://www.euroinnova.ec/blog/compreesion-lectora-interactiva>

- Fabiana, E. F., Oswaldo, J. O. V. I. J., & Intriago, V. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 476-493. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1641>
- Guerra Morales, E., & Forero Baena, C. (2015). Estrategias para el desarrollo de la comprensión de textos académicos. *Zona próxima*, (22), 33-55. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442015000100004&script=sci_arttext
- Manso, M., Garzón, M., Rodríguez, C., & Pérez, P. (2011). Contenidos educativos digitales que promueven la integración efectiva de las tecnologías de la información y comunicación. *Digital Education Review*, (19), 56-67. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3941672>
- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. <http://repositorioriscj.dyndns.org:8080/xmlui/handle/PSCJ/1492>
- Márquez Hermsillo, M. M., & Valenzuela González, J. R. (2018). Leer más allá de las líneas. Análisis de los procesos de lectura digital desde la perspectiva de la literacidad. *Sinéctica*, (50), 0-0. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2018000100012&script=sci_arttext
- Jiménez Porta, A. M., & Díez-Martínez Day, E. (2018). Análisis del contenido de apps y videojuegos: implicaciones en procesos cognitivos en la lectura inicial. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 10(1), 71-87. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802018000100071&script=sci_arttext
- Ocaña, M., Luna, A., Guallichico, G., & Bautista, C. (2023). Aplicaciones móviles en el desarrollo del lenguaje Un enfoque comparativo entre padres y educadores. *Revista ALPHA OMEGA*, 1(1), 10-10. <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/revista-alpha-omega/article/view/3259>
- Pérez Gallardo, E., & Gétrudix Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos educativos: revista de educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/217217/P%C3%A9rez.pdf?sequence=1>
- Pérez, I. (2018). Teoría de Flujo. *Psychological Clinic*. <https://www.isidroperezhidalgo.com/teoria-del-flujo-o-flow/#:~:text=Teor%C3%ADa%20del%20Flujo%20seg%C3%BAAn%20Mihaly,movimientos%20se%20suceden%20sin%20pausa.>
- Rocío, G. (2023). Todo sobre Audible, el servicio de audiolibros y podcasts de Amazon. *Azadsn zone*. <https://www.adslzone.net/esenciales/amazon/audible-audiolibros-podcast/>
- Rodríguez, G., & Cortés, J. (2021). Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes. *Sinéctica*, (56). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2021000100201&script=sci_arttext
- Rodríguez Pérez, L. (2023). Herramientas y recursos digitales que emplean los maestros/as de Asturias para trabajar el método de lectoescritura en Educación Infantil. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/68988>
- Rojas-Avilés, H., Sandoval-Guerrero, L., & Borja-Ramos, O. (2020). Percepciones a una educación inclusiva en el Ecuador. *Cátedra*, 3(1), 75-93 <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1903>
- Ruiz, L. (2019). La teoría de expectativa-valor de Atkinson: qué es y qué propone. *Psicología y Mente*.
- Torres Calzadilla, Z. L., Alzuri Barrueta, N. S., & López Rodríguez del Rey, M. M. (2022). El estímulo a la motivación por la lectura en el proceso de formación inicial docente universitaria. *Universidad y Sociedad*, 14(1), 584-588. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000100584&script=sci_arttext
- Tosi, C. L. (2020). Lectura y oralidad en la escuela del siglo XXI: materiales de enseñanza para las prácticas de lengua y literatura en el mundo digital. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/168335>