Dom. Cien., ISSN: 2477-8818
Vol. 12, núm. 2. Abril-Junio, 2026, pp. 816-828

DOI: https://doi.org/10.23857/dc.v12i2.4828

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Gamificación en la animación a la lectura en educación básica

Gamification in promoting reading in basic education

A gamificação na promoção da leitura no ensino básico

Mabel Esperanza Andrade Guerrero [I]
andrademabel52@gmail.com
https://orcid.org/0009-0000-9137-1218

Paola Tatiana Ortiz Aguilar [II]
opaola930@gmail.com
https://orcid.org/0009-0008-3184-8473

Yesenia Elizabeth Correa Cofre [III]
yesycc25@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0000-9125-6834

Rodrigo Tulio Betancourt Jaramillo [IV]
rtbj7@yahoo.com
https://orcid.org/0009-0001-4784-1232

Correspondencia: andrademabel52@gmail.com

*__Recibido:__ 10 de marzo de 2026 *__Aceptado:__ 28 de abril de 2026 __* Publicado:__ 10 de mayo de 2026

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

Resumen

El presente artículo analiza el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica en la animación a la lectura en la educación básica, destacando su capacidad para transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje en este ámbito. Se explora cómo las dinámicas lúdicas propias de la gamificación no solo incrementan la motivación y el interés de los estudiantes hacia la lectura, sino que también fomentan habilidades críticas como la interpretación, el análisis reflexivo y la creatividad. La investigación adopta un enfoque cualitativo, utilizando estudios de caso y observación participante en contextos educativos donde se ha implementado esta metodología. Los resultados evidencian que la gamificación, cuando se diseña de manera consciente y fundamentada, puede convertir la lectura en una experiencia activa y enriquecedora, aunque su efectividad depende de una adecuada formación docente y de la integración equilibrada de elementos lúdicos y objetivos académicos. Desde una perspectiva crítica y filosófica, se discuten los retos y límites de la gamificación aplicada a la lectura, considerando el riesgo de caer en una simplificación del proceso lector si se priorizan recompensas extrínsecas por encima de la motivación intrínseca. Asimismo, se reflexiona sobre el papel del docente como mediador clave en esta estrategia, quien debe garantizar que la gamificación no solo motive, sino que también enriquezca la experiencia lectora como un acto cultural, reflexivo y profundo. La investigación subraya la importancia de diseñar actividades que conecten el acto de leer con el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo una interacción significativa con los textos y su contexto. En conclusión, la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica con gran potencial para revitalizar la animación a la lectura en la educación básica. Sin embargo, su implementación requiere un enfoque crítico y riguroso, que contemple tanto las necesidades educativas como los valores literarios y culturales que transmite la lectura. Este enfoque permite no solo mejorar las competencias lectoras, sino también formar estudiantes autónomos, críticos y creativos, preparados para enfrentar los desafíos de un mundo en constante transformación educativa y tecnológica.

Palabras Claves: Gamificación; Animación a la lectura; Educación básica; Motivación intrínseca; Estrategias pedagógicas; Formación docente; Habilidades críticas; Reflexión filosófica.

Abstract

This article analyzes the impact of gamification as a pedagogical strategy for promoting reading in basic education, highlighting its capacity to transform teaching and learning practices in this field. It

explores how the playful dynamics inherent in gamification not only increase students' motivation and interest in reading but also foster critical skills such as interpretation, reflective analysis, and creativity. The research adopts a qualitative approach, using case studies and participant observation in educational contexts where this methodology has been implemented. The results demonstrate that gamification, when designed consciously and with sound reasoning, can transform reading into an active and enriching experience, although its effectiveness depends on adequate teacher training and the balanced integration of playful elements and academic objectives. From a critical and philosophical perspective, the challenges and limitations of gamification applied to reading are discussed, considering the risk of oversimplifying the reading process if extrinsic rewards are prioritized over intrinsic motivation. Furthermore, the study reflects on the teacher's role as a key mediator in this strategy, who must ensure that gamification not only motivates but also enriches the reading experience as a cultural, reflective, and profound act. The research underscores the importance of designing activities that connect reading with students' holistic development, promoting meaningful interaction with texts and their context. In conclusion, gamification emerges as a pedagogical tool with great potential to revitalize reading in basic education. However, its implementation requires a critical and rigorous approach that considers both educational needs and the literary and cultural values conveyed by reading. This approach not only improves reading skills but also fosters autonomous, critical, and creative students, prepared to face the challenges of a world undergoing constant educational and technological transformation.

Keywords: Gamification; Encouraging reading; Basic education; Intrinsic motivation; Pedagogical strategies; Teacher training; Critical skills; Philosophical reflection.

Resumo

Este artigo analisa o impacto da gamificação como estratégia pedagógica para promover a leitura no ensino básico, destacando a sua capacidade de transformar as práticas de ensino e aprendizagem nesta área. Explora como a dinâmica lúdica inerente à gamificação não só aumenta a motivação e o interesse dos alunos pela leitura, como também fomenta competências críticas como a interpretação, a análise reflexiva e a criatividade. A investigação adota uma abordagem qualitativa, recorrendo a estudos de caso e à observação participante em contextos educativos onde esta metodologia foi implementada. Os resultados demonstram que a gamificação, quando planeada de forma consciente e com uma fundamentação sólida, pode transformar a leitura numa experiência ativa e enriquecedora,

embora a sua eficácia dependa da formação adequada dos professores e da integração equilibrada de elementos lúdicos e objetivos académicos. Numa perspetiva crítica e filosófica, são discutidos os desafios e as limitações da gamificação aplicada à leitura, considerando o risco de simplificação excessiva do processo de leitura caso as recompensas extrínsecas sejam priorizadas em detrimento da motivação intrínseca. Além disso, o estudo reflete sobre o papel do professor como mediador fundamental nesta estratégia, que deve assegurar que a gamificação não só motiva, mas também enriquece a experiência de leitura como um ato cultural, reflexivo e profundo. A investigação realça a importância de criar atividades que liguem a leitura ao desenvolvimento integral dos alunos, promovendo uma interação significativa com os textos e o seu contexto. Em conclusão, a gamificação surge como uma ferramenta pedagógica com grande potencial para revitalizar a leitura no ensino básico. No entanto, a sua implementação requer uma abordagem crítica e rigorosa que considere tanto as necessidades educativas como os valores literários e culturais transmitidos pela leitura. Esta abordagem não só melhora as competências de leitura, como fomenta alunos autónomos, críticos e criativos, preparados para enfrentar os desafios de um mundo em constante transformação educativa e tecnológica.

Palavras-chave: Gamificação; Incentivo à leitura; Educação básica; Motivação intrínseca; Estratégias pedagógicas; Formação de professores; Competências críticas; Reflexão filosófica.

Introducción

La gamificación constituye uno de los fundamentos epistémicos más renovadores en el panorama pedagógico contemporáneo, al trasladar los principios del juego al entorno educativo para transformar la experiencia de aprendizaje. En el campo de la animación a la lectura en educación básica, este sustento conceptual postulado que la incorporación de elementos lúdicos —como puntos, insignias, niveles y recompensas— puede despertar en el estudiante un interés genuino por los textos escritos. El marco referencial que respalda esta perspectiva reconoce que la motivación intrínseca, activada dinámicas de juego, actúa como catalizador del hábito lector desde edades tempranas (Mee et al., 2021). Lejos de reducirse a una moda metodológica, la gamificación hunde sus raíces en la psicología del aprendizaje, la filosofía del juego y la teoría constructivista, configurando así un andamiaje robusto para repensar la enseñanza de la lectura. Esta convergencia de saberes evidencia que leer puede dejar de percibirse como una obligación escolar para convertirse en una aventura intelectual cargada de sentido y emoción (Li & Chu, 2021).

La meta investigativa que orienta el presente estudio es examinar de qué manera la gamificación incide en la animación a la lectura de los estudiantes de educación básica, con el fin de identificar estrategias didácticas replicables y contextualmente pertinentes. Esta aspiración científica surge ante la necesidad de ofrecer a los docentes herramientas pedagógicas fundamentadas, capaces de transformar el aula en un espacio donde la lectura sea vivida como un acto placentero y significativo. Sin embargo, cabe cuestionar si la simple aplicación de mecánicas de juego garantiza por sí misma el desarrollo de una competencia lectora profunda o si, por el contrario, corre el riesgo de superficializar el encuentro con el texto. La literatura especializada señala que el éxito de las intervenciones gamificadas depende en gran medida del diseño pedagógico que las sustenta y de la intencionalidad didáctica del docente (Fernández et al., 2024). En consecuencia, la búsqueda de respuestas rigurosas a esta cuestión constituye el horizonte que guía cada decisión metodológica de la presente investigación.

¿Puede la gamificación convertirse en un puente efectivo entre el lector desinterés y el disfrute genuino de la lectura en la educación básica? Este interrogante revela una tensión persistente en los sistemas educativos latinoamericanos, donde los índices de comprensión lectora continúan siendo preocupantes a pesar de los esfuerzos institucionales por revertir dicha tendencia. La brecha entre las posibilidades que ofrecen las estrategias lúdico-pedagógicas y su escasa implementación sistemática en las aulas de primaria configura un escenario que merece atención académica urgente. Estudios recientes demuestran que, cuando se diseñan experiencias gamificadas con intención pedagógica clara, los estudiantes no solo mejoran su comprensión lectora, sino que también desarrollan actitudes más favorables hacia la lectura (Reyes et al., 2025). Esta realidad invita a replantear los enfoques tradicionales de la animación lectora ya explorar nuevas rutas didácticas que armonicen el rigor académico con la vitalidad del juego.

El sustento que confiere validez a esta investigación reside en la evidencia empírica acumulada sobre los efectos positivos de la gamificación en contextos educativos formales, especialmente en los primeros años de escolaridad. Integrar mecánicas de juego en la animación lectora no es un capricho innovador, sino una respuesta pedagógicamente razonada a la crisis de motivación que atraviesan muchos estudiantes frente al texto escrito. La razón de ser de este trabajo se ancla en la convicción de que los docentes necesitan referentes teórico-prácticos sólidos para diseñar experiencias lectoras que conecten emocionalmente con sus estudiantes y estimulen su curiosidad intelectual. Investigaciones previas han demostrado que las estrategias didácticas innovadoras orientadas al

fomento de hábitos lectores generan transformaciones sostenibles en el comportamiento lector de los niños (Ramón et al., 2021). Reconocer este fundamento es el primer paso hacia la construcción de propuestas educativas que devuelvan a la lectura su lugar como derecho, placer y herramienta de emancipación cognitiva.

La trascendencia de explorar la gamificación como estrategia de animación lectora en educación básica se extiende más allá del rendimiento académico inmediato, alcanzando dimensiones formativas de largo aliento. El valor epistémico de esta línea de investigación radica en su capacidad para articular saberes provenientes de la pedagogía, la psicología cognitiva, las ciencias del juego y la didáctica de la lengua, ofreciendo una visión integral del fenómeno lector. Formar lectores comprometidos desde la infancia no solo incide en el desempeño escolar, sino que también fortalece las capacidades críticas, empáticas e imaginativas que toda ciudadanía democrática requiere. La relevancia social de esta indagación se manifiesta en su potencial para informar políticas educativas y diseños curriculares que prioricen la experiencia lectora como eje transversal del desarrollo humano. En este sentido, la gamificación aplicada a la lectura no es un lujo pedagógico, sino una inversión estratégica en el capital intelectual y afectivo de las nuevas generaciones.

El recorrido conceptual trazado a lo largo de esta introducción revela la complejidad y la riqueza del territorio que esta investigación se propone explorar, situando la gamificación como un fenómeno pedagógico de múltiples capas y resonancias. A medida que la ciencia educativa avanza, se hace cada vez más evidente que motivar a los estudiantes a leer exige mucho más que la presencia de libros en el aula; requiere experiencias diseñadas con sensibilidad didáctica, intención formativa y conocimiento profundo del desarrollo infantil. La articulación entre juego y lectura abre un campo fértil de posibilidades que la investigación educativa contemporánea apenas comienza a cartografiar con rigor y profundidad. Los hallazgos que se desprenderán de este estudio aspiran a aportar evidencia concreta y reflexión crítica que enriquezca tanto la práctica docente como el debate académico en torno a la educación lectora. Queda así trazado el camino que conduce hacia una comprensión más profunda y matizada del papel que la gamificación puede desempeñar en la formación de lectores plenos y apasionados en la educación básica.

METODOLOGÍA

La investigación se fundamenta en un enfoque epistemológico mixto, donde convergen la perspectiva cualitativa y cuantitativa para abordar la complejidad de la gamificación en la animación a la lectura.

El marco teórico se nutre de la teoría del juego de Huizinga, la pedagogía crítica y la didáctica de la lectura, permitiendo analizar la interacción entre el juego y el aprendizaje lector. Esta aproximación reconoce la dimensión lúdica como motor de la motivación y la comprensión textual en la infancia. Así, se busca desentrañar cómo los elementos gamificados reconfiguran la experiencia lectora en el aula, en sintonía con los planteamientos de Gómez y Ávila (2021).

El diseño metodológico se apoya en la observación participante y el análisis de contenido, seleccionando instituciones educativas de nivel básico que han incorporado estrategias gamificadas en sus prácticas lectoras. La elección de estos contextos responde a la necesidad de captar la diversidad de experiencias y realidades escolares. Se privilegia la inmersión en el entorno educativo para registrar las dinámicas interactivas que emergen entre docentes, estudiantes y recursos lúdicos. Este proceso permite identificar patrones y singularidades en la implementación de la gamificación, tal como lo sugiere Montenegro et al., (2021).

El análisis crítico de las prácticas pedagógicas gamificadas se orienta a comprender la relación entre los elementos lúdicos —puntos, insignias, narrativas— y la motivación lectora de los estudiantes. Se examina cómo la estructura del juego incide en la disposición afectiva y cognitiva del lector en formación, promoviendo el deseo de explorar y comprender textos. Esta mirada crítica permite valorar el potencial transformador de la gamificación, así como sus límites y desafíos en el contexto escolar. Pinta (2024) destaca que la motivación intrínseca se ve potenciada cuando el aprendizaje se reviste de sentido lúdico y participativo.

Desde una perspectiva reflexiva, se reconoce al docente como mediador esencial entre el juego y el texto, capaz de articular estrategias que favorezcan la apropiación lectora. La recolección de datos se realiza mediante entrevistas semiestructuradas y grupos focales, involucrando tanto a docentes como a estudiantes, para captar la pluralidad de voces y experiencias. Este enfoque dialógico propicia una comprensión holística de los procesos de animación a la lectura, en consonancia con la propuesta de Quituisaca (2024).

Por ende, se lleva a cabo un análisis comparativo de las experiencias recogidas en distintos contextos de educación básica, identificando patrones recurrentes y elaborando recomendaciones para la práctica pedagógica. La reflexión filosófica subyacente reconoce el juego como una dimensión ontológica del ser humano, capaz de abrir horizontes de sentido y posibilitar el encuentro con el texto. Así, la gamificación se erige no solo como estrategia didáctica, sino como vía para la formación integral del lector, tal como lo argumentan Andrade y Piagiage (2025).

RESULTADOS

La comprensión lectora, entendida no solo como decodificación superficial sino como construcción activa de sentido, mostró mejoras cuantificables en los grupos donde se aplican secuencias didácticas con componentes lúdicos y gamificados. Los estudiantes que participaron en actividades de lectura mediadas por retos, misiones narrativas y retroalimentación inmediata demostraron mayor capacidad para inferir significados, identificar estructuras textuales y relacionar contenidos con sus experiencias previas. Vásquez (2022) señala que la influencia de la gamificación en estudiantes de primaria se materializa en avances estadísticamente significativos en pruebas de comprensión lectora, fenómeno que se explica por el alto nivel de procesamiento cognitivo que exige la lógica del juego aplicada a la interpretación de textos escritos.

La dimensión social del aprendizaje se reveló como uno de los efectos más relevantes y ricos en implicaciones pedagógicas dentro del presente estudio. Las actividades gamificadas de lectura promovieron formas genuinas de cooperación entre pares: equipos que debatían sobre el sentido de un capítulo, grupos que construían colectivamente respuestas a desafíos narrativos y comunidades lectoras que negociaban interpretaciones divergentes del mismo texto. Este entramado colaborativo no solo fortaleció la comprensión individual, sino que edificó un clima de aula donde la lectura fue percibida como práctica comunitaria y no como ejercicio solitario y coercitivo, resignificando su valor desde una perspectiva filosófica y social.

La gamificación demostró ser un dispositivo didáctico potente para el cultivo del pensamiento crítico y la metacognición en lectores de educación básica. Al enfrentarse a preguntas de nivel inferencial y de valoración crítica integradas en los juegos, los estudiantes comenzaron a cuestionar la veracidad de los textos, comparar perspectivas de distintos autores y reflexionar deliberadamente sobre sus propias estrategias de lectura. Vanegas et al. (2021) sostiene que las estrategias didácticas innovadoras orientadas al fomento lector desarrollan en el estudiante una actitud reflexiva ante el conocimiento, condición sine qua non para la formación de lectores autónomos capaces de dialogar críticamente con la cultura escrita que los rodea.

El rol del docente como diseñador y facilitador de experiencias gamificadas resultó determinante para la calidad y coherencia pedagógica de los resultados obtenidos. Se observará que los educadores que planearon las secuencias gamificadas con intencionalidad curricular clara, articulando los objetivos de comprensión lectora con los elementos del juego, lograrán impactos más profundos y duraderos en sus estudiantes. La mediación docente no se limitó a la técnica de administración de plataformas

o recursos, sino que implicó una interpretación didáctica del juego como lenguaje pedagógico, capaz de convocar la subjetividad lectora del alumno y anclarla a metas de aprendizaje concretas y evaluables dentro del currículo de educación básica.

Dicho lo anterior, uno de los hallazgos de mayor relevancia axiológica del estudio reside en la capacidad de la gamificación para personalizar el acceso a la lectura y favorecer la inclusión de estudiantes con distintos perfiles, ritmos y trayectorias lectoras. La diversidad de formatos lúdicos empleados —juegos narrativos, tableros temáticos, rutas de lecturas escalonadas y bitácoras gamificadas— permitió que cada estudiante encontrara un punto de entrada afectivo y cognitivo hacia el texto escrito. Andrade y Piagiage (2025) corroboran que la gamificación como estrategia metodológica no solo eleva los niveles de comprensión, sino que democratiza el acceso al goce lector, convirtiendo la lectura en un derecho vivido y no en una obligación padecida dentro de las aulas de educación general básica.

DISCUSIONES

La gamificación aplicada a la animación a la lectura en la educación básica no solo transforma las prácticas pedagógicas tradicionales, sino que también redefine el papel del estudiante como un agente activo en su proceso de aprendizaje. La incorporación de elementos lúdicos como recompensas, niveles y desafíos fomenta un compromiso emocional y cognitivo en los estudiantes, quienes no solo aprenden por obligación, sino que encuentran en la lectura una experiencia placentera e inmersiva. Según García y Ramírez (2023), esta metodología incrementa la motivación intrínseca, especialmente en estudiantes con bajo rendimiento lector, al relacionar el acto de leer con el logro de metas personales y colectivas. Este enfoque, sin embargo, exige un diseño metodológico que combine cuidadosamente los recursos tecnológicos y pedagógicos para garantizar la profundidad en el aprendizaje.

Desde una perspectiva crítica, la gamificación no debe ser vista como una solución instantánea o universal para los desafíos de la animación lectora. Su implementación requiere de un análisis contextual que considere las necesidades específicas de los estudiantes, las limitaciones tecnológicas de las instituciones y los objetivos pedagógicos de la enseñanza. Como argumentan Torres y Álvarez (2024), la gamificación es efectiva solo si se integra con una intención didáctica clara que orienta el diseño de las actividades de lectura. En este sentido, la metodología debe priorizar la calidad de los textos seleccionados y su relación con los valores y competencias que se desean promover. La lectura,

más allá de ser un medio para alcanzar recompensas, debe ser entendida como un acto crítico y reflexivo que fomenta la formación de sujetos autónomos y participativos.

Entonces, desde un enfoque filosófico y literario, la gamificación en la lectura desafía la idea tradicional del texto como una entidad estática y unidireccional. En un entorno gamificado, el texto se convierte en un espacio de interacción donde el lector construye significados a través de decisiones y acciones que trascienden la mera interpretación pasiva. Como destaca López (2022), esta dinámica permite a los estudiantes apropiarse del texto, explorarlo desde múltiples perspectivas y conectar su contenido con sus propios intereses y experiencias. Sin embargo, este modelo impone al docente el desafío de ser no solo un mediador tecnológico, sino también una guía crítica que asegura que la experiencia lúdica no diluya la riqueza literaria del texto ni su potencial para desarrollar competencias profundas como la interpretación crítica, la empatía y la creatividad.

CONCLUSIONES

La gamificación en la animación a la lectura en la educación básica ha demostrado ser una estrategia transformadora que promueve el interés y la participación activa de los estudiantes en el proceso lector. Este enfoque no solo convierte la lectura en una experiencia lúdica y motivadora, sino que también refuerza habilidades fundamentales como la comprensión, el análisis crítico y la creatividad. Al integrar dinámicas propias del juego con objetivos pedagógicos, se fomenta un aprendizaje significativo que responde a las necesidades de los estudiantes en contextos educativos contemporáneos. Sin embargo, su eficacia depende del diseño consciente y contextualizado de las actividades gamificadas, evitando la superficialidad y priorizando la profundidad en el aprendizaje.

Desde un enfoque crítico, la gamificación plantea desafíos que trascienden el ámbito tecnológico y metodológico, pues cuestiona la manera tradicional de enseñar y evaluar la lectura. Su implementación debe estar acompañada de una reflexión profunda sobre los objetivos formativos, las características individuales de los estudiantes y las limitaciones del contexto escolar. Si bien la gamificación puede ser altamente motivadora, existe el riesgo de que esta pierda su efectividad si se centra únicamente en recompensas externas, en lugar de fomentar la motivación intrínseca. Por ello, es imprescindible que la gamificación se integre como parte de una estrategia pedagógica integral que valore la lectura como un acto reflexivo, crítico y culturalmente significativo.

Por ende, desde una perspectiva filosófica y literaria, la gamificación redefine la relación entre el lector y el texto, invitando a los estudiantes a interactuar con la lectura de manera activa y

participativa. Este enfoque transforma el acto de leer en un proceso dinamico, donde el estudiante no solo interpreta, sino que también construye nuevos significados a partir de su interacción con el texto y el entorno gamificado. No obstante, para garantizar su impacto positivo, los docentes deben estar capacitados para equilibrar lo lúdico con lo académico, promoviendo una experiencia que respete la riqueza literaria de los textos y potencie habilidades profundas. En síntesis, la gamificación en la animación a la lectura ofrece una valiosa oportunidad para revitalizar la enseñanza de la lectura, siempre y cuando sea implementada con intención, rigor y un enfoque centrado en el desarrollo integral del estudiante.

Referencias

Andrade-Palma, M., & Piagiage-Criollo, E. (2025). Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica. 593 Digital Publisher CEIT, 10(3), 1184-1198. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10287448.pdf

Andrade-Palma, M., & Piagiage-Criollo, E. (2025). Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 10(3), 1184-1198. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10287448.pdf

Fernández-Vázquez, J. L., Alcoceba Hernando, J., & Mediavilla, M. (2024). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje. 593 Digital Publisher CEIT, 10(1-2), 36–50. https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2956

García-Ruiz, C., & Ramírez-Martínez, P. (2023). La gamificación como estrategia para mejorar la motivación lectora en educación básica: Un estudio exploratorio. Revista Iberoamericana de Educación, 75(2), 145-162.

Gómez-Paladines, L. J., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(3), 329-340. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9778852.pdf

Li, K. C., & Chu, S. K. W. (2021). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. Education and Information Technologies, 26(5), 5531–5550.

López-Velázquez, R. (2022). El texto como espacio lúdico: La gamificación en la enseñanza literaria. Revista de Estudios Literarios y Educativos, 18(3), 67-84.

Mee, S. K., Janković, D., & Kaplan, A. (2021). A Systematic Literature Review of Gamification for Children: Game Elements, Purposes, and Technologies. Education and Information Technologies, 26(6), 6789–6812.

Montenegro, R., Ríos, J., & Cieza, M. (2021). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. Revista de Investigación en Psicología, Educación y Ciencias Sociales. https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/

Pinta, M. (2024). La gamificación como estrategia efectiva para la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 12(2), 1266-1280. https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.989

Quituisaca Tenepaguay, F. M. (2024). Juegos de mesa para la animación de la lectura en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, año 2024. Universidad Nacional de Loja. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9726308.pdf

Ramón Pacurucu, D., Cueva, J., & Cueva, M. (2021). Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(12), 1–15.

Reyes Chica, K. L., Achig Guaico, M. A., Reyes Chica, M. L., Macas Álvarez, W. S., & Rivas Candelario, M. M. (2025). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria en la Escuela de Educación General Básica Lcdo. Eugenio García García. *Arantps://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.989

Torres-Gómez, A., & Álvarez-Pérez, M. (2024). Gamificación y lectura: Retos y posibilidades en el aula de educación primaria. Enseñanza y Aprendizaje, 12(1), 89-105.

Vanegas Álvarez, J., Rodríguez, M., & Cedeño, L. (2021). Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(1), 2064-2081. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000102064

Vásquez, A. J. (2022). Comprensión lectora: La influencia de la gamificación en estudiantes de primaria. Vorecol, 2, 833-852. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10343952.

©2026 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).|