



La gamificación como herramienta de animación a la lectura

Gamification as a reading promotion tool

Gamificação como ferramenta de promoção da leitura

Mercy del Rocío Lima Caiminagua ^I
mercy.lima@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-6856-4713>

Helen Elizabeth Chica Tucta ^{II}
helen.chica@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-4652-9667>

Rosa Esmeraldas Ortiz Zambrano ^{III}
esmeraldas.ortiz@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-7011-5957>

Jessica Lídice Reyes Vera ^{IV}
jessicalidice@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-2337-4044>

Correspondencia: mercy.lima@educacion.gob.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 18 de febrero de 2025 * **Aceptado:** 24 de marzo de 2025 * **Publicado:** 30 de abril de 2025

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

Resumen

Este artículo presenta una revisión bibliográfica sobre el uso de la gamificación como estrategia pedagógica para fomentar la animación a la lectura en entornos educativos. A través del análisis y reflexión de estudios académicos y experiencias documentadas, se identificaron los principales hallazgos, características, aportes y limitaciones del enfoque lúdico en el desarrollo de hábitos lectores. Este trabajo se fundamenta en un enfoque cualitativo de tipo documental, y se organiza a partir de categorías conceptuales como gamificación, motivación lectora y animación a la lectura. Para el análisis de la información se utilizaron documentos encontrados en fuentes confiables como: Dianlet, ERIC, Google académico, IEEE Xplore, Scopus, Springer Link, Web of Science, Redalyc, Scielo, entre otros buscadores. Los hallazgos revelan que la gamificación fortalece la participación activa, incrementa la motivación interna y permite construir experiencias lectoras sostenibles y significativa. Dentro de las herramientas de gamificación más utilizadas se encuentran: Classcraft, ClassDojo, Quizlet, Genially, Kahoot, y Quizizz. Además, se recuerda que la gamificación en el proceso de la animación a la lectura debe ser percibida como un instrumento complementario dentro de las diversas estrategias que cuenta la animación lectora. Su éxito dependerá de la estructura didáctica y la experticia docente para generar un ambiente crítico y armónico.

Palabras Claves: Gamificación; lectura; animación lectora; educación; motivación; herramientas digitales.

Abstract

This article presents a literature review on the use of gamification as a pedagogical strategy to promote reading motivation in educational settings. Through analysis and reflection on academic studies and documented experiences, the main findings, characteristics, contributions, and limitations of the gamification approach in developing reading habits were identified. This work is based on a qualitative documentary approach and is organized around conceptual categories such as gamification, reading motivation, and reading motivation. Documents from reliable sources such as Dianlet, ERIC, Google Scholar, IEEE Xplore, Scopus, Springer Link, Web of Science, Redalyc, Scielo, among other search engines, were used to analyze the information. The findings reveal that gamification strengthens active participation, increases internal motivation, and allows for the

construction of sustainable and meaningful reading experiences. Among the most widely used gamification tools are Classcraft, ClassDojo, Quizlet, Genially, Kahoot, and Quizizz. Furthermore, it is important to remember that gamification in the reading promotion process should be perceived as a complementary tool within the various strategies available for reading promotion. Its success will depend on the teaching structure and teacher expertise to create a critical and harmonious environment.

Keywords: Gamification; reading; reading animation; education; motivation; digital tools.

Resumo

Este artigo apresenta uma revisão bibliográfica sobre o uso da gamificação como estratégia pedagógica para promover a leitura em ambientes educacionais. Por meio da análise e reflexão sobre estudos acadêmicos e experiências documentadas, foram identificados os principais achados, características, contribuições e limitações da abordagem lúdica para o desenvolvimento do hábito da leitura. Este trabalho baseia-se numa abordagem documental qualitativa e está organizado em torno de categorias conceituais como gamificação, motivação para a leitura e promoção da leitura. Para a análise das informações foram utilizados documentos encontrados em fontes confiáveis como: Dianlet, ERIC, Google Scholar, IEEE Xplore, Scopus, Springer Link, Web of Science, Redalyc, Scielo, entre outros buscadores. As descobertas revelam que a gamificação fortalece a participação ativa, aumenta a motivação interna e permite a criação de experiências de leitura sustentáveis e significativas. Entre as ferramentas de gamificação mais utilizadas estão: Classcraft, ClassDojo, Quizlet, Genially, Kahoot e Quizizz. Além disso, é importante lembrar que a gamificação no processo de promoção da leitura deve ser percebida como uma ferramenta complementar dentro das diversas estratégias disponíveis para a promoção da leitura. Seu sucesso dependerá da estrutura de ensino e da competência docente para gerar um ambiente crítico e harmonioso.

Palavras-chave: Gamificação; leitura; animação de leitura; educação; motivação; ferramentas digitais.

Introducción

La lectura es una competencia esencial en la formación de los educandos, debido a que propicia la adquisición de conocimientos, el desarrollo del pensamiento crítico y fortalece la comunicación

entre los individuos (Zambrano et al., 2025). Además, Castillo et al. (2025) manifiestan que la lectura no solo potencia las destrezas que permiten los nuevos dominios, sino que también es de enorme importancia para el aprendizaje autónomo, al fortalecer las habilidades cognitivas, sociales y socioemocionales de los estudiantes. También, González et al. (2025) expresan que, en el contexto de la era digital, se ha observado profundas transformaciones que han redefinido las formas de acceso y consumo de la información, instaurando nuevos paradigmas para el fortalecimiento de la lectura. En este argumento, la animación a la lectura emerge como una práctica pedagógica orientada a la promoción y motivación hacia la lectura.

Una de las respuestas innovadoras a este desafío con el uso de herramientas digitales de animación a la lectura es la incorporación de la gamificación en el ámbito educativo. La gamificación es una estrategia en la que se incorpora los elementos propios del juego, con la finalidad de generar aprendizaje en un ambiente motivador (Acosta et al., 2022; Benítez et al., 2025; Gutiérrez et al., 2024, Urdiales, 2024). Además, Jaimes et al. (2023) expresan que la gamificación tiene como propósito generar una relación profunda entre los participantes del juego, a fin de despertar motivación constante para generar el cambio de comportamiento deseado o el aprendizaje requerido. También, Alvarado et al. (2024) agregan que la gamificación es una herramienta didáctica que fomenta la participación cooperativa de los educandos en actividades cotidianas, con la intención de desarrollar las habilidades de pensamiento, resolución de problemas y liderazgo.

Dentro de la segunda variable de este estudio se encuentra la animación a la lectura. La animación a la lectura se la puede considerar como herramientas efectivas para fomentar el gusto de los educandos para esta importante destreza como es la lectura (Giler, 2023). De acuerdo con Maila y Bedón (2022) la animación a la lectura es un proceso que despierta en los educandos la imaginación, expresividad, creatividad, y sin duda alguna la comprensión lectora. Para Briones y Vélez (2022) la animación lectora es entregar a los estudiantes instrumentos para que disfruten de la lectura, creando una rutina que la práctica continua hará que los educandos desarrollen hábitos lectores. Expresado de otra manera la animación a la lectura se considera como técnicas dinámicas que generan agrado durante las actividades de lectura.

El problema de investigación de este trabajo se lo planteó por medio de las siguientes interrogantes: ¿Cómo se ha implementado la gamificación en proyectos de animación a la lectura? Y, ¿Cuáles son los beneficios y limitaciones identificados en la literatura especializada? A partir de las inquietudes antes expuestas, este estudio se propone realizar una revisión bibliográfica que analice

el impacto y las posibilidades de la gamificación como metodología para animar a la lectura. Este artículo se fundamentó en un enfoque cualitativo de tipo documental, y se estructuró en torno a tres principales categorías conceptuales: Gamificación, motivación lectora y animación a la lectura. Las acciones para lograr su propósito fueron: Identificar las estrategias de gamificación más utilizadas; exponer los beneficios y desafíos documentados en la implementación de la gamificación y examinar cómo esta estrategia impacta en la motivación lectora.

Metodología o método

Este trabajo de investigación se enmarca en un enfoque de tipo cualitativo, de carácter descriptivo y exploratorio, orientado a comprender la estrategia de gamificación como herramienta de animación a la lectura a partir del análisis crítico de la literatura científica existente. Se optó por una metodología de revisión bibliográfica sistemática, la cual permite recabar, examinar y sintetizar conocimientos acumulados en torno al tema de estudio.

Diseño de investigación

El diseño corresponde a una revisión cualitativa de tipo documental, centrada en la búsqueda, selección, análisis y sistematización de fuentes secundarias relevantes publicadas en el periodo comprendido entre los años 2021 al 2025. La revisión se estableció en torno a categorías conceptuales previamente definidas: gamificación, animación a la lectura, motivación lectora y herramientas digitales de gamificación.

Fuentes de información

Se examinaron bases de datos académicas de acceso abierto y suscripción, tales como Scopus, Web of Science, ERIC, Dialnet, Redalyc y Google Scholar. También, se incluyeron libros académicos, artículos de revistas indexadas, tesis y capítulos de libros pertinentes al objeto de estudio.

Criterios de inclusión

Se determinaron los siguientes criterios para la inclusión: Estudios publicados en español e inglés, publicaciones entre el 2021 al 2025, artículos que aborden explícitamente la gamificación en contextos educativos o proyectos de animación lectora, investigaciones empíricas, revisión sistemáticas y estudios de caso o propuestas metodológicas documentadas.

Criterios de exclusión

Se aplicaron los siguientes: Trabajos centrados únicamente en videojuegos comerciales o en el ocio digital sin conexión con prácticas de lectura, estudios cuyo foco sea exclusivamente el aprendizaje

de idiomas o competencias digitales sin referencias a la lectura y publicaciones que no cuenten con acceso al texto completo.

Técnicas de análisis

La información compilada fue tratada mediante análisis cualitativo de contenido, priorizando la interpretación de significados, tendencias y relaciones emergentes. Se siguieron los principios de rigurosidad científica cualitativa: exhaustividad, coherencia analítica y transparencia.

Resultados

En los apartados siguientes se presentan los hallazgos más relevantes obtenidos a partir de la revisión bibliográfica y el análisis de las fuentes documentales seleccionadas, con el fin de sustentar teóricamente los planteamientos desarrollados en este estudio.

Estrategias gamificadas más utilizadas

La gamificación es una estrategia que aplica un proceso didáctico que cuenta con los siguientes pasos para una ejecución favorable: determinar si se trabajará de forma individual o grupal, seleccionar las actividades virtuales con las que se van a utilizar y las plataformas que permitirán ser gestionadas (Posligua et al., 2022). De acuerdo con Martí y García (2021), los cuales expresan que, escape room es una estrategia de gamificación, la cual consiste en una serie de videojuegos en línea, los que permiten a los participantes intervenir en una serie de aventuras en las que deben despejar enigmas y diversas pruebas para alcanzar los puntos necesarios para conquistar el juego. Finalmente, de acuerdo con Curay et al. (2021) ellos manifiestan que, para la aplicación eficiente de la metodología de gamificación, se debe contar a la mano con recursos tecnológicos, elementos del juego, entregar a los estudiantes roles y aplicar las inteligencias múltiples.

Impacto en la motivación lectora

La aplicación de la gamificación permite incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes por las actividades de aprendizaje que se están efectuando (Orozco, 2025). También, Pomaquiza et al. (2025) manifiesta que la utilización de elementos y estrategias de gamificación aseguran el desarrollo de un aprendizaje significativo en las diversas asignaturas. Además, Villavicencio et al. (2025) expresan que la aplicación de estrategias de gamificación despierta en el aula un ambiente dinámico de aprendizaje. Esto deja claro que la gamificación bien ejecutada es una herramienta poderosa debido a que los estudiantes participan activamente en las dinámicas

lúdicas sin saber que están aprendiendo, lográndose de esta forma una alta interacción de los educandos durante el proceso lector.

Herramientas tecnológicas más empleadas

Dentro de las herramientas tecnológicas más empleadas se encuentran Classcraft, la misma que permite gestionar de forma efectiva los juegos de roles, en la cual los estudiantes pueden ser diversos personajes; ClassDojo es otra herramienta de gran efectividad y uso, mejora el comportamiento de los estudiantes y permite generar retroalimentación; Quizlet, crea juegos y se los puede compartir; Genially, permite desarrollar contenido interactivo de alta calidad e impacto; Kahoot, diseña cuestionario para las evaluaciones gamificadas al igual que Quizizz (Delgado y Chicaiza, 2022). Sobre la herramienta de gamificación Quizizz, Catagua y Viguera (2023) manifiestan que es una aplicación de gran efectividad que permite elevar la participación de los educandos durante las actividades académicas, esta aplicación fortalece la retroalimentación efectiva de los estudiantes y se adapta a diferentes estilos de aprendizaje.

Discusiones

En la tabla 1, se presenta un resumen de los principales hallazgos encontrados referentes a la gamificación como herramienta de animación a la lectura, extraída de la revisión bibliográfica realizada:

Tabla 1: Principales hallazgos acerca de la gamificación como herramienta de animación a la lectura

Título del artículo	Autor y año	Principales hallazgos
Tecnologías digitales en la animación a la lectura: Un análisis del uso de aplicaciones y plataformas educativas.	(Castillo et al., 2025)	Hay una gran cantidad de herramientas digitales para la promoción de la lectura entre las que existen se encuentran: Google Drive, Educaplay, Storybird, Quizizz, PowerPoint, Pycto escritura, entre otras.
La animación a la lectura en la era digital: retos y oportunidades.	(González et al., 2025)	Este estudio comprueba que la aplicación de estrategias lúdica digitales como la gamificación ayuda a una mayor individualización del contenido de las lecturas por

Estrategias de Animación a la Lectura en Educación Primaria y Secundaria (Zambrano et al., 2025)

medio de la IA, logrando motivar a los estudiantes al proceso lector.

Los resultados de este trabajo dan a concluir que para una efectiva animación a la lectura se debe desarrollar un plan de formación docente en estrategias de animación y de uso de herramientas tecnológicas.

Análisis de la gamificación como metodología para fomentar el hábito lector. (Benítez et al., 2025)

Este artículo en su conclusión expresa que la gamificación es una estrategia metodológica que puede elevar significativamente los hábitos lectores y la motivación para leer.

La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura crítica en la educación superior. (Gutiérrez et al., 2024)

La gamificación permite que gracias a ellos los docentes puedan democratizar, flexibilizar y mediatizar los procesos que se generan durante la enseñanza de la lectura crítica.

Lectura y escritura en educación básica secundaria a través de la gamificación como estrategia educativa. (Alvarado et al., 2024)

El estudio dentro de sus hallazgos logra identificar que la gamificación permite incentivar a la mejora de la lectoescritura, omitiendo de esta forma estándares que limitan la educación.

La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. (Posligua et al., 2022)

Se da a conocer después de la investigación desarrollada que los estudiantes es de su agrado el uso de tecnologías, especialmente se le incluye retos, niveles, progresiones, las

La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura. (Herrera y Llinas, 2024)

cuales fortalecen la motivación para aprendiendo.

Este estudio recomienda aplicar desde la transversalidad las técnicas de gamificación para fortalecer los hábitos lectores de los estudiantes, lo que permitirá a los educadores integrar diferentes asignaturas del currículo y lograr mejores resultados.

Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. (Martí y García, 2021)

La gamificación fortalece la comprensión lectora de texto en razón que a través de los diferentes enigmas que deberán resolver los educandos los mismos que requieren interpretarlos, la práctica de este ejercicio profundizará esta habilidad.

La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico- reflexiva. (Curay et al., 2021)

Este trabajo permite concluir que la gamificación y sus mecánicas del juego provoca en los estudiantes un deseo por el aprendizaje generando una contextualización, aportando para el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

Fuente: Elaboración Propia

En la (tabla 1), se puede leer documentos de investigaciones actualizadas las mismas que de forma resumida se puede corroborar que la gamificación como técnica de animación fortalece la motivación de los educados y permite que el aprendizaje de estos se desarrolle de forma significativa.

Conclusiones

La revisión bibliográfica desarrollada en torno al uso de la gamificación como metodología de animación a la lectura permite reconocer su potencial como una estrategia pedagógica innovadora para enfrentar los retos actuales en cuanto al fomento de los hábitos lectores. Los estudios analizados en este trabajo coinciden en establecer que la integración de actividades lúdicas durante la lectura eleva significativamente la motivación de los educandos, fortaleciendo su participación y transformando su relación con los textos permitiendo una experiencia significativa y emocionante para ellos.

Se evidencia también, que las estrategias de gamificación como escape rooms, juego de roles, el uso de herramientas tecnológicas interactivas y narrativas ramificadas, entre otras, proporcionan ambientes de aprendizaje más estimulantes, donde la lectura deja de ser percibida como una obligación educativa para convertirse en una actividad anhelada por los estudiantes. En otro contexto, la gamificación logra fortalecer tanto la motivación interna como ciertos aspectos de la motivación externa, razones fundamentales para construir hábitos lectores que perduren en el tiempo.

Sin embargo, hay que destacar también que se identifican limitaciones importantes, como la implementación superficial en las mecánicas del juego, lo que puede trivializar la lectura si no se realiza una articulación adecuada con los objetivos pedagógicos y si no se promueve una reflexión crítica sobre los contenidos de la lectura. Además, existe el riesgo de que la motivación se centre exclusivamente en los premios externos, lo que deterioraría el verdadero placer por la lectura.

Finalmente, se concluye que la gamificación, debe ser comprendida como una herramienta complementaria dentro de las estrategias más amplias que cuenta la animación a la lectura. Su éxito depende de un diseño curricular didáctico bien elaborado, del cual se seleccione adecuadamente las dinámicas del juego, y la experticia del docente para actuar como mediador reflexivo y crítico. Por tal razón, los futuros trabajos de investigación deberán profundizar el desarrollo de modelos de gamificación lectores que estén adaptados para las diferentes etapas o niveles educativos.

Referencias

1. Acosta, J. A. M., Ramírez, L. M. V., & Márquez, Z. L. Motivación del hábito lector a través de la gamificación utilizando un objeto virtual. revista de investigación social, 30, 141-160.

2. Alvarado, A. M. S., Contreras, K. J. D., Madera, J. D. H., & Vergara, G. P. J. (2024). Lectura y escritura en Educación Básica Secundaria a través de la gamificación como estrategia educativa. *Revista Electrónica Investigamos*, 1(2), 34-54. <https://revistainvestigamos.com/ojs/index.php/home/article/view/13>
3. Benítez, R. L., Calle-Espinoza, N. T., Mora-Erazo, G. Y., & Herrera-Navas, C. D. (2024). Análisis de la gamificación como metodología para fomentar el hábito lector. *Folios*, (59), 127-142. <https://doi.org/10.17227/folios.59-17016>
4. Briones, K. E. V., & Vélez, C. E. V. (2022). Métodos lúdicos creativos en el proceso de animación a la lectura en entornos virtuales. *Identidad Bolivariana*, 6(1), 42-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8377992>
5. Castillo, J. V. M., Ruiz, I. F. R., Moncada, P. E. C., & Chamaidán, J. X. B. (2025). Tecnologías Digitales en la Animación a la Lectura: Un Análisis del Uso de Aplicaciones y Plataformas Educativas. *Polo del Conocimiento*, 10(4), 24-36. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9291/pdf>
6. Catagua-Mendoza, C. A., & Viguera-Moreno, J. A. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. *MQRInvestigar*, 7(3), 2381-2404. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2381-2404>
7. Curay, X. P. C. ., Raón , L. P. P. ., & Fernández, D. E. O. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico- reflexiva: Gamification as a strategy to motivate the learning of critical-reflective reading. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2562-2575. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-112>
8. Delgado Fernández, J. R., & Chicaiza Taquire, C. D. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 262-285. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485
9. Giler-Medina, P. (2023). Animación a la lectura en el proceso de enseñanza - aprendizaje en Lengua y Literatura. *Revista Social Fronteriza*, 3(6), 85-95. [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(6\)85-95](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(6)85-95)
10. González, M. I. G., Iñiguez, D. P. C., Gallegos, D. R. V., & Cuasapaz, J. E. G. (2025). La animación a la lectura en la era digital: retos y oportunidades. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 1852-1864. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9160/pdf>

11. Gutiérrez-González, C., Caro, L. A., Álvarez Campos, H., & Montero Caicedo, L. L. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura crítica en la educación. *Sophia*, 20(2). <https://doi.org/10.18634/sophiaj.20v.2i.1370>
12. Herrera López, M., & Llinás Caballero, S. P. . (2024). La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura. *Miradas*, 19(2), 78–101. <https://doi.org/10.22517/25393812.25517>
13. Jaimes, M. Y. L., Moreno, V. J. F., & Robles, H. F. (2023). Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de un libro interactivo, creado en la herramienta Genially para los estudiantes del grado tercero de básica primaria del Colegio Americano de Bucaramanga 2023. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/72720603-8369-4b74-a5d3-09eb4ef5e377/content>
14. Maila, C. P. S., & Bedón, A. N. (2022). Estrategias didácticas para la animación a la lectura: análisis de aplicación en las prácticas pre-profesionales. *Revista Vínculos ESPE*, 7(2), 107-122. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v7i2.2531>
15. Martí Climent, A., & García Vidal, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y literatura*, 33.
16. Orozco Castro, W. J. (2025). Gamificación en la Educación Superior: Impacto en la Comprensión Lectora y la Flexibilidad Cognitiva. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 5(12), 27–34. <https://doi.org/10.53595/rlo.v5.i12.119>
17. Polisgua Galarza, M. G., Espinel Guadalupe, J. V., Posligua Murillo, J. D., & Jiménez Bayas, S. I. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme. Revista De Ciencia, Tecnología E Innovación*, 9(2), 231–243. Recuperado a partir de <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>
18. Pomaquiza-Saeteros, M. C., Pomaquiza-Saeteros, N. G., Cacoango-Yucta, W. I., & Maliza-Cruz, W. I. (2025). Impacto del Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Lengua y Literatura. *MQRInvestigar*, 9(1), e211. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e211>

19. Urdiales Maldonado, M. Á. (2024). Gamificación en la dinamización lectora. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/92938>
20. Villavicencio Vélez, R. K., Zambrano Bravo, A. del R., Paredes Cabezas, M. del R., & Alfonso Fernández, J. M. (2025). Evaluación del impacto de estrategias gamificadas en la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora. *Ciencia Y Educación*, 403 - 418. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/886>
21. Zambrano, J. L. S., Pico, B. M. H., Toala, F. M. Z., & Ramírez, A. C. C. (2025). Estrategias de Animación a la Lectura en Educación Primaria y Secundaria. *Polo del Conocimiento*, 10(2), 1611-1623. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8985/pdf>

© 2025 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/>).