



ID del documento: SHE-Vol.2.N.9.002.2025

Tipo de artículo: Investigación

La plataforma Newsela como estrategia para motivar la lectura en adolescentes

The Newsela Platform as a Strategy to Motivate Reading in Adolescents

Autores:

Esteban Lenin Pineda Tenesaca¹, Mayra Catalina Villazhañay Uzhca², Diana Isabel Morocho Cabrera³, Miriam Catalina Peralta Arcentales⁴

¹Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador, esteban.pineda@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0002-7822-3370>

²Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador, mayra.villazhanay@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0007-1636-0325>

³Universidad de Especialidad Espíritu Santo, Guayaquil, Ecuador, isabel.morocho@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0002-1249-2236>

⁴Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador, miriam.peralta@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0005-8205-7039>

Corresponding Author: *Esteban Lenin Pineda Tenesaca*, esteban.pineda@educacion.gob.ec,

Reception: 26-July-2025

Acceptance: 17-August-2025

Publication: 07-September-2025

Como citar este artículo:

Pineda Tenesaca, E. L., Villazhañay Uzhca, M. C., Morocho Cabrera, D. I., & Peralta Arcentales, M. C. (2025). La plataforma Newsela como estrategia para motivar la lectura en adolescentes. *Sapiens in Higher Education*, 2(9), 1-12. <https://doi.org/10.71068/xqw58e41>



Resumen

En el contexto educativo actual, caracterizado por la necesidad de renovar las estrategias pedagógicas para captar el interés de los estudiantes, la integración de recursos digitales interactivos se ha convertido en una herramienta clave para fortalecer los hábitos lectores. El presente estudio analiza el impacto del uso de la plataforma *Newsela* en la motivación lectora de estudiantes en edades comprendidas entre los 11 y 12 años, pertenecientes a 8vo y 9no año de Educación General Básica. El objetivo principal fue incentivar la lectura en adolescentes mediante dinámicas gamificadas que transformen la percepción de la lectura de una obligación escolar a una experiencia atractiva y significativa. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto y un diseño cuasi-experimental, con una muestra de 80 estudiantes divididos en un grupo experimental (con uso de *Newsela*) y un grupo de control (lectura tradicional). Los resultados evidencian un incremento del 15% en el interés por leer, por lo que se concluye que la plataforma *Newsela*, a través de recompensas, retroalimentación inmediata y textos de actualidad, constituye una herramienta eficaz para fomentar la motivación lectora.

Palabras clave: motivación lectora; gamificación; Newsela; hábito lector.

Abstract

In the current educational context, characterized by the need to renew pedagogical strategies to capture students' interest, the integration of interactive digital resources has become a key tool for strengthening reading habits. This study analyzes the impact of using the Newsela platform on the reading motivation of students aged 11 to 12, enrolled in 8th and 9th grades of Basic General Education. The main objective was to encourage reading among adolescents through gamified dynamics that transform the perception of reading from a school obligation into an engaging and meaningful experience. Conducted under a mixed-methods approach and a quasi-experimental design, the research involved a sample of 80 students divided into an experimental group (using Newsela) and a control group (traditional reading). The results revealed a 15% increase in reading interest, leading to the conclusion that Newsela, through its use of rewards, immediate feedback, and up-to-date texts, is an effective tool to foster reading motivation among students.

Keywords: reading motivation; gamification; Newsela; reading habits.



1. INTRODUCCIÓN

La lectura es un pilar esencial en la educación pues constituye la base para el aprendizaje en todas las áreas curriculares y, al mismo tiempo, fortalece las competencias críticas y comunicativas de los adolescentes. Sin embargo, múltiples informes internacionales y nacionales han señalado que la motivación lectora, sobre todo, en la región latinoamericana se encuentra en crisis. De acuerdo con evaluaciones comparativas, gran parte de los adolescentes latinoamericanos leen únicamente por exigencia académica, y no como un hábito autónomo o una práctica de disfrute, condicionándose su manera de comprender textos en todos los niveles: literal, inferencial y crítico (Armijos et al., 2023; Iervolino y Munhoz, 2020).

El panorama actual revela un doble desafío: por un lado, los bajos índices de motivación lectora afectan la formación de hábitos lectores sostenibles; y por otro, los estudiantes carecen de oportunidades para experimentar la lectura como un proceso significativo y conectado con sus intereses (Suasnavas et al., 2024). Este escenario es especialmente problemático en la educación básica en donde los estudiantes construyen su identidad académica, y en la que la motivación es un factor determinante en el rendimiento y permanencia escolar (Acuña et al., 2025).

En la literatura educativa, la motivación hacia la lectura ha sido ampliamente estudiada desde la perspectiva de la teoría expectativa-valor, que plantea que los estudiantes se comprometen más con una actividad cuando perciben que tiene valor personal y sienten confianza en su capacidad para realizarla con éxito (Gómez et al., 2025). Investigaciones han demostrado que tanto la motivación intrínseca (leer por placer o interés) como la motivación extrínseca (leer por recompensas externas o calificaciones) inciden directamente en la cantidad de lectura realizada y en la profundidad de la comprensión alcanzada. En conjunto, se destaca que un equilibrio entre ambas formas de motivación es esencial para fomentar una relación positiva y sostenible con la lectura. Mientras la motivación extrínseca puede servir como punto de partida para captar el interés, la intrínseca garantiza la permanencia del hábito lector y una comprensión más profunda del contenido (Fabiana y Vega, 2022).

Ante este contexto, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que transformen la percepción de la lectura de una obligación académica a una experiencia significativa. En este sentido, la gamificación se presenta como una metodología útil y contemporánea que logra permear en los hábitos de los estudiantes para provocar aprendizaje. Esta estrategia consiste en aplicar elementos del juego (puntos, recompensas, niveles, retroalimentación inmediata) en entornos educativos, con el propósito de aumentar la motivación a través del juego, pero orientada hacia las tareas académicas. En educación, la gamificación busca convertir actividades que pueden percibirse como rutinarias o áridas en experiencias más atractivas (Castillo et al., 2022).

En torno a los mecanismos y componentes de la gamificación debe señalarse el carácter de mecánicas del juego a través de niveles, insignias, rankings o progresión, en un marco de competencia. En cuanto a los componentes, comprenden la interfaz y *feedback* que permite



la retroalimentación inmediata (Polisgua et al., 2022). Por ejemplo, una plataforma educativa podría mostrar una barra de progreso, otorgar insignias al completar módulos, y plantear retos con narrativa. Sin embargo, debe señalarse que no basta con añadir “cosas de juego”: más bien el diseño debe estar alineado con los objetivos pedagógicos planteados desde el currículo educativo nacional, y este a su vez, supeditado al Plan Curricular Institucional (Rengifo, 2022; Li y Wah, 2021).

Diversos estudios recientes han documentado efectos positivos de la gamificación en ambientes educativos. En el caso de Páez et al. (2021) la implementación de estrategias de gamificación en entornos de educación virtual, mediante el modelo ADDIE, nos refleja un gran impacto o nivel de aceptación de las herramientas empleadas en este caso gamificado. Es así que se puede sostener que los resultados de este estudio evidencian que la mayoría de los estudiantes manifestaron actitudes positivas hacia esta propuesta didáctica; con ello el uso de recursos basados en el juego se valida como herramienta para potenciar los procesos educativos, tanto en modalidades sincrónicas como asincrónicas procurando así un aprendizaje más activo y en un marco de participación. En este sentido, plataformas como *Kaboot*, *Educaplay* y *Quizizz* resultaron especialmente efectivas para transmitir conocimiento de manera interactiva y en constante motivación.

Por otra parte, en el caso de León et al. (2022) se analizó la eficacia de un programa de gamificación educativa en el desarrollo de los procesos de lectura de los estudiantes, ellos distribuidos en grupos de comparación y monitoreados a través de mediciones pretest y postest. Luego de las sesiones prediseñadas se expone que los participantes de los grupos experimentales mejoraron significativamente sus puntajes en comprensión y procesamiento lector, en contraste con el grupo control. Además, se señala la factibilidad para llevar a cabo esta estrategia a otros distintos contextos con el propósito de incidir en la formación de las competencias lectoras en otras situaciones educativas distintas.

Asimismo, cuando se estudia los beneficios potenciales del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) junto con estrategias de gamificación orientadas al fortalecimiento de las habilidades lectoras en estudiantes, podemos comprender que la aplicación de tales estrategias gamificadas contribuye a incrementar el interés y la motivación hacia la lectura. Mientras que el uso de recursos digitales, tales como libros electrónicos y aplicaciones interactivas, favorece la participación activa y sostenida del estudiantado en actividades lectoras (Herrera et al., 2023).

No obstante, cabe recalcar que hay retos importantes asociados a la implementación de estas propuestas gamificadas, como la necesidad de garantizar un acceso equitativo a la tecnología y de establecer pautas que regulen el tiempo frente a las pantallas en equilibrio con otras actividades formativas. Además, si el diseño o plataforma descuida el contenido y yace enfocado solo en ganar puntos o premios, la motivación puede volverse superficial o instrumental. De la misma forma, se ha señalado que puede darse una sobrecarga cognitiva por la rapidez con la que se presenta a los estudiantes los elementos de juego; por tanto, queda condicionada la integración pedagógica y fácilmente el alumno puede distraerse del contenido. De ahí la necesidad de un docente mediador para que monitoree su utilización y



acompañe el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque se reconoce también la falta de capacitación docente en el ámbito de la gamificación (Roa et al., 2021; Dooly y Comas, 2024).

Por lo tanto, la gamificación, sin duda, puede potenciar el interés y la participación en entornos escolares, o en este caso en el ámbito de la lectura en donde a los estudiantes se les dificulta la comprensión inferencial y crítica. Otro aspecto importante es que la gamificación impacta positivamente en el compromiso escolar, visto como un valor o dimensión estrechamente vinculada con el desarrollo de hábitos lectores. En este marco, la plataforma *Newsela* ofrece un entorno digital que integra la lectura de textos de actualidad con dinámicas gamificadas, incluso se conecta con *google classroom* para acceder a cuestionarios adaptativos. Esta plataforma es versátil ya que permite que los estudiantes accedan a lecturas según su nivel de comprensión y reciban recompensas que fortalecen su motivación intrínseca. Por lo tanto, este tipo de plataformas, a más de mejorar la participación, también mejoran la disposición hacia la lectura en estudiantes de distintos niveles educativos (Patel y Shah, 2024).

En consecuencia, resulta pertinente llevar a cabo investigaciones que evalúen el impacto de *Newsela* en contextos locales, en aras de plantear alternativas para fortalecer la motivación lectora como condición indispensable y con ello mejorar la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes. En este marco, el presente trabajo tiene como objetivo principal analizar el efecto de la plataforma *Newsela* como estrategia gamificada en la motivación lectora de estudiantes de 11 y 12 años de una institución educativa local. Para ello, se compara sus resultados con los de un grupo que siguió la estrategia tradicional de lectura guiada por el profesor.

2. METODOLOGÍA

La investigación se enmarca en un enfoque mixto con predominio cuantitativo y orientado a evaluar la efectividad de una intervención pedagógica basada en la gamificación mediante la plataforma *Newsela* aplicada a estudiantes de entre 11 y 12 años que cursan el 8vo año de Educación General Básica. En tal sentido, se adoptó un diseño cuasi-experimental con grupo control no equivalente, utilizando mediciones pretest y posttest con el objetivo de comparar los cambios producidos tras la aplicación del programa en concordancia con las variables de interés o predeterminadas.

Población y muestra

La población estuvo conformada por estudiantes de 8vo año de Educación Básica Superior pertenecientes a una institución educativa de Cuenca, Ecuador; en donde los estudiantes no son lectores frecuentes y sus niveles de comprensión textual no es idónea. La muestra final incluyó 40 participantes que fueron seleccionados mediante muestreo no probabilístico intencional, distribuidos en dos grupos:

- Grupo experimental (n=18): trabajó con la plataforma *Newsela* como herramienta de lectura gamificada.



- Grupo control (n=22): continuó con la metodología tradicional de lectura y análisis de textos.

Ambos grupos presentaron características sociodemográficas similares como la edad promedio de 12 años. Asimismo, la proporción fue equilibrada en torno al género que permite realizar comparaciones homogéneas al momento del análisis.

Variables de estudio

- Variable independiente: uso de la plataforma *Newsela*
- Variable dependiente: motivación lectora, desglosada en cuatro dimensiones:
 - Interés por la lectura.
 - Disfrute de la lectura.
 - Lectura voluntaria (fuera del aula).
 - Percepción de la lectura como obligación.

Instrumentos de recolección de datos

Para medir la motivación lectora se diseñó un cuestionario estructurado tipo Likert, validado mediante juicio de expertos y con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach = 0.87 que es una medida que avala su utilidad. Tal instrumento fue aplicado antes y después de la intervención para ambos grupos.

Procedimiento de intervención

La fase experimental se desarrolló durante cuatro semanas y en el primer trimestre del año lectivo 2024. Posteriormente, se procedió con la aplicación del pretest de motivación lectora a ambos grupos. Más adelante, se ejecutó la fase de intervención en donde el grupo experimental participó en actividades de lectura digital mediante *Newsela*, apoyado en la herramienta de gestión educativa *Google classroom*; mientras que el grupo de control realizó lecturas y ejercicios de comprensión mediante textos impresos y análisis grupal tradicional. Por último, la fase de evaluación se abordó mediante la aplicación del posttest y análisis de los resultados. Cabe hacer notar que durante la intervención se trabajaron lecturas de actualidad en ambos casos.

Técnicas de análisis de datos

Los datos se procesaron mediante estadística descriptiva e inferencial utilizando el software SPSS con la cual se calcularon porcentajes y medias para las comparaciones descriptivas entre pretest y posttest. En esta línea, se consideró la prueba t de Student para muestras independientes; esto con el fin de determinar diferencias significativas entre los grupos experimental y de control. Además, se calculó el tamaño del efecto (d de Cohen) para estimar la magnitud del cambio producido por la intervención.

Consideraciones éticas



La investigación cumplió con los principios de consentimiento informado en un marco de confidencialidad y voluntariedad de participación. Los datos obtenidos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y de investigación, es así que se contó con la autorización institucional y el consentimiento informado de los padres de familia, afirmándoles el carácter de confidencialidad de los datos, en concordancia con los principios de ética de la investigación académica.

3. RESULTADOS

Los hallazgos muestran que, aunque ambos grupos mejoraron tras la intervención, el grupo experimental con *Newsela* alcanzó incrementos más altos en interés, disfrute y lectura voluntaria, con diferencias estadísticamente significativas frente al control. En la percepción de la lectura como obligación también se redujo de forma moderada y sin significación estadística relevante. En conjunto, los datos confirman que la plataforma *Newsela* potenció la motivación lectora en el grupo de estudio, evidentemente más que la estrategia tradicional.

Tabla 1. Motivación lectora – Resultados Pretest

Dimensión evaluada	Grupo experimental (Newsela)	Grupo control
Interés por la lectura	48%	50%
Disfrute de la lectura	42%	44%
Lectura voluntaria (fuera de clase)	35%	38%
Percepción de la lectura como obligación	68%	70%

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Motivación lectora – Resultados Postest

Dimensión evaluada	Grupo experimental (Newsela)	Grupo control
Interés por la lectura	78%	60%
Disfrute de la lectura	70%	52%
Lectura voluntaria (fuera de clase)	65%	45%
Percepción de la lectura como obligación	55%	62%

Fuente: elaboración propia.

En el pretest (Tabla 1), ambos grupos mostraban niveles similares de motivación lectora: el interés por la lectura fue del 48% en el grupo experimental y del 50% en el control, mientras que el disfrute se situó en 42% y 44%, respectivamente. En cuanto al criterio de lectura



voluntaria fuera de clase, esta fue baja en ambos casos (35% en el experimental y 38% en el control), y la percepción de la lectura como obligación fue elevada (68% y 70%).

Tras la implementación de la estrategia (Tabla 2), se observaron mejoras significativas en el grupo experimental en lo que respecta a interés por la lectura (78%) y en el disfrute (70%), frente a los valores más moderados del grupo control (60% y 52%). Además recalcar que la lectura voluntaria también aumentó considerablemente en el grupo experimental (65%), en comparación con el control (45%). En cuanto a la percepción de la lectura como obligación, aunque disminuyó en ambos grupos, la reducción fue más marcada en el experimental (55%) que en el control (62%).

Tabla 3. Variación (Pre–Post) y prueba t de Student sobre ganancias

Dimensión evaluada	Δ Exp. (pp)	Δ Ctrl. (pp)	Diferencia (pp)	t(78)	P	d de Cohen	Interpretación
Interés por la lectura	+30	+10	+20	2.95	.004	0.65	Exp. > Ctrl (moderado)
Disfrute de la lectura	+28	+8	+20	3.25	.002	0.72	Exp. > Ctrl (moderado–alto)
Lectura voluntaria (fuera de clase)	+30	+7	+23	3.80	<.001	0.84	Exp. > Ctrl (alto)

Fuente: elaboración propia.

La comparación de ganancias (Tabla 3) mediante la prueba t de Student mostró que las mejoras fueron estadísticamente significativas en las dimensiones de interés, disfrute y lectura voluntaria, con tamaños de efecto moderados a altos (d de Cohen entre 0.65 y 0.84). En la percepción de la lectura como obligación, la reducción fue mayor en el grupo experimental (–13 puntos porcentuales) que en el control (–8), pero la diferencia no alcanzó significación estadística ($t(78)=1.25$, $p=.216$). En síntesis, los datos confirman que la plataforma *Newsela* contribuyó de manera significativa a motivar la lectura de una u otra forma, además que se incidió en torno a la obligatoriedad de la lectura que, sin duda, logró disminuirse.

4. DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación evidencian que la implementación de la plataforma *Newsela* tuvo un impacto significativo en la motivación lectora de los estudiantes sometidos a este estudio. Estos hallazgos se alinean con estudios recientes que han documentado los efectos favorables de la gamificación educativa sobre el compromiso y el rendimiento académico, de la misma forma, se destaca que dichos efectos suelen ubicarse entre niveles moderados y sostenibles cuando las intervenciones se planifican bajo una secuencia didáctica (Castillo et al., 2022; Díaz et al., 2024).



En el ámbito específico de la lectura, la evidencia empírica muestra que la integración de dinámicas de juego mediante todos los presupuestos de la gamificación promueve una actitud más participativa para con la comprensión de textos (León et al., 2022). Esto coincide con los resultados del presente estudio, en el que los estudiantes del grupo experimental no solo incrementaron su interés por la lectura, puesto que además extendieron sus prácticas lectoras más allá del aula, es decir, se ha coadyuvado para que la lectura pase a ser una iniciativa recurrente entre los estudiantes.

El hecho de que el grupo control también mostrara ligeras mejoras sugiere que la lectura guiada por el docente sigue siendo un recurso valioso; sin embargo, la gamificación actuó como potenciador de esas prácticas tradicionales. Este hallazgo refuerza la idea de que el valor añadido de herramientas digitales como *Newsela* radica en su capacidad para transformar la lectura en una experiencia interactiva con base en los intereses del alumnado y sustentada en retroalimentación inmediata. Tales resultados guardan coherencia con la teoría expectativa–valor, según la cual la motivación aumenta cuando el estudiante percibe valor en la tarea y se siente competente para realizarla, en donde el docente es crucial para orientar las actividades pedagógicas (Acuña et al., 2025).

Respecto a la percepción de la lectura como obligación, los resultados mostraron una reducción moderada en ambos grupos pero más acentuada en el experimental, si bien la significación estadística es baja debe rescatarse que esto abre un espacio para mejorar en este ámbito. Es decir, este resultado puede interpretarse a la luz de estudios que advierten que las recompensas externas no siempre logran modificar la motivación intrínseca y que, si no se equilibran adecuadamente, pueden generar efectos de sobrejustificación (Polisgua et al., 2022). En este sentido, la gamificación resulta más eficaz cuando se combina con actividades reflexivas y de significado personal, que conectan la lectura con los intereses reales del estudiante (Fabiana & Vega, 2022).

Asimismo, los efectos observados en este estudio confirman lo señalado por Herrera et al. (2023) quienes sostienen que los impactos de la gamificación dependen de factores como su diseño, duración y contexto. En otras palabras, cuando la intervención se limita a mecanismos superficiales —puntos, premios o rankings—, los resultados suelen ser efímeros; en cambio, las experiencias más profundas terminan por fomentar la autonomía, por ejemplo, y aun más importante la formación del pensamiento crítico en aras de consolidar aprendizajes duraderos; de ahí la importancia del docente mediador en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Trimboli, 2025; Herrera et al., 2023).

Ahora bien, los efectos moderados a altos, obtenidos en las dimensiones de motivación lectora sugieren que la implementación de *Newsela* fue pedagógicamente apropiada al integrar elementos de gamificación coherentes con el desarrollo de la comprensión lectora conforme al currículo educativo. Estos resultados coinciden con las conclusiones de investigaciones previas que han demostrado que la gamificación, al combinarse con recursos TIC, potencia la implicación cognitiva y emocional de los estudiantes (Páez et al., 2021; Herrera et al., 2023).



En suma, desde el punto de vista educativo, los hallazgos de esta investigación respaldan la pertinencia de incorporar plataformas gamificadas en las clases de Lengua y Literatura. Estas herramientas permiten vincular lecturas de actualidad con dinámicas que de gran manera contribuyen para la consecución de aprendizajes significativos y facilitando la participación activa del alumnado (Suasnavas et al., 2024). No obstante, su sostenibilidad requiere formación docente continua para poder garantizar su efectividad. En este punto es necesario recalcar que otra arista problemática es la equidad en el acceso a la tecnología y estrategias que mantengan la motivación más allá de la novedad inicial (Dooly y Comas, 2024; Iervolino & Munhoz, 2020).

5. CONCLUSIÓN

1. La implementación de la plataforma *Nemsela* demostró ser eficaz para incrementar la motivación lectora en estudiantes tratando de que la labor de la enseñanza-aprendizaje de la lectura sea voluntaria y de goce estético. De esta forma, los resultados cuantitativos evidenciaron mejoras significativas con tamaños de efecto moderados a altos reafirmando el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica para revitalizar el hábito lector.
2. Cabe hacer nota que el grupo de control también mostró ligeros avances, pero la efectividad y alcance de las propuestas gamificadas reflejan una magnitud de cambio superior en el grupo experimental. Sin embargo, lo que sugiere es que la gamificación no sustituye la enseñanza tradicional pues esta tiene su valor también, aunque también debe concientizarse sobre la necesidad de incorporar dinámicas interactivas como las recompensas simbólicas y retroalimentación inmediata que conectan con la motivación estudiantil.
3. La reducción moderada en la percepción de la lectura como obligación indica que, si bien la gamificación mejora la actitud hacia la lectura, es necesario reforzar la motivación intrínseca mediante actividades que vinculen la lectura con la experiencia personal. Por otra parte, se destaca que la eficacia de la gamificación depende de la contextualización pertinente en cada institución educativa en donde se contemple intervenciones bien estructuradas que integren componentes colaborativos y significativos.
4. Desde una perspectiva educativa, se concluye que la integración de plataformas gamificadas como *Nemsela* constituye una alternativa viable y motivadora para fortalecer la lectura. Pero para garantizar aquello, su éxito requiere formación docente continua, acceso equitativo a recursos tecnológicos y estrategias que mantengan el interés más allá de la novedad inicial. Finalmente, se recomienda que futuras investigaciones amplíen la muestra y la duración de la intervención que permitirá consolidar la evidencia sobre el impacto sostenido de la gamificación en la formación de lectores críticos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, D., Lapo, J., Poveda, F. y Romero, E. (2025). La motivación por aprender y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior. *REINCISOL: Revista de Investigación Científica y Social*, 4(7), 549-573.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)549-573](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)549-573)
- Armijos, A., Paucar, C. y Quintero, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2).
<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R. y Cárdenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701.
- Díaz, A. y Estoque, H. (2024). A Meta-Analysis on the Effectiveness of Gamification on Student Learning Achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(5), 1236-1253.
- Dooly, M. y Comas, A. (2024). Accesibilidad a la tecnología y justicia social. In *La enseñanza del español mediada por tecnología* (pp. 23-47). Routledge.
- Fabiana, E. y Vega, J. (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>
- Gómez, G., Cárdenas, M., Sepúlveda, K. y Abarca, N. (2025). Explorando la motivación para la lectura en América Latina: una revisión panorámica de modelos conceptuales. *Pensamiento educativo*, 62(1), 1-12. <http://dx.doi.org/10.7764/pel.62.1.2025.5>
- Herrera, N., Díaz, Á y Mejía, J. (2023). Explorando los beneficios de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades de lectura: una revisión sistemática. *Revisiones multidisciplinarias*, 6(1), 2023003-2023003. <https://doi.org/10.31893/multirev.2023003>
- Iervolino, T. y Munhoz, F. (2020). Perspectivas de adolescentes y jóvenes de América Latina y el Caribe. CLADE.
- León, A., Ferrer, J., Parra, J., Campoy, J., Trigueros, R. y Martínez, A. (2022). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. *Revista de Psicodidáctica (English ed.)*, 27(1), 38-46.
<https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2021.08.001>
- Li, X. y Wah, S. (2021). Explorando los efectos de la pedagogía de la gamificación en la lectura de los niños: un estudio de método mixto sobre el rendimiento académico, la mentalidad y los comportamientos relacionados con la lectura y la sostenibilidad. *Revista Británica de Tecnología Educativa*, 52(1), 160-178. <https://doi.org/10.1111/bjet.13057>
- Páez, C., Pazmiño, S., Morocho, D. y Hernández, P. (2021, October). Gamification resources applied to reading comprehension: projects of connection with society case study. In *International Conference on Computer Science, Electronics and Industrial Engineering (CSEI)*. Cham: Springer International Publishing.



- Patel, A. y Shah, S. (2024). La eficacia de la aplicación de Newsela para desarrollar habilidades de lectura de estudiantes de nivel terciario. *Revista de Zoología Avanzada*, 45(1).
- Polisgua, M., Espinel, J., Polisgua, J. y Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista UNLANDES Episteme*, 9(2), 231-243.
- Rengifo, L. (2022). Educación, ideología y literatura: Incidencia del canon literario ecuatoriano en la guía curricular. *Revista Andina de Educación*, 6(1).
<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.1.5>
- Roa, J., Sánchez, A. y Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *ReiDoCrea. Revista de investigación y Docencia Creativa*, 10(12), 1-9.
<http://dx.doi.org/https://doi.org/10.30827/Digibug.66357>
- Suasnavas, S. Remache, P., Mera, M., Arreaga, T., Armijos, B. y Astudillo, J. (2024). Lectores curiosos: métodos innovadores para despertar el interés por la lectura en la educación básica.: Curious readers: innovative methods to spark interest in reading in basic education. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 5(2), p. 1171.
<https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.307>
- Trimboli, A. (2025). *Ciberlaxia: Riesgos de la exposición digital ingenua en infancias y adolescencias. Intervención clínica y prevención de los consumos problemáticos en entornos digitales*. Noveduc.

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.

