



POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

RPC-SO-13-NO.357-2021

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL

TEMA:

APORTES DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA
LECTURA CRÍTICA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE

AUTORA:

LILIANA MARISOL OÑA UNAPANTA

DIRECTORA:

NARCISA JESSENIA MEDRANDA MORALES

CUENCA – ECUADOR
2024

Autora:**Liliiana Marisol Oña Unapanta**

Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención:
Comercio y Administración.

Candidata a Magíster en Educación Mención
Desarrollo del Pensamiento por la Universidad
Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.

mariso.l82@outlook.com

Dirigido por:**Narcisa Jessenia Medranda Morales**

Licenciada en Comunicación Social.

Máster en Educación

Master en Periodismo Investigativo de Datos y
Visualización.

Doctora en Comunicación y Periodismo.

nmedranda@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2024 © Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

LILIANA MARISOL OÑA UNAPANTA

Aportes de la gamificación para la lectura crítica en el proceso de enseñanza aprendizaje

DEDICATORIA

Aliquam sit amet urna quis ante rhoncus sagittis sed nec justo. Mauris tempus convallis enim sed fermentum. Vestibulum luctus sagittis varius. Morbi eros massa, posuere eu vestibulum at, congue quis dolor. Phasellus sed sodales magna, vitae accumsan enim. In massa mi, ultrices et dolor et, sagittis dapibus nisl. Mauris mauris lectus, pulvinar eu vulputate vel, gravida eu elit. Phasellus fringilla lacus sed hendrerit cursus. Nullam a varius massa, id ultricies quam. Praesent non felis eu purus fringilla aliquet. Phasellus auctor tellus semper pretium tempus. Vestibulum mollis dolor vitae dictum maximus.

Phasellus fringilla lacus sed hendrerit cursus.

AGRADECIMIENTO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec venenatis lacinia mollis. Praesent scelerisque rhoncus vulputate. Suspendisse feugiat, magna non mattis tristique, nisl elit eleifend nibh, vitae malesuada mi metus non lacus. Morbi commodo, felis quis euismod elementum, lectus ipsum pellentesque tellus, sed euismod justo massa eu diam. Mauris pellentesque porta urna. Curabitur lobortis, augue quis malesuada ultrices, magna sapien posuere felis, sit amet blandit augue ipsum non libero. Integer vitae vestibulum arcu.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	8
Abstract	9
1. Introducción	10
2. Determinación del Problema.....	12
3. Marco teórico referencial.....	14
3.1 Educación.....	14
3.2 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	15
3.2.1 ¿Qué es Enseñanza?	15
3.2.2 ¿Qué es Aprendizaje?	16
3.3 Estrategia Didáctica	16
3.3.1 Tipos de Estrategias Didácticas	17
3.4 Gamificación	17
3.4.1 Objetivos de la Gamificación	18
3.4.2 Beneficios	18
3.5 Lectura Crítica	19
3.5.1 Características	20
3.5.2 Estrategias	21
3.5.3 Beneficios	22
4. Materiales y metodología.....	24
4.1 Enfoque de Investigación.....	24
4.2 Tipo de Investigación	24
4.3 Métodos de Investigación.....	24
4.4 Técnicas de Investigación	25

4.5	Instrumentos de Investigación	25
4.6	Población y Muestra	25
5.	Resultados y discusión.....	26
6.	Conclusiones.....	38
	Referencias	39

APORTES DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTURA CRÍTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

AUTOR(ES):

LILIANA MARISOL OÑA UNAPANTA

RESUMEN

En el proceso de enseñanza-aprendizaje posee diversas características e implicaciones que deben desarrollarse a lo largo de cada nivel educativo, como se sabe las habilidades de lectura son las más difíciles de desarrollar por el poco interés de los estudiantes en esta actividad volviendo más difícil el desarrollo y entendimiento de la lectura crítica, por lo cual el problema que se ha detectado en la institución es el poco uso de estrategias basadas en la gamificación para el apoyo de la lectura crítica en vista de esto el objetivo principal de la investigación es diagnosticar la importancia de los aportes de la gamificación para la lectura crítica en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante una revisión literaria y una conceptualización práctica en la Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín” de los estudiantes de octavo educación general básica. Para el desarrollo de esta se ha seleccionado una metodología mixta con enfoque descriptivo, donde la muestra corresponde a 33 estudiantes de octavo año de educación básica, empleando así una encuesta semiestructurada de 12 preguntas de opción múltiple. Donde los principales resultados demuestran que los estudiantes observan que el uso de estrategias gamificadas por parte de los docentes no es tan común, aun cuando los estudiantes muestran apertura por el aprendizaje basado en juegos y actividades dinámicas que les ayuden a entender de mejor forma los principios y conceptos de la lectura crítica. Concluyendo así que la aplicación de técnicas de gamificación es una necesidad evidente para la mejora en la retención de los conceptos y habilidades adquiridas en la lectura crítica, donde los estudiantes tienden a recordar mejor la información cuando están involucrados activamente en un entorno de juego. Esto se basa en que, la gamificación ofrece una variedad de estrategias didácticas que pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.

Palabras Clave:

Aprendizaje, Estrategias, Gamificación, Lectura Crítica.

ABSTRACT

In the teaching-learning process has several characteristics and implications that must be developed throughout each educational level, as is known reading skills are the most difficult to develop because of the little interest of students in this activity making more difficult the development and understanding of critical reading, Therefore, the problem that has been detected in the institution is the lack of strategies based on gamification for learning and support of critical reading, in view of this, the main objective of the research is to diagnose the importance of the contributions of gamification for critical reading in the teaching-learning process through a literature review and a practical conceptualization in the Educational Unit "Oswaldo Guayasamín" of the students of eighth grade general basic education. For the development of this study, a mixed methodology with descriptive approach has been selected, where the sample corresponds to 33 students of eighth year of basic education, using a semi-structured survey of 12 multiple-choice questions. Where the main results show that students observe that the use of gamified strategies by teachers is not so common, even when students show openness for learning based on games and dynamic activities that help them to better understand the principles and concepts of critical reading. Thus, concluding that the application of gamification techniques is an evident necessity for the improvement in the retention of concepts and skills acquired in critical reading, where students tend to remember information better when they are actively involved in a game environment. This is since gamification offers a variety of didactic strategies that can be adapted to different learning styles.

Keywords:

Learning, Strategies, Gamification, Critical Reading.

1. INTRODUCCIÓN

Los niveles de rendimiento en lectura crítica son una preocupación para los establecimientos educativos, ya que los errores en este proceso ocurren todos los días y las consecuencias a menudo se reflejan en el rendimiento académico en todos los ámbitos. Junto a estas preocupaciones, hay una falta de métodos de trabajo nuevos e innovadores, porque los métodos que utilizan los docentes hoy en día muestran una falta de métodos para apoyar el proceso de aprendizaje. Todo esto conduce a la necesidad de búsqueda de cambios y transformaciones en el proceso de aprendizaje en las tareas de aprendizaje en el aula.

En el ámbito educativo, el proceso de enseñanza aprendizaje de habilidades cognitivas como la lectura crítica mantiene una dificultad debido a que no todos los estudiantes desarrollan de manera correcta estas habilidades, de acuerdo con Curay, et al., (2021) la falta de motivación de los estudiantes y de prácticas docentes centradas en el uso de estrategias tradicionales en lugar de emplear estrategias innovadoras conducen a otra causa raíz del problema de estudio, así como la falta de hábitos de lectura y estudio que generan dificultades en el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de las habilidades de la lectura crítica.

La subdirectora del Ministerio de Educación de la UNESCO explicó que la crisis educativa comenzó antes de la pandemia, y aunque no se tienen los datos más recientes, cree que las clases virtuales han ampliado la brecha. Ortiz, et al., (2018) dijo que este es uno de los tantos desafíos que enfrenta el país para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible al 2030.

La brecha en lectura no es un problema para un grupo de niños, sino un problema para el sistema educativo nacional. A esto se suman también los efectos de la inmigración, el aprendizaje y los trastornos emocionales, siendo los más graves la escasez de docentes, los cambios constantes y la gran carga de trabajo. Peralta

(2023) señala que estos problemas "exigen estrategias más audaces, recursos financieros y una transformación integral".

Haciendo énfasis en los mencionado por Peralta, el uso de la gamificación como una estrategia más audaz para el apoyo del aprendizaje de la lectura crítica, ya que, las metodologías antiguas se han vuelto obsoletas, por lo cual, la gamificación es ahora una un apoyo constante en las aulas de clase ya que permite la adaptación a la lectura diaria, mediante la creación de actividades y experiencias que animen a los estudiantes a desarrollar y mantener la práctica de la lectura, lo que resulta en beneficios educativos como mayores habilidades críticas o expresivas (Martí y García, 2021).

La educación es uno de los puntos en los que se debe trabajar de forma continua, sobre todo en las técnicas que se emplean día a día por parte de los docentes para mejorar de forma directa o indirecta la educación. Es decir, que la gamificación es una de las técnicas en las cuales se trabaja continuamente para propiciar un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta que la correcta aplicación de dicha estrategia metodológica permite el desarrollo de las capacidades de los estudiantes basándose en las necesidades de los estudiantes por tener una mejor comprensión en la lectura.

2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad, la educación se enfrenta a un ambiente de constante cambio, donde los estudiantes a menudo luchan con la motivación y el compromiso en tareas relacionadas con la lectura crítica. Castro (2020) menciona que los métodos tradicionales de enseñanza y evaluación a menudo resultan poco atractivos o efectivos para involucrar a los estudiantes en la mejora de sus habilidades de lectura crítica. Además, la creciente presencia de tecnología y entretenimiento digital ha generado competencia en la atención de los estudiantes, dificultando aún más el proceso de aprendizaje de la lectura crítica.

La lectura crítica es una habilidad fundamental en la formación de individuos capaces de analizar, comprender y evaluar información de manera reflexiva y objetiva; en un entorno educativo, esta habilidad es esencial para el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas (Lanchimba, 2023). Sin embargo, en muchas instituciones educativas, se enfrenta un desafío significativo: la falta de enfoques efectivos para fomentar el desarrollo de la lectura crítica entre los estudiantes. Este problema ha llevado a la búsqueda de estrategias innovadoras, como la gamificación, para abordar esta deficiencia.

El problema principal que se aborda en este estudio es la falta de técnicas de gamificación efectivas en el contexto de la educación para fomentar el desarrollo de la lectura crítica en la Institución Educativa que se ha seleccionado. Esto se manifiesta en varios aspectos, en principio se encuentra el desinterés y la falta de motivación que demuestran los estudiantes hacia la lectura crítica, lo que se refleja en su participación insuficiente en las actividades relacionadas con esta habilidad. Además de la baja retención y comprensión que se evidencia por el uso de enfoques tradicionales que no garantizan una retención adecuada de los conceptos de lectura crítica y una comprensión profunda de los textos leídos.

La gamificación, que implica aplicar elementos del juego a un contexto ajeno al juego, es muy prometedora para resolver estos problemas. Al introducir

elementos de juego como premios, desafíos y competencias, el objetivo es hacer que el proceso de desarrollo de la lectura crítica sea más atractivo y atractivo para los estudiantes. Sin embargo, la falta de técnicas de gamificación específicas y adaptadas a la institución educativa en cuestión es un obstáculo que requiere atención y solución.

En resumen, la falta de técnicas de gamificación adaptadas a la institución educativa en el contexto de la lectura crítica representa un problema significativo que esta investigación se propone abordar, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y el desarrollo de habilidades críticas entre los estudiantes.

3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 EDUCACIÓN

La educación es un derecho fundamental de todos los niños y jóvenes, ya que les proporciona las habilidades y los conocimientos que necesitan para convertirse en adultos y les proporciona las herramientas que necesitan para comprender y ejercer otros derechos (Unicef, 2020). Es decir, que la educación representa uno de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes que permite a cada uno de los estudiantes el constante aprendizaje de la teoría y de las ciencias que existen en el mundo de manera participativa.

Siendo fundamental para el desarrollo pleno en el Sistema Educativo que los estudiantes posean un amplio desarrollo de las diferentes habilidades y destrezas que les permiten tener un proceso de aprendizaje dentro de las expectativas, tanto propias como generales de estos. Siendo importante determinar que la educación es más que un simple paso en la vida, si no, que es importante ya que, permite que el estudiante se encuentre en constante aprendizaje, Platón (citado en Vallejos y Guevara, 2021) explican que la educación es el proceso de hacer que las personas tomen conciencia de la existencia de otra realidad más completa a la que están llamadas, a la que vienen y a la que pasan. Por tanto, "la educación es dislocación, la ciencia es liberación, la filosofía es ilustración".

La educación a lo largo de los años ha permitido a las personas adquirir conocimientos, experiencia y habilidades con el objetivo de irse capacitando de manera continua para vivir una vida plena y lograr sus aspiraciones al máximo de sus capacidades (Etecé, 2023). El conocimiento proporcionado mediante el proceso educativo se extrae de fuentes como libros, medios y documentos, y los docentes necesitan comunicar, interpretar y desarrollar esa información para su evaluación posterior.

Las familias, los grupos sociales y otras relaciones también son entornos de aprendizaje para las personas, estos entornos no son netamente formales ya que

pueden darse en diferentes ambientes de acuerdo con la forma en la que se desarrolla y los estudiantes desean percibir este tipo de aprendizaje. Para lo cual, es necesario describir en que consiste el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como sus beneficios, importancias, características y demás ámbitos que se encuentren relacionados con dicho proceso.

3.2 PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

3.2.1 ¿QUÉ ES ENSEÑANZA?

La enseñanza posee su objetivo principal en la difusión del conocimiento a través de la comunicación directa o el apoyo de métodos auxiliares, que pueden variar en complejidad y costo (Sánchez, 2003). El impacto de sus acciones debe ser sentido por la persona en forma de conocimientos, habilidades y capacidades que le permitan afrontar las nuevas circunstancias con una mentalidad flexible, adaptable y adecuada. Estas huellas deben reflejar la realidad objetiva y el mundo que las rodea.

Desde la definición de enseñanza y aprendizaje, la enseñanza puede entenderse como el proceso de organizar y proporcionar condiciones que promuevan el aprendizaje individual de los estudiantes (Tintaya, 2016). La enseñanza no es sólo un acto de impartir experiencia, sino también un proceso de creación de condiciones externas o sociales y culturales para facilitar la creación de estructuras profesionales o personales internas.

El proceso de enseñanza provoca cambios continuos y sucesivos en la actividad cognitiva del estudiante (Osorio, et al., 2021). Debido a que el estudiante adquiere una comprensión de la realidad material y social con la ayuda del maestro, quien orienta su actividad directiva hacia el dominio del conocimiento, así como a la formación de habilidades y hábitos de acuerdo con su concepción científica del mundo. Esto implica inevitablemente que la personalidad de la persona cambiará con el tiempo

3.2.2 ¿QUÉ ES APRENDIZAJE?

El núcleo del aprendizaje es la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades o habilidades, lo cual es un proceso sumamente complejo (Sánchez, 2003). El proceso debe poder expresarse en el futuro y también contribuir a la solución de problemas específicos, incluso aquellos que son fundamentalmente diferentes de aquellos que inspiraron originalmente el proceso, de modo que se perciba como un aprendizaje, y no simplemente como dejar huellas o lagunas.

A su vez, Bermúdez (2001, citado en Pérez y Hernández, 2014) menciona que “el aprendizaje es un proceso universal, que se da en varias circunstancias de la vida de la persona, donde cualquiera de estas personas debe apropiarse de la experiencia adquirida mediante el uso de los objetos, fenómenos y demás personas que las rodean en el medio” (p. 701).

Si bien el aprendizaje es un proceso, también da como resultado productos porque los resultados son los que atestiguan concretamente los procesos. Algunas personas creen que el aprendizaje es simplemente la concreción de un proceso de construcción en curso que ocurre dentro del alumno (teorías constructivistas).

3.3 ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Los métodos, técnicas y actividades que componen las estrategias didácticas se denominan procedimientos. mediante el cual instructores y educandos organizan conscientemente las acciones del proceso formativo. La construcción y el logro de metas anticipadas y no anticipadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje requiere una adaptación significativa de los participantes (Iana, 2022).

En las estrategias didácticas se incluyen las acciones y actividades pedagógicas del docente que están diseñadas para brindar a sus alumnos la educación que desean y ayudarlos a alcanzar sus metas. Se utilizan varios enfoques, estrategias y herramientas para apoyarlos (UNIR, 2023). Su implementación práctica en el aula requiere organizar la estrategia de enseñanza y elegir las herramientas deliberada y cuidadosamente para alcanzar los objetivos propuestos. Serán especialmente

útiles a la hora de difundir conocimientos que se consideren especialmente complejos.

3.3.1 TIPOS DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Existen numerosos métodos de enseñanza que los profesores pueden utilizar. Esto es cierto porque hay muchas estrategias de enseñanza diferentes que se pueden aplicar en entornos del mundo real (Educalink, 2021). Estos algunos de los más representativos:

- Aprendizaje que se enfoca en resolver problemas en el mundo real.
- Basado en proyectos: Se centra en el alumno y en un tema que le interesa.
- Colaboración: El estudiante adquiere conocimiento a través de la comunicación con su maestro u otros estudiantes.
- Situado: extrae conocimiento de la experiencia real.
- Autónomo: El aprendizaje lo realiza el alumno directamente.
- Activo: Incluye el aprendizaje práctico y la interacción de todos los componentes.
- El aula invertida es un enfoque de enseñanza-aprendizaje basado en la tecnología y centrado en el estudiante.

3.4 GAMIFICACIÓN

La gamificación aplica dinámica de juegos a ambientes educativos y profesionales para mejorar resultados, ya que, sirve para mejorar la retención de conocimientos y premiar ciertos comportamientos. Es una frase que se ha vuelto increíblemente popular en los últimos años, particularmente en entornos digitales y educativos (Educacion 3.0, 2020).

La perfecta asimilación por parte de los alumnos de las dinámicas de juego que se utilizarán es uno de los elementos fundamentales en su aplicación. Cada uno de ellos tiene como objetivo lograr que el estudiante se involucre activamente en la actividad y, al mismo tiempo, ayudarlo a avanzar hacia sus objetivos.

El docente necesita usar más uno u otro, dependiendo de la dinámica que se persiga. Por ejemplo, si el profesor quiere que el alumno se interese en el juego, debe utilizar la dinámica de la recompensa. El docente puede utilizar la dinámica de la competencia, que, si bien no se considera generalmente como un rasgo positivo, es una herramienta útil en el ámbito educativo, si por el contrario quiere generar interés por la actividad (Aqua, 2020).

Este último tiene la ventaja de ser adaptable, y en él se basa Ismael Gómez Gutiérrez, profesor de primaria del CEIP Ciudad de Badajoz, durante su actividad "Charlie y la fábrica de chocolate". Además, hace uso del cooperativismo, que no es más que otra forma de competir, solo que esta vez se hace en grupo. La dinámica de la solidaridad también está presente en esta actividad porque anima a los compañeros a ayudarse unos a otros de forma desinteresada.

3.4.1 OBJETIVOS DE LA GAMIFICACIÓN

Todas las actividades realizadas en el marco de la gamificación pretenden alcanzar tres objetivos claros. Una es retener a los estudiantes creando vínculos con el contenido en cuestión (Educación 3.0, 2020). Por otro lado, también pretende ser una herramienta para superar el aburrimiento y aumentar la motivación. En última instancia, queremos optimizar y recompensar a los estudiantes por tareas que no tienen otra motivación que aprender. Quienes utilizan la gamificación afirman que proporciona un componente muy atractivo para los estudiantes y que utilizar la gamificación puede conducir a mejores resultados en determinadas actividades.

3.4.2 BENEFICIOS

La gamificación tiene muchas ventajas, y se encuentran estrechamente relacionadas con el crecimiento de habilidades como la creatividad o el trabajo en equipo, las habilidades son cruciales para el crecimiento y la empleabilidad futura de un estudiante porque muchos empleadores las valoran más que el conocimiento puramente académico (Colegio San Pablo, 2021).

Ortiz, et al., (2018) en su artículo "Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión" mencionan que los beneficios de la gamificación son

diversos, ya que, estos proveen de diversión dentro del aula lo cual permite al estudiante y al docente una mayor conexión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de que la gamificación propicia una serie de beneficios para la concentración y para el desarrollo del campo de las nuevas tecnologías, dado que, las TIC hoy en día son una fuente de aprendizaje virtual que ha incluido la gamificación como uno de los ambientes de aprendizaje virtuales con mayor búsqueda para los internautas.

Además, estas habilidades se desarrollan en un ambiente divertido, motivador y educativo a través de videojuegos y aprendizaje basado en juegos. Con la ayuda de una herramienta que fomenta el “jugar para aprender”, la gamificación crea entornos de aprendizaje motivadores para los alumnos, separando siempre lo que van a aprender de lo que van a trabajar. El juego que juegan en casa es lúdico, que es muy diferente

3.5 LECTURA CRÍTICA

La lectura crítica, posee una serie de diferencias en cuanto a lo que se concibe como lectura general, diversos estudios definen la lectura crítica como un proceso de mayor análisis para los lectores, por las habilidades que desarrollan al momento de tener una mayor comprensión sobre lo que van leyendo. De acuerdo con Basmo (2021), la lectura crítica implica un análisis más profundo del texto, las ideas, los temas y las afirmaciones realizadas, y es, en cierto modo, una forma de análisis del lenguaje. Sin embargo, el alcance de la lectura crítica es mucho más amplio.

De igual forma, Álvarez, et al., (2020) explican que la lectura crítica se refiere a la diferenciación entre la realidad y la ficción, es decir, escritos en los que el autor ofrece una posición o intenta hacer una afirmación. La lectura crítica es lectura activa, por ende, implica algo más que simplemente entender lo que dice el autor. La lectura crítica implica cuestionar y evaluar lo que dice el autor y formarse una opinión propia sobre lo que dijo el autor. Al respecto, Serrano (2008) explica que la lectura crítica

Implica comprender diferentes tipos de interpretación, es decir, los diferentes significados ocultos en un texto. Por lo tanto, significa no aceptar las opiniones y

argumentos a priori del autor, no entablar discusiones reflexivas primero, prestar cuidadosa atención a los diferentes significados de palabras o declaraciones, no estar de acuerdo con ninguna declaración, principio o teoría; oponerse y cuestionar opiniones inexactas o contradictorias. (p. 508)

Para lograr una mejor comprensión y más claridad, el lector debe aplicar teorías y procesos de pensamiento específicos y plantear preguntas. Esto requiere que el lector mantenga siempre una mente abierta, lea más despacio de lo normal, preste más atención, tome notas e intente ponerse en el lugar del público objetivo del autor. La gamificación crea entornos de aprendizaje estimulantes para los estudiantes mediante el uso de una herramienta de "jugar para aprender" cada vez que asisten a clase para estudiar y trabajar. El juego que juegan en casa es lúdico, que es muy diferente

3.5.1 CARACTERÍSTICAS

Para la comprensión de la lectura crítica esta emplea una variedad de estrategias, Lifeder (2022) enumera las siguientes: a) debe entenderse la intención o el objetivo del autor, b) debe comprobar la originalidad del contenido, c) debe proporcionar el contexto para la información del texto al hacer referencia a información relevante, datos y otros materiales que traten sobre el mismo tema, d) examina la interpretación del autor de los argumentos y los propios argumentos, e) establece conexiones que tengan sentido entre el contenido del texto y el conocimiento previo del lector y finalmente f) analiza los éxitos y fracasos del contenido, incluidos los errores de datos, la imprecisión de la información, la dificultad para exponer conceptos y otros problemas.

Por lo tanto, los lectores críticos desarrollan las habilidades necesarias para analizar, interpretar y reflexionar sobre la información presentada tanto explícita como implícitamente a través de su lectura. Debido a que el lector ha desarrollado sus habilidades de lectura y comprensión, lo que le permite formar juicios de valor basados en su conocimiento y experiencia, la lectura crítica conduce al pensamiento crítico

3.5.2 ESTRATEGIAS

El desarrollo de la lectura crítica posee una serie de estrategias para que sea efectiva y posea una visión a largo plazo de la función de la lectura dentro de los estudiantes, Pearson (2022) en su artículo “Estrategias didácticas para fomentar la lectura crítica desde la perspectiva de la transversalidad” enumera las siguientes dos estrategias como las más benéficas:

- Preguntar a los estudiantes que piensan sobre la lectura realizada, ya que, esto puede fortalecer la comprensión lectura del estudiante siendo un factor importante para la lectura crítica realizada, además de promover el espacio ideal para que los estudiantes realicen debates en base a lo leído y difiera de su opinión principal por la forma en la cual se desarrolla dicho proceso de lectura crítica.
- Aprovechar los intereses del alumno para que exista un acercamiento particular a un tema en específico, realizando una base de ayuda de acuerdo con el nivel de complejidad existente, esto permitirá que la lectura crítica se vaya incrementando paulatinamente debido a que los estudiantes buscaran una mayor comprensión sobre temas diferentes a los que en un principio no prestaban atención.

Pinchao (2020) en cambio menciona que para el desarrollo de la lectura crítica en los estudiantes es necesario la aplicación de estrategias didácticas que permitan a los estudiantes tener una comprensión mayor a medida que realizan la lectura, el autor propone que una estrategia eficiente en este caso es realizar una ficha de lectura crítica en la cual la estudiante va anotando las diversas interrogantes que surgen en el proceso de lectura. Un claro ejemplo es la Figura 1.

Figura 1. Modelo de la Ficha de Lectura Crítica

Ficha de lectura crítica N° ____		
Identificación		
Fecha de diligenciamiento del esquema:		
Nombre de quien diligencia el esquema:		
Título del tema:		
Autor de la obra o del tema:		
Propósito lector:		
Características del texto		
Tipo de texto leído (escrito, virtual, icónico)	Tipo de publicación (Díptico, tríptico, folleto, periódico, libro, revista, web.)	Datos del texto según normas (APA, ICONTEC, MLA, CHICAGO, VANCOUVER)
Proposiciones del texto		
Tesis del autor (tema central, problema capital, conclusión general a la que llega el autor):		
Ideas centrales (ideas que respaldan la tesis del autor):		
✓		
✓		
✓		
Inquietudes y preguntas suscitadas durante el acto lector (cuestionar las afirmaciones hechas por el autor, identificar sesgos e ideologías soterradas en el texto):		
✓		
✓		
✓		
Posturas de otros autores sobre el tema en cuestión (investigación en otras fuentes)		
✓		
✓		
✓		

Nota: Imagen tomada de “Estrategia pedagógico-didáctica para promover la lectura crítica” escrito por Pinchao, (2020).

3.5.3 BENEFICIOS

La lectura crítica es esencial para el crecimiento educativo, personal y emocional de los individuos. La lectura es esencial para la felicidad y éxito personal, y supera la influencia del nivel socioeconómico familiar. Por lo cual, es necesario el desarrollo de beneficios tras establecer el hábito de la lectura, Baratz (2015) menciona los siguientes beneficios:

1. La lectura ayuda a comprender textos y mejora la gramática, el vocabulario y las habilidades de escritura de las personas.
2. Leer ayuda a aumentar la curiosidad y el conocimiento sobre ciertos temas.
3. La lectura estimula el razonamiento y la memoria de las personas.
4. La lectura proporciona pensamiento crítico y confianza al hablar.
5. La lectura es un pasatiempo y una excelente manera de combatir el aburrimiento.

6. La lectura ayuda a explorar nuevos mundos y mejora la imaginación de las personas.
7. Leer mejora la concentración y elimina el estrés.
8. La lectura puede crear conexión y promover la conexión con los demás (diálogo) a través de la lectura, la afinidad emocional e intelectual.
9. No importa dónde estés, la lectura siempre te acompaña para que no te sientas solo.

De acuerdo con los beneficios presentados existen diversos ámbitos en los cuales la lectura crítica proporciona una mayor ayuda a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, siendo importante para los docentes que el estudiantado obtenga una capacidad de análisis y comprensión mayor a la que se puede adquirir con un aprendizaje basado en las metodologías tradicionales

4. MATERIALES Y METODOLOGÍA

4.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Se empleará una metodología mixta que de acuerdo con García (2021) recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en una misma investigación, puesto que, se parte desde un fenómeno común que se deberá conceptualizar de acuerdo con las fundamentaciones teóricas existentes; teniendo en cuenta que se utilizará una cantidad específica de estudiantes y docentes para analizar la situación actual de proceso de aprendizaje en cuanto a la lectura crítica.

4.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El proyecto en curso contará con una investigación descriptiva dado que buscará describir como la gamificación es una técnica que permite mejorar los procesos de lectura crítica teniendo en cuenta que esto ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje. Shuttleworth (2021) menciona que este tipo de investigación es un método efectivo para investigar un tema específico y sirve como precedente para investigaciones futuras.

4.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Los métodos de investigación que se emplearán para el desarrollo del proyecto son dos métodos en concreto, el primero de ellos basado en sistematizar los fundamentos teóricos que sustentan como la gamificación es una de las estrategias de enseñanza que más ayuda a la escolarización para lo cual se seguirá el método analítico sintético. Y en segundo punto, se empleará el método etnográfico porque se busca analizar propiamente lo que sucede con los estudiantes de octavo año de básica y la percepción de estos de acuerdo con el trabajo que realizan los docentes en base al uso de las técnicas de gamificación para la lectura crítica.

4.4 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas de investigación que se empleará para el desarrollo del estudio en principio se basan en una revisión bibliográfica para la recolección de la información necesaria para el marco teórico, además, se empleará la técnica de encuesta para la recolección de los datos estadísticos necesarios para conocer la situación actual de la gamificación como estrategia de desarrollo para la lectura crítica.

4.5 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

El instrumento de investigación que se empleará en este caso se basa en un cuestionario relacionado con la técnica de investigación para la recolección de datos, el cuestionario constará de 12 preguntas de cerradas de opción múltiple que se aplicaran directamente a los estudiantes de octavo de básica.

4.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población se entiende como el total de estudiantes que existen en el nivel de educación que se ha seleccionado para realizar el estudio, que en este caso corresponde a 97 estudiantes que se encuentran matriculados en octavo de educación general básica en la Unidad Educativa Fiscal Oswaldo Guayasamín, sin embargo, para la selección de la muestra se ha aplicado muestreo no probabilístico por conveniencia, donde la muestra corresponde a 33 estudiantes pertenecientes a octavo año de educación general básica paralelo “C”, la selección de la muestra final con la cual se trabajó fue dado por la factibilidad que existía para la investigadora principal, ya que, al tener un contacto directo con el paralelo seleccionado la recolección de los datos necesarios para el trabajo fue más rápido lo que ayudo de manera positiva al desarrollo de la investigación al minimizar el tiempo entre la espera de los datos de todos los paralelos, además que se contó con el consentimiento verbal por parte de los representantes al ser estudiantes menores de edad.

5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

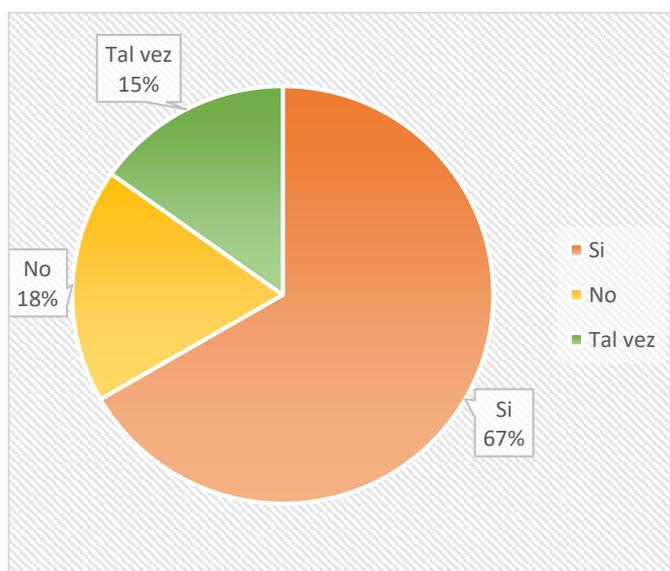
El análisis de datos corresponde a la tabulación y análisis propio de cada una de las interrogantes presentadas en el cuestionario hacia los estudiantes, donde cada una de las tablas y gráficos será una elaboración propia del autor del proyecto.

Pregunta 1. ¿Has participado en actividades gamificadas diseñadas para mejorar tu lectura crítica en la escuela?

Tabla 1. Tabulación de la Pregunta 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	66,67%
No	6	18,18%
Tal vez	5	15,15%
TOTAL	33	100%

Gráfico 1. Estadísticas pregunta 1



Interpretación:

De acuerdo con la primera interrogante se observa que el 66% de los estudiantes Si han participado en actividades gamificadas, a diferencia de que el 18% de los mismos no lo han hecho, es decir que por parte de los estudiantes existe

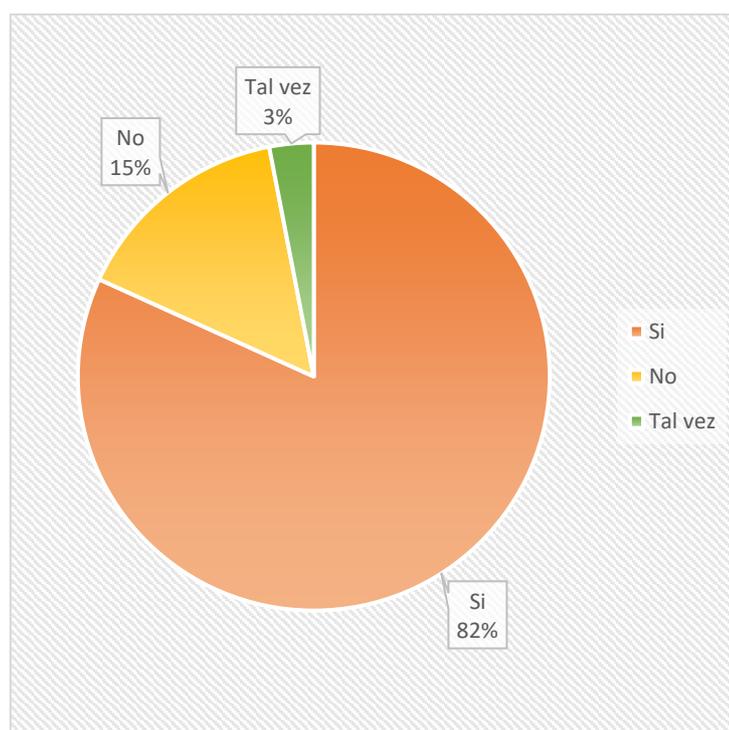
una predisposición para tener una participación en actividades que involucren juegos.

Pregunta 2. ¿Sientes que la gamificación ha aumentado tu motivación para involucrarte en la lectura crítica?

Tabla 2. Tabulación de la Pregunta 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	27	81,82%
No	5	15,15%
Tal vez	1	3,03%
TOTAL	33	100%

Gráfico 2. Estadísticas pregunta 2



Interpretación:

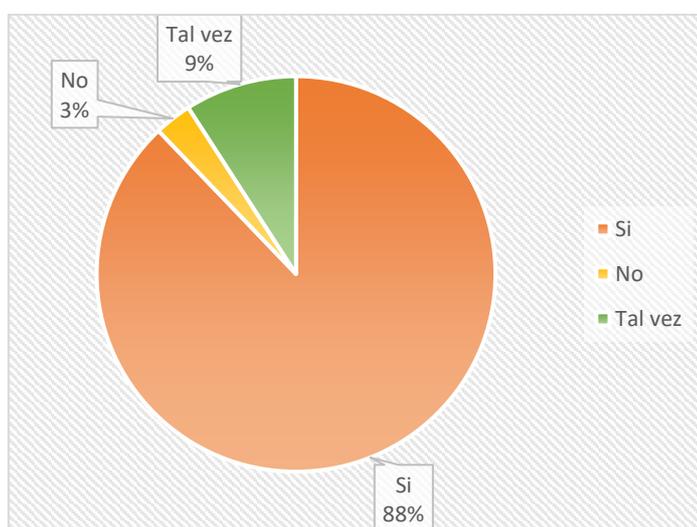
La lectura crítica es una de las principales habilidades de desarrollo, de acuerdo con la encuesta el 82% considera que el uso de actividades gamificadas ha permitido a los estudiantes sentir mayor aprecio por la lectura crítica, a diferencia del 15% quien no considera dicha habilidad dentro de las importantes.

Pregunta 3. ¿Consideras que la gamificación ha mejorado tus habilidades de evaluación de información durante el proceso de lectura crítica?

Tabla 3. Tabulación de la Pregunta 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	29	87,88%
No	1	3,03%
Tal vez	3	9,09%
TOTAL	33	100%

Gráfico 3. Estadísticas pregunta 3



Interpretación:

Las habilidades que permite el desarrollo de la lectura crítica son cruciales para el estudiante por lo cual el 88% de los mismos considera que emplear actividades relacionadas con la gamificación ha sido de gran ayuda para que exista un proceso de evaluación racional.

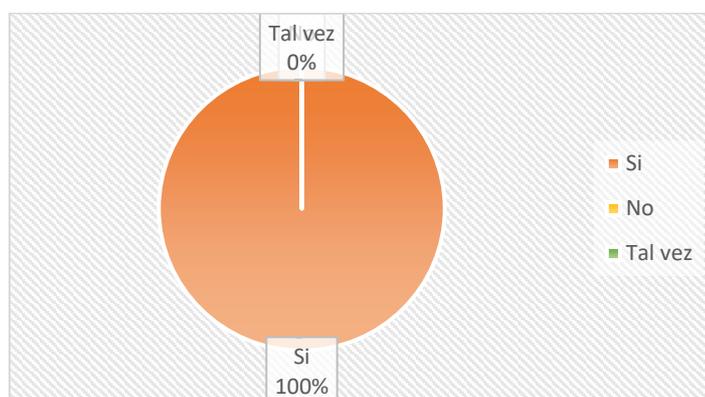
Pregunta 4. ¿Crees que los juegos y desafíos gamificados te ayudaron a retener mejor el contenido leído?

Tabla 4. Tabulación de la Pregunta 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	33	100%
No	0	0%

Tal vez	0	0%
TOTAL	33	100%

Gráfico 4. Estadísticas pregunta 4



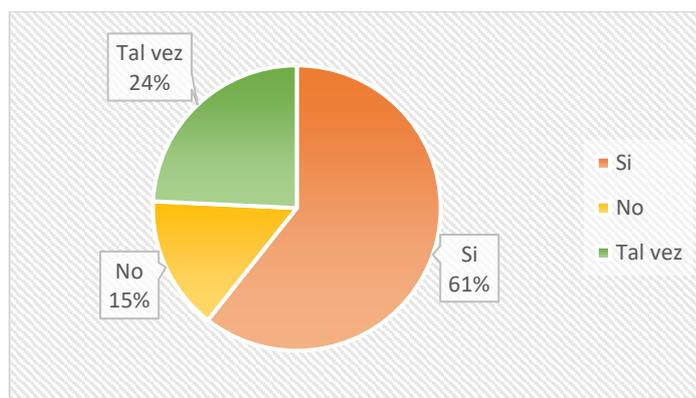
Interpretación:

De acuerdo con lo previsto la retención del contenido mediante la lectura crítica es mejor cuando se hace uso de actividades que entretengan a los estudiantes y permiten que exista una correcta comprensión de lo leído y con esto se genera una mayor comprensión de lo que se lee.

Pregunta 5. ¿Has experimentado una mayor participación y compromiso en las clases de lectura crítica debido a la gamificación?

Tabla 5. Tabulación de la Pregunta 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	60,60%
No	5	15,15%
Tal vez	8	24,24%
TOTAL	33	100%

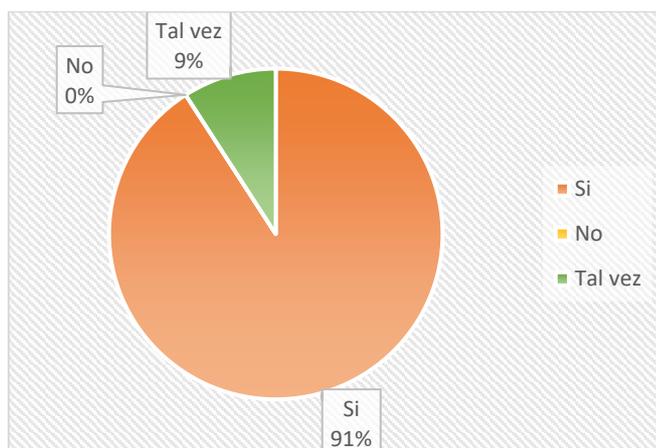
Gráfico 5. Estadísticas pregunta 5**Interpretación:**

La participación en clases permite que el estudiante presente un mayor interés sobre la clase y a su vez por la lectura, esto se evidencia ya que el 61% de los estudiantes evidencia una mayor motivación cuando se desarrollan actividades relacionadas con juegos y dinámicas que llaman la atención, donde cada uno de los estudiantes desarrollan su propia inteligencia.

Pregunta 6. ¿Te sientes más seguro/a en tu capacidad de tomar decisiones informadas después de participar en actividades gamificadas?

Tabla 6. Tabulación de la Pregunta 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	30	90,90%
No	0	0%
Tal vez	3	9,10%
TOTAL	33	100%

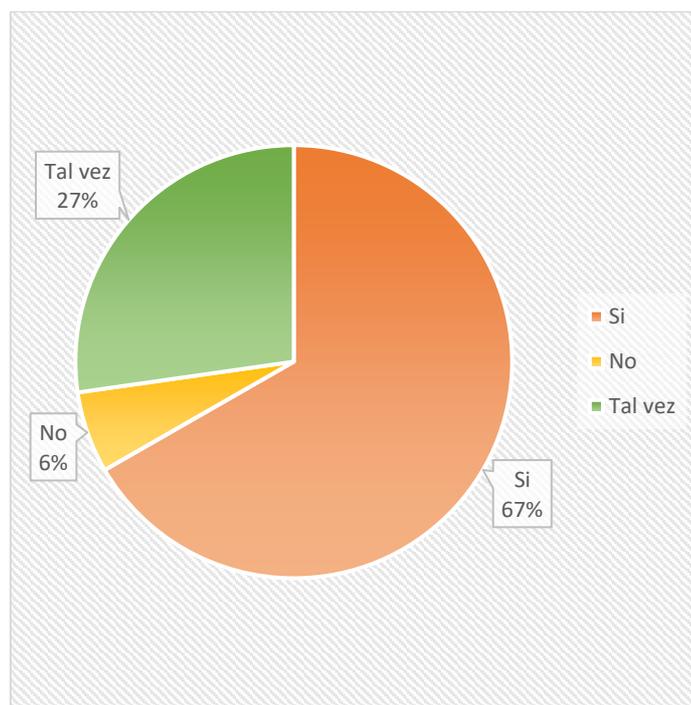
Gráfico 6. Estadísticas pregunta 6**Interpretación:**

De acuerdo con la pregunta seis se evidencia que más del 90% de los estudiantes sienten mayor capacidad en la toma de decisiones después de una lectura crítica al emplear técnicas de gamificación que les permitan explorar una nueva realidad y con esto definir la argumentación que deseen aportar y como esto promueve el desarrollo de las habilidades formativas de cada persona.

Pregunta 7. ¿Has notado una mejora en tus habilidades para identificar argumentos sólidos y falacias lógicas gracias a la gamificación?

Tabla 7. Tabulación de la Pregunta 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	66,67%
No	2	6,06%
Tal vez	9	27,27%
TOTAL	33	100%

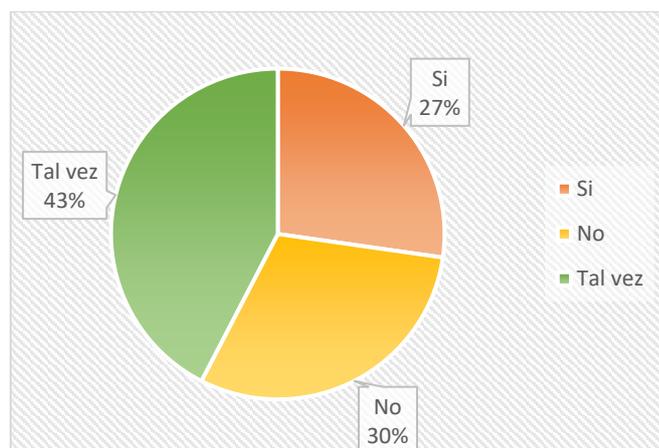
Gráfico 7. Estadísticas pregunta 7**Interpretación:**

Se evidencia que existe una mayor comprensión lógica de los argumentos y falacias que se emplean dentro de una lectura, donde las actividades gamificadas ayudan a que los estudiantes denoten cuando el texto concuerda con los pensamientos de autor, esto evidenciado con un 67% que piensa que el desarrollo de la lectura crítica es uno de los puntos que más debe reforzar la institución educativa.

Pregunta 8. ¿La gamificación ha aumentado tu interés por leer textos críticos y analíticos?

Tabla 8. Tabulación de la Pregunta 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	27,27%
No	10	30,30%
Tal vez	14	42,43%
TOTAL	33	100%

Gráfico 8. Estadísticas pregunta 8**Interpretación:**

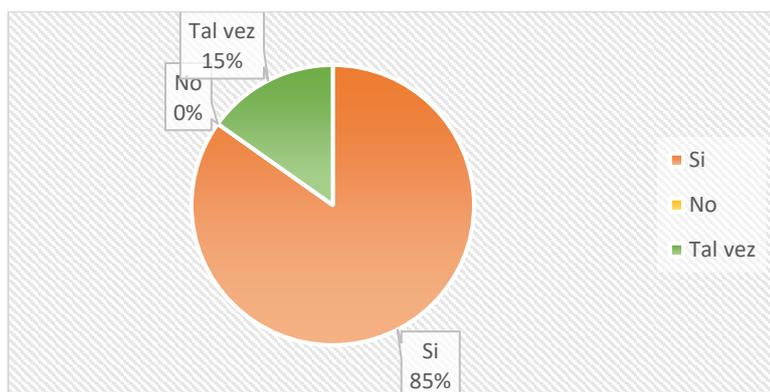
La lectura no es una de las actividades favoritas de los estudiantes, por lo cual muy pocos de ellos aseguran el aumento de la lectura lo que se evidencia en solo el 27% de la población, mientras que solo el 43% tal vez se siente atraído por realizar una cantidad mayor de ejercicios de lectura crítica.

Pregunta 9. ¿Consideras que la colaboración con otros estudiantes en actividades gamificadas ha enriquecido tu aprendizaje en lectura crítica?

Tabla 9. Tabulación de la Pregunta 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	28	84,85%
No	0	0%
Tal vez	5	15,15%
TOTAL	33	100%

Gráfico 9. Estadísticas pregunta 9



Interpretación:

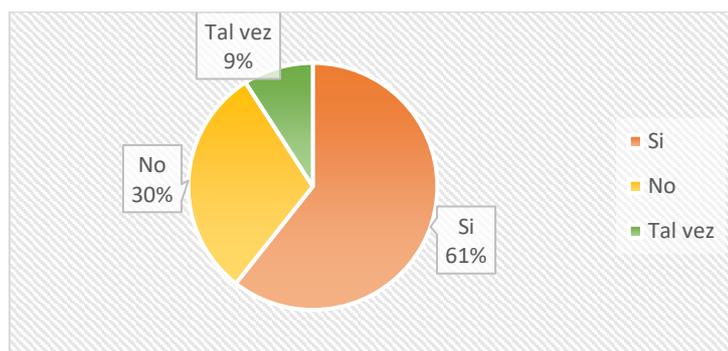
Se evidencia que el 85% de los estudiantes considera que el trabajo en equipo aporta al aprendizaje de estos, a diferencia de que el 15% considera que estos trabajos muy pocas veces son una fuente de ayuda para los estudiantes ya que, existen actividades donde no es posible el trabajo en equipo de una forma adecuada.

Pregunta 10. ¿Has experimentado una mayor competencia y deseo de superarte a ti mismo/a en las actividades gamificadas relacionadas con la lectura crítica?

Tabla 10. Tabulación de la Pregunta 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	60,60%
No	10	30,30%
Tal vez	3	9,10%%
TOTAL	33	100%

Gráfico 10. Estadísticas pregunta 10



Interpretación:

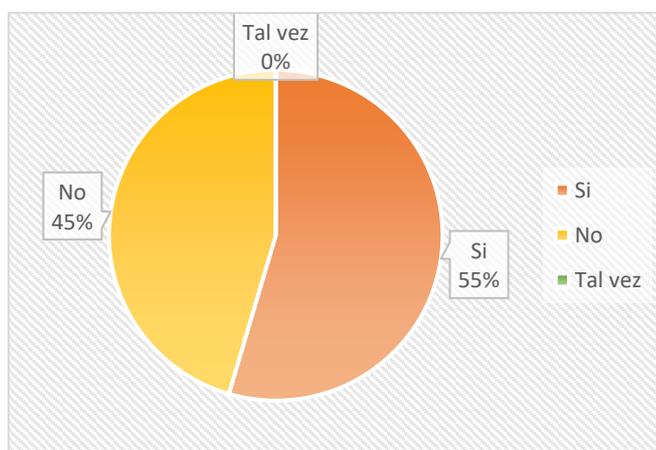
Se evidencia que el desarrollo de las habilidades se evidencia de mayor forma cuando existen actividades de gamificación esto con una incidencia del 61% ya que, esto ha permitido que tanto estudiantes como docentes tengan mayor pasión por aprender, lo que a su vez genera una necesidad de superación.

Pregunta 11. ¿Crees que la gamificación ha facilitado la comprensión de conceptos y teorías relacionados con la lectura crítica?

Tabla 11. Tabulación de la Pregunta 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	54,55%
No	15	45,15%
Tal vez	0	0%
TOTAL	33	100%

Gráfico 11. Estadísticas pregunta 11

**Interpretación:**

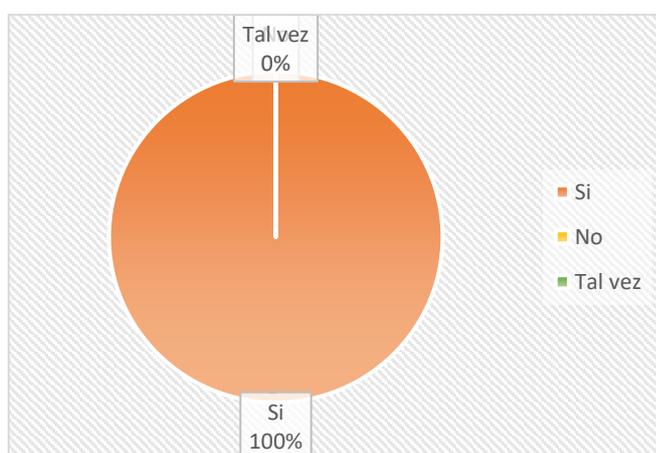
Se evidencia que existe mayor comprensión de los conceptos porque esto permite a los estudiantes crear sus propias concepciones, ahora bien, se debe tener en cuenta que un poco más de la mitad lo cree con un índice de 55%, es decir que resulta necesario que los docentes tengan mayor innovación en cuanto a las actividades dinámicas.

Pregunta 12. ¿Piensas que la gamificación debería ser una estrategia permanente en la enseñanza de la lectura crítica en tu institución educativa?

Tabla 12. Tabulación de la Pregunta 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	33	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
TOTAL	33	100%

Gráfico 12. Estadísticas pregunta 12



Interpretación:

Se evidencia que la totalidad de los estudiantes considera que la gamificación debe ser una estrategia permanente de uso por la forma en la cual se dan los aprendizajes por parte de los estudiantes. Esto evidenciado en un 100% por la ayuda que representa esto para el estudiante.

5.1 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se ha demostrado que la gamificación como estrategia educativa tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades de lectura crítica. Entre los resultados positivos cabe destacar el aumento de la participación estudiantil, además que permite incluir elementos de juego como puntos, insignias y concursos que motivan a los estudiantes a involucrarse más en actividades relacionadas con la lectura

crítica; esta mayor implicación puede ser la base del proceso de aprendizaje. Además, se ha demostrado que la gamificación contribuye a mejorar la retención de información. Los juegos suelen presentar información de una manera más atractiva y memorable, lo que facilita la absorción y el recuerdo de conceptos importantes. Esto es especialmente cierto en el contexto de la lectura crítica, donde la comprensión profunda es esencial.

Otro resultado positivo es el desarrollo del pensamiento crítico. Los juegos a menudo presentan desafíos que requieren que los estudiantes resuelvan problemas y tomen decisiones importantes dentro del contexto del juego, desarrollando la capacidad de analizar y evaluar información de manera efectiva y habilidades básicas de lectura crítica. Se fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico. Sin embargo, es importante resaltar algunas consecuencias negativas.

Curay, et al., (2021) sostienen que la gamificación puede llevar a una comprensión superficial de la información, ya que los estudiantes pueden concentrarse en ganar puntos y recompensas en lugar de desarrollar una comprensión profunda de los conceptos. Por lo tanto, es necesario que haya un equilibrio entre el énfasis en la jugabilidad y la profundidad de la comprensión.

Además, la gamificación puede generar adicción si no se gestiona adecuadamente. Los estudiantes pueden obsesionarse tanto con ganar puntos y recompensas que no logren mejorar sus habilidades de lectura crítica. Por ello, es fundamental implementar estrategias para evitar este tipo de conductas.

En resumen, la gamificación parece tener un potencial prometedor para mejorar las habilidades de lectura crítica. Sin embargo, su eficacia y sus posibles limitaciones deben abordarse con cautela. Aunque la gamificación no es una solución universal, puede ser una herramienta valiosa en cualquier estrategia educativa dirigida a promover la lectura crítica en entornos educativos. Se necesita más investigación para comprender mejor cómo diseñar e implementar estrategias de gamificación de manera efectiva y examinar sus efectos a largo plazo en el desarrollo de habilidades de lectura crítica.

6. CONCLUSIONES

En base al desarrollo de la investigación tanto teórica como práctica, las conclusiones sobre los aportes de la gamificación para la lectura crítica en el proceso de enseñanza-aprendizaje son las siguientes:

- La gamificación en la enseñanza de la lectura crítica ha demostrado ser efectiva en aumentar la motivación de los estudiantes. La introducción de elementos de juego, como recompensas y desafíos, ha estimulado un mayor compromiso y participación en las actividades relacionadas con la lectura crítica. Además, la gamificación ha contribuido al desarrollo de habilidades críticas entre los estudiantes. Los desafíos y actividades lúdicas promueven el pensamiento reflexivo, la evaluación de la información y la toma de decisiones fundamentadas.
- La aplicación de técnicas de gamificación ha demostrado una mejora en la retención de los conceptos y habilidades adquiridas en la lectura crítica. Los estudiantes tienden a recordar mejor la información cuando están involucrados activamente en un entorno de juego. Esto se basa en que, la gamificación ofrece una variedad de estrategias didácticas que pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.
- Los juegos y actividades basados en la gamificación involucran el trabajo en equipo y la colaboración, lo que promueve habilidades sociales y la construcción de relaciones entre los estudiantes. Lo que a su vez permite adaptar las experiencias de aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes. Esto es particularmente beneficioso para atender a estudiantes con diferentes niveles de competencia en lectura crítica.
- A pesar de los beneficios, la implementación exitosa de la gamificación en la lectura crítica también enfrenta desafíos, como la necesidad de diseñar juegos efectivos y la gestión del tiempo. Sin embargo, estos desafíos pueden superarse con planificación y recursos adecuados.

REFERENCIAS

- Álvarez, A., Mendoza, M., Moreno, L., y Garavito, J. (2020). Lectura crítica y pensamiento reflexivo en la práctica pedagógica de profesores de básica secundaria. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 39-60.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000200039>
- Aquae. (2020). *¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos*.
<https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>
- Baratz. (28 de Septiembre de 2015). *Comunidad Baratz*.
<https://www.comunidadbaratz.com/blog/9-beneficios-que-la-lectura-puede-llegar-aportar-en-tu-vida/>
- Basmo. (2021). *Basmo*. <https://basmo.app/es/lectura-critica/#qu-es-la-lectura-critica>
- Calles-García, J., y González-Pérez, P. (2011). *La Biblia del Footprinting*.
- Castro, L. M. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO UN ESPACIO PARA LA LECTURA CRÍTICA. *Desafíos De La Cultura En La Escuela Contemporánea*, 6(6), 69-82.
<https://doi.org/https://revistaeis.iejuliusseiber.edu.co/index.php/Exp-inv/article/view/46>
- Colegio San Pablo. (09 de Abril de 2021). *CEU*.
<https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/beneficios-de-la-gamificacion-en-el-aula/>
- Curay, X. P., Fernández, D. E., y Ramón, L. P. (2021). La gamificación como estrategia para motivar la lectura en el proceso enseñanza aprendizaje de la literatura. *Tendencias en Investigación 2*, 2(1), 138-150.
<https://saber.ucab.edu.ve/xmlui/bitstream/handle/123456789/20042/Tendencias%20en%20investigaci%C3%B3n%20-%20Final%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=138>
- Educacion 3.0. (2020). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?*
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

- Educalink. (2021). *Estrategia didáctica: definición, su función, tipos y más*.
<https://www.educalinkapp.com/blog/estrategia-didactica/>
- Etecé. (2023). Educación. <https://humanidades.com/educacion/>
- García, M. Á. (2021). *Propuesta metodológica de aplicación de investigación mixta en el desarrollo de Tesis de Arquitectura, para estudiantes de último año de la Fundación Universitaria Internacional del Trópico Americano - UNITRÓPICO, en Yopal*. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
<http://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/10852/Traabajo%20de%20Grado.pdf?sequence=1>
- iana, J. (2022). *Que es una estrategia didactica*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.javeriana.edu.co/profesores/wp-content/uploads/2021/01/M6_Que%CC%81-es-una-estrategia-pedago%CC%81gica.pdf
- Lanchimba, O. A. (2023). *Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24390>
- Lifeder. (31 de Agosto de 2022). *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/lectura-critica/>
- Martí, A., y García, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 33, 109-120. <https://doi.org/https://doi.org/10.5209/dida.77660>
- Ortiz, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, 44, e173773.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*(44), 1-17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pearson, J. (29 de Abril de 2022). Estrategias didácticas para fomentar la lectura crítica desde la perspectiva de la transversalidad. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 11(3), 79-109.
<https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/estrategias-fomentar-la-lectura-critica>

- Peralta Santa Cruz, C. (2023). Gamificación en la educación: experiencias de aplicación. *Revista Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 11(1), 102-111.
<http://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/804>
- Pinchao, L. (2020). Estrategia pedagógico-didáctica para promover la lectura crítica. *Educación [online]*, 29(56), 146-149.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202001.007>
- Sánchez, I. (2003). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. *ACIMED*, 11(6). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352003000600018&script=sci_arttext
- Serrano, M. (2008). El desarrollo de la comprensión crítica en los estudiantes universitarios: Hacia una propuesta didáctica. *Educare*, 12(42), 505-514.
<https://doi.org/http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/26307/1/articulo10.pdf>
- Shuttleworth, M. (2021). Diseño de Investigación Descriptiva. *Explorable*, 10-11.
Retrieved 18 de Febrero de 2023, from
<https://explorable.com/es/print/disenio-de-investigacion-descriptiva>
- Tintaya, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *Revista de Investigación Psicológica*(16), 75-86.
https://doi.org/http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005
- Unicef. (2020). *Educación y aprendizaje*.
<https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-y-aprendizaje>
- UNIR. (2023). *¿Qué son las estrategias didácticas? Concepto, importancia y ejemplos*.
<https://mexico.unir.net/educacion/noticias/estrategias-didacticas/#:~:text=Las%20estrategias%20did%C3%A1cticas%20incluyen%20todas,distintos%20m%C3%A9todos%20t%C3%A9cnicas%20y%20recursos.>