

El multiverso: Una aventura gamificada para enseñar artes literarias con perspectiva sociocultural

The Multiverse: A Gamified Adventure for Teaching Literary Arts with a Sociocultural Perspective

Patricia Curay Correa

Universidad Nacional de Educación UNAE (Ecuador)

patricia.curay@unae.edu.ec

Paúl Ricardo Zaruma Pinguil

Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil (Ecuador)

zaruma.docente@uteg.edu.ec

Diego Apolo Buenaño

Universidad Nacional de Educación, UNAE (Ecuador)

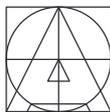
diego.apolo@unae.edu.ec

Fecha de recepción: 15/05/2024

Fecha de aprobación: 05/10/2024

Resumen:

La literatura como manifestación artística favorece la comprensión y decodificación del entorno cultural. Por esto, el objetivo de este estudio es mejorar la apreciación de la literatura ecuatoriana y la comprensión



lectora mediante Gamificación y Aprendizaje Basado en Problemas. Se desarrolló un juego en la plataforma Classcraft, inspirado en los multiversos de los cómics y basado en *Un Idilio Bobo* de Ángel Felicísimo Rojas. Con un diseño experimental y un enfoque sociocrítico, se aplicaron métodos mixtos, incluyendo observación, entrevistas y pruebas para evaluar los resultados. Los hallazgos muestran una mejora significativa en la apreciación estética de la obra y en la comprensión lectora a nivel literal, inferencial y crítico. Además, se observaron avances en habilidades como la empatía, el trabajo colaborativo, la comunicación y la resolución de problemas. Estas estrategias son adaptables a diversas asignaturas y niveles educativos, siempre que se alineen con los intereses y necesidades de los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, comprensión lectora, literatura ecuatoriana, diseño experimental, Aprendizaje Basado en Problemas.

Abstract:

Literature, as an artistic manifestation, enhances the understanding and decoding of cultural contexts. Thus, the aim of this study is to improve the appreciation of Ecuadorian literature and reading comprehension through Gamification and Problem-Based Learning. A game was developed on the Classcraft platform, inspired by comic multiverses and based on *Un Idilio Bobo* by Ángel Felicísimo Rojas. Using an experimental design and a sociocritical approach, mixed methods were applied, including observation, interviews, and tests to evaluate the results. The findings indicate a significant improvement in the aesthetic appreciation of the work and in reading comprehension at the literal, inferential, and critical levels. Additionally, advances were observed in skills such as empathy, collaborative work, communication, and problem-solving. These strategies are adaptable to various subjects and educational levels, provided they align with students' interests and needs.

Keywords: Gamification, reading comprehension, Ecuadorian literature, experimental design, Problem Based Learning.

Introducción

La literatura es una de las artes más antiguas que se han desarrollado en la historia de la humanidad, y abarca una amplia variedad de géneros que permiten el disfrute estético, el desarrollo de la comprensión y la crítica. En la actualidad, se la considera como un valioso registro cultural de la sociedad. Por ello, resulta indispensable fomentar su lectura mediante recursos tecnológicos modernos y metodologías activas de aprendizaje.

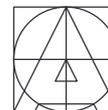
En este sentido, la didáctica de la literatura debe mantenerse en un estado de constante transformación, adaptándose de forma dinámica a las nuevas necesidades y realidades del ámbito educativo. Pero, esta evolución está condicionada por diversos factores, tanto internos como externos, que abarcan desde las experiencias individuales de los alumnos hasta las estrategias pedagógicas de los profesores, las políticas educativas gubernamentales y las condiciones socioeconómicas del entorno educativo. Así, comprender y analizar estas variables es fundamental para desarrollar nuevas perspectivas pedagógicas y didácticas eficaces, para lograr una mejor comprensión de la literatura como arte.

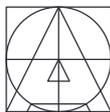
De esta manera, el enfoque sociocultural en la didáctica de la literatura se erige como un pilar fundamental para la creación de experiencias de aprendizaje enriquecedoras. La interacción entre textos escritos, objetos y diversidades culturales, tal y como indican Aliaga (2019) y Bombini (2018), proporciona al docente un amplio repertorio de herramientas para construir prácticas pedagógicas reflexivas y adaptables. Esta perspectiva no solo permite ajustarse a las cambiantes demandas del entorno educativo, sino se integra en el marco de la

Educación 4.0, la cual, según la definición de Apolo et al. (2023) y Estévez (2024), se caracteriza por la implementación de estrategias innovadoras y avanzadas de aprendizaje, utilizando procesos disruptivos, que fomentan habilidades creativas y ofrecen soluciones prácticas a desafíos reales adaptados a los intereses, necesidades y expectativas del estudiantado.

La literatura es una manifestación artística que facilita la decodificación y la experiencia estética. Según Garate y Urgilez (2023), un enfoque sociocultural contextualiza el aprendizaje al adaptarse a las diversas velocidades y realidades culturales de los estudiantes, ofreciendo así una instrucción más significativa y efectiva. En línea con esto, Avecillas y Jumbo (2020) afirman que “en la lectura y escritura se reconoce al otro, sus diferencias y contextos. Asumir y conocer esas diferencias nos humaniza, nos convierte en seres críticos no solo de nuestra realidad, sino también del contexto del otro” (p. 226). Así, la lectura literaria permite el goce individual de la estética de la palabra y también favorece a reconocer los entornos que los escritores crean, promoviendo una conexión profunda con la otredad.

Como otro sustento teórico, la gamificación se define como el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de involucrar a los usuarios y abordar problemas específicos (Zichermann y Cunningham, 2011; Altomari et al., 2023). También, puede ser considerada como la aplicación de estrategias de juego en contextos no jugables (Galán, 2024). Además, que busca motivar en lugar de simplemente entretener, pudiendo ser aplicada en diferentes disciplinas y grupos sociales.





Esta estrategia se destaca por su flexibilidad, ya que se adapta a diversas metodologías que permiten trabajar tanto de forma sincrónica como asincrónica, así como en modalidades presenciales o virtuales. En este contexto, algunas habilidades blandas como la comunicación, la resolución de problemas y la empatía pueden potenciarse significativamente. Por tanto, la gamificación debe entenderse como una estrategia compuesta por una serie de procedimientos que el alumno debe seguir para lograr el aprendizaje (López et al., 2023).

Como antecedente, la investigación de Ríos y Rodríguez (2024) destaca la importancia de mejorar las habilidades de lectura y escritura en jóvenes. Para ello, utilizaron actividades lúdicas, a la par que se promovió la comprensión lectora, la expresión escrita y la creatividad. Los resultados apuntan a un aumento notable en la participación, motivación y rendimiento académico. Aunque se implementaron dos planes de clase con herramientas específicas como Educaplay y LeoLeo, se observaron dificultades en algunos estudiantes, lo que conlleva retos con el fin de explorar otras plataformas que acompañen a la diversidad de estudiantes.

Otro estudio, llevado a cabo por López (2021), utilizó la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico. Los participantes trabajaron en grupos y enfrentaron una serie de misiones que requerían la superación y la obtención de códigos. Fue importante destacar que se enfatizó la necesidad de crear una narrativa coherente que guiara estas misiones y orientara el esfuerzo de los estudiantes hacia un objetivo común para resolver problemas. Sin embargo, este estudio se realizó en el contexto de la pandemia, lo que implicó que todas las sesiones de clase fueran virtuales. Esta condición pudo variar

cuando se implemente en entornos presenciales. En Ecuador, también se han realizado prácticas educativas orientadas a la mejora de la lectura. Por ejemplo, Lorenzo et al. (2024) utilizaron la gamificación para promover el hábito de lectura entre 56 estudiantes, con un diseño cuasiexperimental y enfoque cuantitativo. Se aplicó la Escala de Motivación Lectora y se utilizaron diversas plataformas como Genially y Wattpad. Tras la intervención, el 96.4% de los estudiantes mostraron un alto hábito lector y una mejora en la percepción y práctica de la lectura.

Se deduce de estos estudios que fomentar el gusto estético por la literatura es una tarea compleja. Por ello, es necesario implementar diversas metodologías que desafíen y promuevan el interés en los estudiantes. En este sentido, se puede utilizar la gamificación junto con el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) para estimular el aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos significativos (Fielden y Rico, 2022). Estas metodologías no solo promueven la participación activa del estudiante y el trabajo colaborativo, sino que también favorecen la reflexión personal. Su diseño permite a los participantes abordar problemas complejos, extraer conclusiones prácticas y desarrollar un aprendizaje interdisciplinario y exploratorio.

Por lo tanto, la integración de enfoques pedagógicos innovadores para la enseñanza representa un avance significativo hacia la apreciación de la literatura como un arte, a través de una educación más contextualizada y centrada en el estudiante. Si bien estos enfoques ofrecen oportunidades para promover la participación activa, el gusto estético, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, su implementación efectiva requiere reconocer la di-

versidad de contextos educativos y las necesidades individuales de los estudiantes para adaptar estas estrategias de manera óptima, fomentando la creatividad, como lo rescatan Navarro (2022).

En conclusión, el objetivo de esta investigación es mejorar la comprensión lectora y el disfrute estético en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Técnico Salesiano en Cuenca, Ecuador, mediante un enfoque sociocultural. Para alcanzar este objetivo, se ha analizado la forma de aplicar propuestas específicas dentro del contexto educativo de esta institución, que se distingue por sus avanzados procesos educativos y su infraestructura virtual, que incluye plataformas como Moodle, EVA, EDEBEON y Cambridge. La implementación de estas estrategias podría servir como modelo de práctica pedagógica para la integración efectiva de recursos tecnológicos en la enseñanza de las artes literarias.

Materiales y métodos

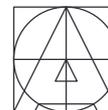
El estudio se enmarcó en un paradigma sociocrítico (Loza et al., 2020), que demandaba una constante reflexión-acción-reflexión e involucraba al investigador en la práctica para generar cambios y promover la liberación social. Está basado en la interacción entre teoría y práctica, y se enfatiza en la comprensión de las necesidades de las comunidades para transformarlas. En este contexto, la investigación buscó un cambio significativo a través de la intervención de la propuesta, utilizando un enfoque mixto (Hernández y Mendoza, 2018) que combinó sistemáticamente métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión más completa del fenómeno estudiado. Así, se realizó un análisis estadístico de los datos obtenidos mediante pre-

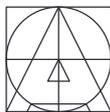
test y postest, mientras que el análisis cualitativo se llevó a cabo mediante el método interpretativo para comprender los discursos de los actores clave.

La investigación planteada fue de tipo investigación-acción, que implicaba un proceso sistemático y participativo, donde los investigadores y los sujetos involucrados colaboraban para abordar un problema específico. Este proceso se desarrolló en varias fases: observación, planificación, acción y reflexión, con el objetivo de generar cambios significativos en la realidad estudiada (Bancayán y Vega, 2020).

La población del estudio comprendió a 350 estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Técnico Salesiano, distribuidos en 11 cursos y 5 especialidades: Electricidad, Electromecánica Automotriz, Mecatrónica, Informática y Ciencias Básicas Experimentales. La muestra, seleccionada por conveniencia, consistió en 71 estudiantes con una media de edad de 17 años, divididos en dos grupos: el Grupo de Control, perteneciente a la especialidad de Ciencias Básicas Experimentales, y el Grupo Experimental, de la Carrera de Informática. Los criterios de selección de la muestra incluyeron un rendimiento similar en razonamiento verbal, basado en la prueba nacional para el acceso a la universidad, y en los promedios de calificaciones en la materia de Lengua y Literatura.

Se utilizaron técnicas como el test, la entrevista, la observación y el análisis documental. El diagnóstico se realizó mediante entrevistas basadas en un cuestionario de preguntas semiestructuradas dirigidas a los docentes de tercero de bachillerato. Las observaciones áulicas se registraron en diarios de campo, y se llevó a cabo un análisis documental del desempeño académico y razonamiento verbal de





los 350 estudiantes. La fase de ejecución incluyó dos grupos, control y experimental, con desempeño similar, para los cuales se elaboraron distintos planes de clase. Las actividades incluyeron prelectura, lectura y poslectura del relato *Un idilio bobo* de Ángel Felicísimo Rojas, con diferentes estrategias: el grupo de control utilizó únicamente la exposición oral, mientras que el grupo experimental empleó la gamificación a través de la plataforma Classcraft y el Aprendizaje Basado en Problemas.

Además, se aplicaron un pretest y un postest para evaluar el grado de desarrollo en los niveles de lectura: literal, inferencial y crítico. La innovación en el uso de Classcraft en el grupo experimental consistió en crear una historia en la que un investigador navegaba por universos paralelos con múltiples desenlaces posibles. Para encontrar el final correcto, que coincidía con el final de la historia, los estudiantes debían resolver retos en grupos, utilizando códigos binarios, pistas en audio y video, crucigramas y otros desafíos para avanzar de nivel. Posteriormente, se aplicó una entrevista con preguntas semiestructuradas para valorar la percepción de los estudiantes durante la actividad en el grupo experimental. Finalmente, se procedió a realizar la triangulación entre el postest y el análisis documental de las calificaciones obtenidas en ambos grupos.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos los cuales se dividirán en tres etapas:

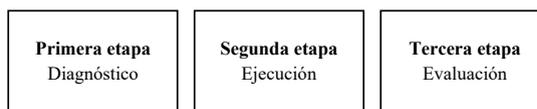


Figura 1.
Etapas del proceso investigativo.
Fuente: elaboración propia.

Como se observa en la Figura 1, para el diagnóstico se utilizó la observación de un diario de campo aplicado a docentes, donde el principal inconveniente que se pudo encontrar fue la falta de uso de metodologías que puedan motivar la lectura. Además, cabe mencionar que se aprovechan tecnologías, pero no necesariamente con un fin educativo; sino como entretenimiento. Para terminar, aquellos docentes que sí empleaban metodologías activas, estas solían ser repetitivas o limitadas.

En cuanto a los resultados obtenidos en los respectivos test (Tabla 1):

| | Total de aciertos pretest | Porcentaje | Total de aciertos de postest | Porcentaje |
|---------------------------|---------------------------|------------|------------------------------|------------|
| Grupo experimental | 119 | 53,1% | 174 | 77,6% |
| Grupo de control | 145 | 59,1% | 160 | 65,3% |

Tabla 1.
Distribución niveles de acierto pretest y postest de comprensión lectora
Fuente: elaboración propia.

En la Tabla 1 se revela que en el grupo experimental (donde se aplicó la estrategia) el número de aciertos en los contenidos abordados mejoró del 53,1% al 77,6%. Por otro lado, en el grupo control, se puede observar una mínima mejora, ya que el pretest

obtuvo un 59,1%, mientras que en el posttest fue de 65,3%. Es decir, es evidente la mejora en los procesos de apreciación de la obra, su análisis y crítica, tras las actividades de gamificación.

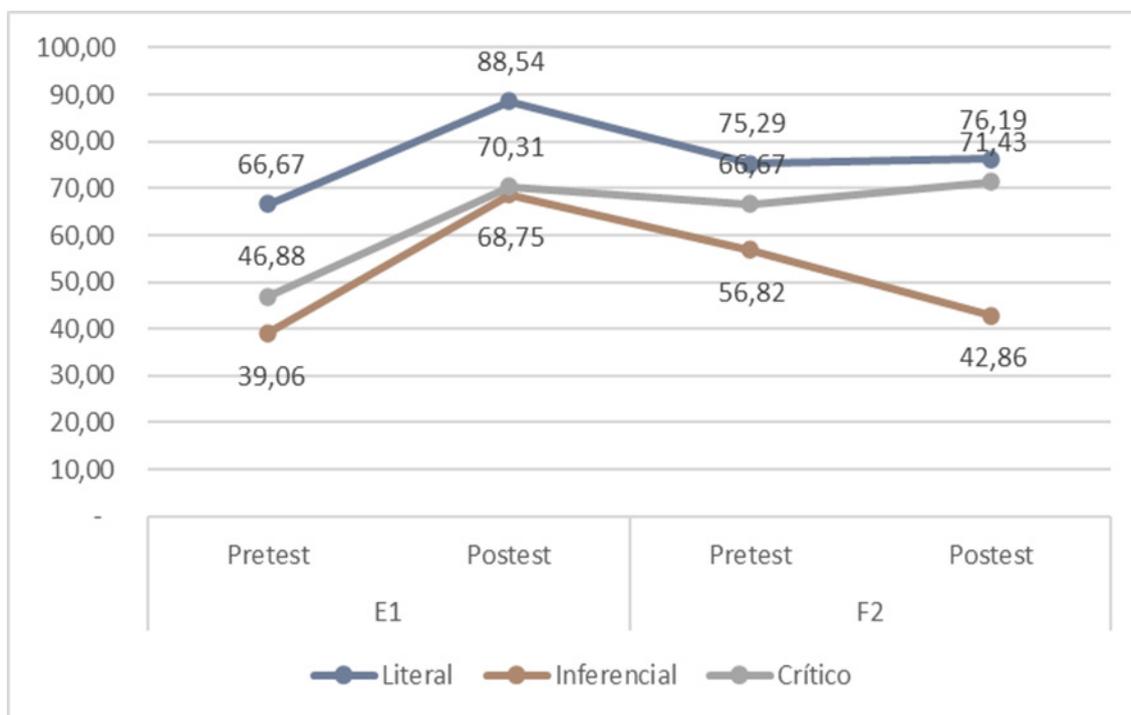
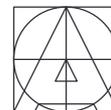
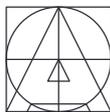


Figura 2.
Distribución niveles de acierto pretest y posttest de comprensión lectora
Fuente: elaboración propia.

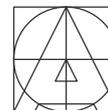


En la Figura 2 se puede observar la distribución de los resultados de los grupos de estudiantes, de acuerdo con los niveles literal, inferencial y crítico en cuanto al pretest y postest. En el Grupo Experimental (E1), hay una mejora específicamente en los niveles: literal de 66,6% a 88,5%, el inferencial de 39% a 68,7%, y crítico de 46,8% a 70,3%. Lo opuesto ocurre en el caso del Grupo de Control (F2), donde en el nivel crítico se tiene una mejora mínima, con porcentaje de aciertos, en el nivel literal de 75,2% a 76,1%, pero, en el inferencial hay un descenso de

aciertos de 56,8% a 54,8%. En esta misma línea, en el nivel crítico, nivel más complejo de lectura, hay una pequeña mejora del 66,6% al 71,4%.

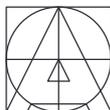
Posteriormente, se aplicó la entrevista semiestructurada con el fin de recopilar las percepciones del grupo experimental en el desarrollo del proceso, logrando identificar categorías emergentes que fortalecieron los análisis. Los mismos serán presentados en la Tabla 2.

| Categoría o concepto central | Definición | Indicadores | Pregunta | Categorías emergentes |
|-------------------------------------|--|--|------------------------------------|--|
| Estrategias de aprendizaje | Las estrategias de aprendizaje son métodos y técnicas empleados por los estudiantes para adquirir y procesar información eficazmente, abarcando la planificación, supervisión y regulación de los procesos | El estudiante reflexiona sobre las estrategias que utilizó para aprender | ¿Cómo aprendió con esta actividad? | Jugar para alcanzar objetivos Talentos individuales para objetivos colectivos |
| | | El estudiante identifica las competencias que adquirió | ¿Qué aprendió con esta actividad? | Jugar para mejorar la lectura Jugar para aplicar literatura inferencial |



| Categoría o concepto central | Definición | Indicadores | Pregunta | Categorías emergentes |
|-------------------------------------|--|--|--|--|
| Ambientes de aprendizaje | Son entornos físicos o virtuales diseñados para facilitar y fomentar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes, mediante la interacción entre los estudiantes, los materiales educativos y los recursos disponibles, promoviendo así un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo y significativo | El estudiante identifica el ambiente relacional como potenciador del aprendizaje | ¿Cómo sentiste el apoyo emocional en tu equipo? | Comunidades de aprendizaje Comunicación efectiva Tecnología y estrés |
| | | El estudiante identifica el espacio físico y la infraestructura tecnológica como potenciadores del aprendizaje | ¿Crees que el programa utilizado sirvió para tu aprendizaje? | Diseño y disposición del espacio físico Infraestructura tecnológica y accesibilidad |

| Categoría o concepto central | Definición | Indicadores | Pregunta | Categorías emergentes |
|-------------------------------------|---|---|--|--|
| Trabajo colaborativo | Consiste en la colaboración entre personas para lograr metas educativas compartidas, a través de la interacción, comunicación e intercambio de ideas, recursos y responsabilidades, fomentando el aprendizaje conjunto y el crecimiento de habilidades sociales | El estudiante identifica las estrategias que favorecen el trabajo en equipo | ¿Qué estrategias utilizaron para el trabajo en equipo? | Herramientas para el trabajo colaborativo Liderazgo y gestión |
| | | El estudiante identifica las percepciones del trabajo colaborativo | ¿Qué impresión te deja el trabajo en equipo? | Actitud positiva Comunicación interpersonal y empatía |



| Categoría o concepto central | Definición | Indicadores | Pregunta | Categorías emergentes |
|------------------------------|--|--|--|---|
| Diseño de clase gamificada | La Gamificación en la educación emplea elementos y mecánicas propias de los juegos para motivar y mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia más interactiva, atractiva y efectiva | El estudiante identifica sus percepciones de la clase gamificada | ¿Qué te gustó del diseño de esta clase? | Resolución de retos de manera colectiva Participación activa |
| | | | ¿Prefieres aprender con una clase expositiva o con un diseño de retos? | La resolución de conflictos y la mejora en la atención. El juego colectivo y el aprendizaje individual |

Tabla 2.
Matrices cruzadas para identificación de categorías emergentes.
Fuente: elaboración propia.

De acuerdo a la Tabla 2, los resultados del análisis de las entrevistas revelan que sí se desarrolló una comprensión a mayor profundidad de la obra, en relación con las estrategias de aprendizaje que utilizaron para el desarrollo de la actividad, destacando su capacidad reflexiva sobre los métodos utilizados y el reconocimiento de las competencias adquiridas. Además, se resalta la valoración de los ambientes de aprendizaje, donde los estudiantes identifican el apoyo emocional y la infraestructura tecnológica como factores clave para el éxito académico. Sin embargo, un reducido número de estudiantes no se sintió a gusto con el manejo de la plataforma y debido a que el cumplimiento de los retos les provocó estrés.

Por otra parte, el trabajo colaborativo se identificó como una estrategia eficaz para alcanzar las metas educativas comunes, subrayando la importancia de

la comunicación y el liderazgo. En esta categoría, ningún estudiante expresó descontento con esta modalidad, lo que sugiere que la cooperación entre compañeros fomenta el desarrollo de sus habilidades y genera un sentido de seguridad entre los alumnos. Aunque un pequeño grupo mencionó que enfrentar desafíos podría provocar estrés, en general, todos los estudiantes prefirieron este enfoque sobre el método tradicional o magistral, lo cual coincide con las propuestas de Lebron et al. (2024). Por último, el diseño de clases gamificadas destaca por su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera activa y colectiva, fomentando la resolución de desafíos y el aprendizaje individual en un entorno estimulante y participativo. El análisis de las matrices cruzadas y las categorías emergentes muestra cómo estas estrategias pueden potenciar las competencias del siglo XXI, incluyendo la comunicación, la creatividad, la colaboración y el

pensamiento crítico, al mismo tiempo que crean nuevos espacios para fortalecer el aprendizaje. Al buscar y potenciar talentos individuales y utilizar el juego como herramienta educativa, se producen transformaciones en los procesos de socialización entre los participantes. Además, la incorporación de herramientas como laboratorios virtuales e inteligencia artificial es mucha ayuda para mejorar estos procesos (López, 2024; Espinoza et al., 2024).

Otro aspecto relevante es cómo los estudiantes reconocen que aprender mientras se entretienen puede cumplir objetivos específicos relacionados con el contenido que están abordando. Por ejemplo, el uso de juegos para practicar la formación de oraciones o para desarrollar desafíos contribuye significativamente a la motivación y emoción de los participantes, incentivando su interés en la literatura. Según el informe presentado por El Universo (2023), los estudios recientes realizados con jóvenes en Ecuador han demostrado que el nivel de comprensión lectora es bajo. Sin embargo, los participantes destacaron la importancia de utilizar el juego para apreciar la literatura y, en general, para integrar el lenguaje en la práctica diaria de los jóvenes.

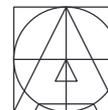
Es importante destacar que los estudiantes identifican varias categorías clave. En primer lugar, señalan la necesidad de utilizar comunidades de aprendizaje para proporcionar apoyo. También enfatizan la importancia de mantener una comunicación efectiva mediante el uso de tecnología y cómo sus propias emociones pueden contribuir a la autorregulación y autonomía durante el desarrollo de las actividades. Además, destacan el impacto del diseño del entorno, la disposición del espacio físico y la infraestructura tecnológica en la efectividad de estas estrategias. Lo que demuestra que, es esencial integrar comunidades de aprendizaje, asegurar

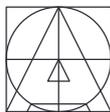
una comunicación efectiva mediante tecnología, y optimizar el diseño del entorno y la infraestructura tecnológica.

Para terminar, desde las voces de los actores educativos surgen conceptos muy interesantes como, por ejemplo: que este tipo de estrategias ayuda a generar el trabajo colaborativo y que tienen en cuenta a la empatía como base para fortalecer las relaciones que se desarrollan desde sus cotidianos. Enfatizan también el rol que posee el docente como mentor de aprendizajes a lo largo de la vida, que les permita tomar decisiones hacia el futuro.

Ahora bien, los resultados obtenidos a través de los test, aplicados antes y después, nos permiten apreciar importantes resultados, como se observa en la Figura 2. De acuerdo, al nivel literal, compuesto por 3 preguntas, (información básica del texto), se observa que el grupo experimental, tras la aplicación de la secuencia didáctica, apoyada en la gamificación, obtiene un mayor porcentaje de aciertos de 66,6% a 88,5%. En el nivel inferencial, es decir, aquella información relacionada con el significado del texto, encontramos una mejoría sustancial de 36% a 68,7%. De igual manera, en el nivel crítico, se encuentra una mejora evidente con 46,8% a 70,3%. Lo opuesto ocurre en el grupo de control, donde tenemos una mejora mínima. Esto se puede contrastar con los estudios de Ríos y Rodríguez (2024) quienes, al aplicar el juego como estrategia dentro de la lectura de un texto, obtienen resultados positivos.

En general, los resultados muestran una mejora significativa en la comprensión lectora del grupo experimental, que evidenció avances sustanciales en la calidad de sus respuestas, una mayor capacidad crítica y un conocimiento más profundo de la





historia tras el postest. Esto contrasta con los estudios de López (2021) y Lorenzo et al. (2024), los cuales también documentaron mejoras en el hábito lector y en la apreciación de la obra como producto artístico. La mejora se atribuye a las diversas formas de exposición empleadas, como la escrita, la oral y la de decodificación, que se complementaron eficazmente. Estas metodologías permitieron a los estudiantes, al trabajar en equipo, desarrollar habilidades clave del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) (Gutiérrez et al., 2012; Guamán y Espinoza, 2022). Además, la resolución de conflictos en la historia promovió el pensamiento crítico y la capacidad de análisis, habilidades esenciales para una lectura profunda que valora los personajes, la trama y las experiencias propias.

Conclusión

Inicialmente, del presente estudio se puede concluir que una clase que combine un enfoque sociocultural en la didáctica de la literatura con el Aprendizaje Basado en Problemas y la Gamificación mejora significativamente la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico, además de fomentar el gusto estético por una obra literaria ecuatoriana. También se observa que presentar historias contextualizadas según los intereses de los estudiantes incrementa su identificación con los temas educativos. Por ello, se eligió una trama vinculada a la realidad del país en diferentes épocas. Esta narrativa, inspirada en los multiversos cinematográficos y en las tendencias de ciencia ficción de franquicias internacionales, captó el interés de los jóvenes y facilitó una conexión con un entorno educativo contemporáneo. Adaptar los temas a sus intereses y a su contexto cercano hace que la

historia resulte más inmersiva y relevante para el aprendizaje.

En segundo lugar, la gamificación educativa, que se basa en los principios del juego, requiere una historia coherente e interesante para situar al estudiante dentro de la trama ficticia. Esta narrativa debe incluir personajes, escenarios, conflictos y objetivos que guíen y motiven al estudiante de manera continua. Además, es imprescindible que la historia permita al estudiante identificarse con diversas perspectivas y enfrentar diferentes desafíos, facilitando así la comprensión de sus decisiones e intereses.

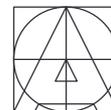
En tercer lugar, al integrar la gamificación y el enfoque sociocultural, se desarrolló una historia que evolucionó de una trama sencilla sobre un enamoramiento fallido del protagonista a una narrativa más compleja, revelada gradualmente según la curiosidad de los estudiantes. En contraste, el grupo de control, que no estuvo expuesto a estos enfoques, realizó actividades pos lectura basadas en preguntas y respuestas. Este método limitó el análisis a una lectura denotativa y no permitió explorar la historia desde otras perspectivas ni relacionarla con otros textos. En cambio, el grupo experimental, expuesto a la gamificación, mostró mejoras significativas en la comprensión de la obra en los tres niveles de lectura. La gamificación despierta emociones en los participantes, lo que facilita una comprensión global del texto y convierte la lectura en una actividad impulsada por el interés, en lugar de una mera obligación. Así, se logra una apreciación más profunda de la obra como forma de expresión humana.

Lo anteriormente mencionado se complementa adecuadamente con el Aprendizaje Basado en

Problemas (ABP), ya que los estudiantes aprenden mejor cuando enfrentan situaciones problemáticas auténticas que requieren reflexión, investigación y resolución colaborativa (Hernández y López, 2024). En este contexto, la resolución de conflictos presentada en la historia fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de análisis, habilidades esenciales para una lectura comprensiva y efectiva. La plataforma Classcraft facilitó la inclusión de retos que abarcaran desde la decodificación y la exploración sensorial hasta la escucha y la escritura creativa. Este enfoque se refleja en las declaraciones del grupo de control durante la entrevista, quienes señalaron que la historia resulta motivadora, que se sienten atraídos por ella y que disfrutaron de la actividad gamificada.

Para concluir, es fundamental destacar que un entorno de aprendizaje que ofrece apoyo emocional y recursos tecnológicos se alinea con los principios de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Este tipo de ambiente proporciona a los estudiantes el respaldo necesario para enfrentar los desafíos académicos de manera efectiva. Además, al integrar la literatura como forma de arte, se enriquece la experiencia de aprendizaje. Los resultados cualitativos muestran que los estudiantes comprenden profundamente las estrategias de aprendizaje cuando se enfrentan a situaciones problemáticas auténticas que requieren reflexión, investigación y resolución colaborativa. En este contexto, la capacidad para analizar y comprender problemas, así como para desarrollar estrategias adecuadas, fomenta el aprendizaje por descubrimiento. Este enfoque se evidencia en las entrevistas, donde los estudiantes destacaron cómo la literatura, tratada como arte, les permitió explorar diversas estrategias en el trabajo colaborativo y subrayaron

la importancia de mediar y colaborar en equipo para apreciar y entender la obra en su totalidad.

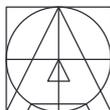


Agradecimientos

El desarrollo de este texto surge del aporte brindado desde la línea de investigación Ciencia y Tecnología de la Editorial EDILIT, el aporte brindado desde la Carrera de Educación en Ciencias Experimentales de la Universidad Nacional de Educación, UNAE y al proyecto BIOCHEM-ARSIMLAB CORI-UNAE-2022-1.

Referencias

- Aliaga, L. (2020). Hacia una didáctica de la lengua y la literatura comunicativa. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (92), 628-650. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/32697/34196>
- Altomari, L., Altomari, N., y Iazzolino, G. (2023). Gamification and Soft Skills Assessment in the Development of a Serious Game: Design and Feasibility Pilot Study. *Salud, Ciencia y Tecnología*, 4(871), 3-9. <https://doi.org/10.2196/45436>
- Apolo, D., Quintero, J., y Naranjo, N. (2023). Educación 4.0. Emocionar para enseñar y aprender: aproximaciones desde los paradigmas educativos. *Revista DATEH*, 5(3), 1-6. <https://dateh.es/index.php/main/article/view/224>
- Avecillas, J. y Jumbo, A. (2020). *Proyecto de animación a la lectura y escritura literaria en la casa de acogida "Hogar Miguel León" de la ciudad de Cuenca*.



ca-Ecuador. [Tesis Licenciatura, Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/10025>

Bancayán, C. y Vega, P. (2020). La investigación-acción en el contexto educativo. *Paideia XXI*, 10(1), 233-247. <https://doi.org/10.31381/paideia.v10i1.2999>

Bombini, G. (2018). Didáctica de la Lengua y la Literatura: entre la intervención y la investigación. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Lenguaje y Literatura*, 11(4), 5 - 20. <https://doi.org/10.5565/rev/jtl3.784>

El Universo. (26 de febrero del 2024). No saben cómo resolver un problema, no hay comprensión lectora: resultados de Matemáticas y Lengua en prueba Ser Estudiante reflejan necesidad de replantear métodos de estudio. <https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/prueba-ser-estudiante-bajo-rendimiento-matematicas-lengua-y-literatura-nota/>

Espinoza, K., Apolo, D., Sánchez, R. y Bravo, B. (2024). Laboratorios digitales y plataformas de acceso abierto: retos y propuestas para la democratización del aprendizaje. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (87), 90-100. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3069>

Estévez, Y. (2024). Soy docente 4.0: Perspectiva actitudinal. *Revista Latinoamericana de Difusión Científica*, 6(10), 258-277. <https://doi.org/10.38186/dificie.610.15>

Fielden, L., y Rico, M. (2022). Intercultural and linguistic competences for engineering ESP classes: A didactic framework proposal through problem-based learning. *International Journal of Applied Lin-*

guistics, 32(1), 3-24. <https://doi.org/10.1111/ijal.12370>

Galán, E. (2024). Del Concepto de Gamificación y Juego al uso en entornos virtuales de aprendizaje. Análisis Epistemológico. *Codex Sapientia*, 1(1), 6-21. <https://www.codexsapientiacuh.com.mx/index.php/cxs/article/view/6>

Guamán, V. y Espinoza, E. (2022). Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 124-131. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000200124&script=sci_arttext&lng=en

Gutiérrez, J., De La Puente, G. y Piña, E. (2012). *Aprendizaje basado en problemas. Un camino para aprender a aprender*. Universidad Nacional Autónoma de México-CCH. https://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/libros/pdfs/librocch_abp.pdf

Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Educación.

Lebron, M., Swab, R. y Bruns, R. (2024). Students as game designers and developers: developing cooperative strategy board games to teach team leadership skills. *Organization Management Journal*, 21(1), 41-48. <https://ideas.repec.org/a/eme/omjpps/omj-03-2023-1783.html>

López, E., Giorgetti, D., Isern-Mas, C., y Barone, P. (2023). Gamification improves extrinsic but not intrinsic motivation to learning in undergraduate students: a counterbalanced study. *European Journal of Education and Psychology*, 16, (1), 1-18. <https://doi.org/10.32457/ejep.v16i1.2007>

López, F. (2021). *La gamificación en Educación Cultural y Artística para el desenvolvimiento escénico*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2377>

López, G. (2024). *El Aprendizaje Basado en Problemas en la enseñanza de la Historia del Ecuador en los estudiantes del subnivel superior de Educación General Básica de la Unidad Educativa General de Policía “Bolívar Cisneros” de la ciudad de Latacunga* [Tesis Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/40412>

Lorenzo, R., Calle, N. T., Mora, G. y Herrera, C. (2024). Análisis de la gamificación como metodología para fomentar el hábito lector. *Folios*, (59), 127-142. <https://doi.org/10.17227/folios.59-17016>

Loza, R., Mamani, L., Mariaca, J. y Yanqui, F. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *Psique-Mag*, 9(2), 30-39. <https://doi.org/10.18050/psique-mag.v9i2.2656>

Navarro, S. (2022). Reflexiones en torno a las metodologías y estrategias docentes universitarias dirigidas a la formación en investigación artística. *Revista Anales* (61), 65-76. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/anales/article/view/4433/3593>

Ríos, A., y Rodríguez, E. (2024). *Fortalecimiento del proceso de Lectoescritura a través de estrategias didácticas apoyadas en la gamificación en estudiantes del grupo 305 de la sede Rafael Azuero de la Institución Educativa Técnico IPC Andrés Rosa de Neiva* [Tesis

doctoral, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/17466>

Garate, M. y Urgilez, M. (2023). *Incidencia de talleres de formación docente en Didáctica de la Matemática desde el enfoque Sociocultural en las prácticas pedagógicas áulicas de la escuela de educación general básica “Colombia”*. [Tesis de Maestría, Universidad del Azuay]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12630/1/18157.pdf>

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

