

## MODELO GAMIFICADO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA CRÍTICA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR, A TRAVÉS DE UN RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL ILUSTRADO BASADO EN LA TEMÁTICA DE DETECTIVISMO.

*Autor: Camilo Andrés Castro Suarez, diseñador gráfico*

El presente proyecto aborda la gamificación, su estructura y el impacto positivo que trae en la motivación de las personas en ámbitos no lúdicos con el objetivo de crear un recurso educativo para reforzar la habilidad de la lectura crítica en la educación superior haciendo uso de la gamificación como estrategia de enseñanza. Para esto se realizó una investigación sobre los juegos, las diferentes clases de juegos para el aprendizaje y su efecto en la educación. Por otro lado, se abordó el tema de la lectura crítica, sus componentes y las consecuencias que tiene en la sociedad. Como resultado se creó el prototipo de un recurso didáctico gamificado para promover la lectura y afianzar la lectura crítica en estudiantes universitarios.



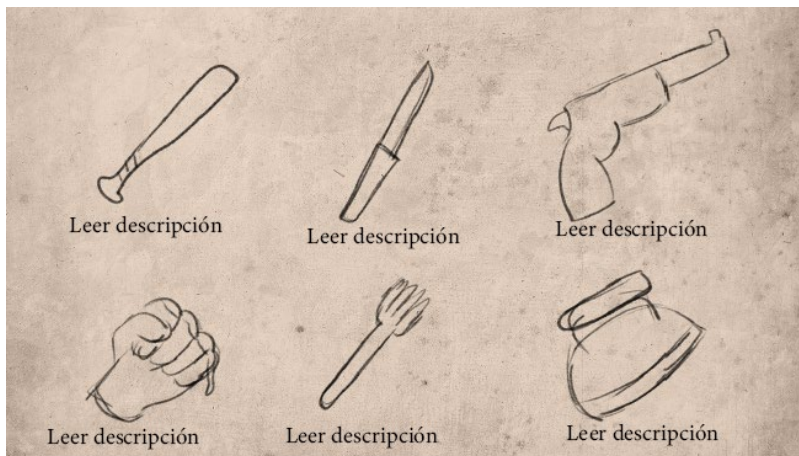
*Dictamen Wireframe*

Bajo la opción de grado de semillero de investigación se desarrolla este proyecto con el cual se busca estimular el hábito de la lectura crítica en la educación superior a través de la

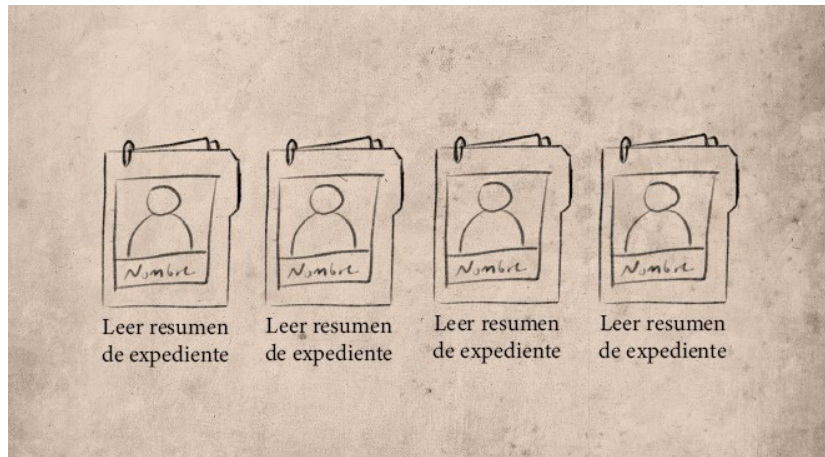
gamificación como estrategia de enseñanza, para generar estudiantes mejor preparados para la sociedad actual.

Con los surgimientos de nuevas tecnologías los estudiantes no se sienten identificados con los métodos de enseñanza convencionales haciendo que la educación sea poco eficiente, pero la gamificación ha demostrado ser una estrategia motivadora para los estudiantes, por ello, este proyecto se propone a crear un juego con el cual el estudiante adquiera el hábito de la lectura crítica y se sienta motivado a aprender mientras juega y se divierte. Para lograr dicho objetivo se crea un juego basado en la investigación donde un detective, por medio de la lectura y el análisis crítico del discurso escrito debe hallar pistas y resolver el caso para ganar el juego, mientras el estudiante va adquiriendo la habilidad de la lectura crítica y se siente motivado a leer y descubrir los misterios que se ocultan en cada caso. Para el desarrollo del prototipo del juego se tomó como referencia la Bogotá de 1940, y por medio de ilustraciones que ambientan dicha época se elaboró el recurso didáctico gamificado para ser empleado.

### Diseño metodológico



*Dictamen Wireframe*



*Dictamen Wireframe*

El presente trabajo se desarrolló bajo el método de investigación con enfoque cualitativo ya que es el que mejor se adapta a las características de este proyecto. Por medio de la observación de documentos de investigación, reportes, videos y análisis de casos se recolectó la información necesaria para comprender conceptos como gamificación, su estructura y componentes y lectura crítica.

Para el proceso creativo se hizo uso de dos técnicas creativas: el design thinking y el método SMART, bajando la idea principal a la que quiere llegar el proyecto que es crear un recurso gamificado para la interiorización de la lectura crítica.

La ideación gráfica del juego parte de la combinación de la lectura crítica con la tarea de un detective que es el de encontrar la verdad, lo que llevó a basar la investigación en juegos relacionados con la actividad de un detective, enfocándonos en dos juegos como casos de estudio: *Chicken Police* y *Mysterium*, dos juegos que abordan la investigación desde un punto de vista narrativo. Estos dos juegos fueron los principales referentes para la parte visual y de jugabilidad de este recurso gamificado. En la parte narrativa se tomó como referencia el caso del Doctor Mata, un caso muy popular de asesinato serial de Colombia en 1940 donde tomamos en cuenta la serie televisiva emitida por el canal RCN apoyando, la parte visual y narrativa de este proyecto.

En la elaboración del prototipo se buscaron documentos y fotografías de la época de 1940, los vestidos y trajes que se usaban además del léxico para ambientar de manera precisa dicha época en el contexto colombiano.

# Dictamen

RECURSO DIDACTICO GAMIFICADO

*Logo Dictamen*





*Personajes Dictamen*

## **Conclusiones**

Tras la realización de este proyecto encontramos que la gamificación como estrategia de motivación en acciones no lúdicas es un método que cada día se está implementando mucho más dado que es totalmente funcional y desplaza en muchas ocasiones los métodos de enseñanza tradicionales, convirtiéndose en una excelente opción para impulsar la motivación del estudiante. Sin embargo, dicho apoyo gamificado debe estar bien estructurado ya que es necesario tener un balance entre la jugabilidad y diversión, y la capacidad de enseñanza para no perder el interés del estudiante por ser algo tedioso o bien, que al contrario, el recurso solo entretenga y represente un aporte al proceso de aprendizaje.

Aunque los recursos gamificados para el aprendizaje sean una gran opción para la sustitución de la enseñanza convencional hay que tener en cuenta que la elaboración de un recurso para un tema específico resulta ser extenso y de mucho trabajo lo cual sugiere que es preferible enfocar los esfuerzos en temas que sean de difícil comprensión, así se minimiza el trabajo de la elaboración de sistemas gamificados y se maximiza la enseñanza de temas complejos de abordar.

Para el caso de este proyecto se llega hasta la fase de prototipado del recurso gamificado para, posteriormente realizar el testeo y los elementos susceptibles de mejora que se identifiquen.

Enlace prototipo <https://xd.adobe.com/view/22f8a56b-bcf3-4b25-88ed-8baaf407c3df-77ab/?fullscreen&hints=off>

### Bibliografía

- Arias, M. (2016). La importancia de la investigación criminal en el esclarecimiento de los hechos. *Debates Do NER*, 1689–1699. [https://repository.ugc.edu.co/bitstream/handle/11396/4285/Importancia\\_investigación\\_criminal\\_esclarecimiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.ugc.edu.co/bitstream/handle/11396/4285/Importancia_investigación_criminal_esclarecimiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Belcastro, L. A., David Alanes, R., Quiroga, M., Giménez, J., Santana, S., Dibez, P., & Bertone, M. R. (n.d.). para Motivar y Despertar el Interés en Informática. *Juegos Interactivos En ARDUINO y Java*.
- Costa Sanchez, C., & Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 10(2), 102. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>
- Gentlemen, T. W. (2020). *Chicken Police - Paint it RED The Wild Gentlemen 5 Nov, 2020* (p. 2020). <https://chickenpolice.com/>
- Gómez-Martín, M. A., Gómez-Martín, P. P., & González-Calero, P. A. (2012). Aprendizaje basado en juegos. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.436>
- Juan, A., Sandí, C., & Directora, D. (2018). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA FACULTAD DE INFORMÁTICA Especialización en Tecnología Informática Aplicada en Educación*.
- Lobo, J. F. C. (2014). Juegos Serios: Alternativa Innovadora. *Conocimiento Libre y Educación (CLED)*, 2(2). <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/cled/article/view/4862>
- Maté Puig, I. (2017). Juegos de rol. *Iber: Didáctica de Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 24–29.
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Patricia Elisabeth Padilla, Susana Aránega, C. L. H. (coords. . (2019). *Experiencias de gamificación en educación superior. Un enfoque para el arte, la arquitectura y el diseño*. 163. <http://www.publicacions.ub.edu/ficha.aspx?cod=11510>

Perea, P. (n.d.). *Gamificación: el aprendizaje divertido*.

*Periodismo multiplataforma: Transmedia y crossmedia - Dialnet*. (n.d.). Retrieved April 1, 2022, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7139645>

Playsoft. (2017). *Mysterium* (p. 2017). 12 ene, 2017.

- Serrano de Moreno, S., & Madrid de Forero, A. (2007). Competencias de lectura crítica: una propuesta para la reflexión y la práctica. *Acción Pedagógica*, ISSN-e 1315-401X, Vol. 16, N<sup>o</sup>. 1, 2007, Págs. 58-68, 16(1), 58-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2968602&info=resumen&idioma=ENG>
- Arias, M. (2016). La importancia de la investigación criminal en el esclarecimiento de los hechos. *Debates Do NER*, 1689-1699. [https://repository.ugc.edu.co/bitstream/handle/11396/4285/Importancia\\_investigación\\_criminal\\_esclarecimiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.ugc.edu.co/bitstream/handle/11396/4285/Importancia_investigación_criminal_esclarecimiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Belcastro, L. A., David Alanes, R., Quiroga, M., Giménez, J., Santana, S., Dibez, P., & Bertone, M. R. (n.d.). para Motivar y Despertar el Interés en Informática. *Juegos Interactivos En ARDUINO y Java*.
- Costa Sanchez, C., & Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 10(2), 102. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>
- Gentlemen, T. W. (2020). *Chicken Police - Paint it RED The Wild Gentlemen 5 Nov, 2020* (p. 2020). <https://chickenpolice.com/>
- Gómez-Martín, M. A., Gómez-Martín, P. P., & González-Calero, P. A. (2012). Aprendizaje basado en juegos. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.436>
- Juan, A., Sandí, C., & Directora, D. (2018). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA FACULTAD DE INFORMÁTICA Especialización en Tecnología Informática Aplicada en Educación*.
- Lobo, J. F. C. (2014). Juegos Serios: Alternativa Innovadora. *Conocimiento Libre y Educación (CLED)*, 2(2). <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/cled/article/view/4862>
- Maté Puig, I. (2017). Juegos de rol. *Iber: Didáctica de Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 24-29.
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Patricia Elisabeth Padilla, Susana Aránega, C. L. H. (coords. . (2019). *Experiencias de gamificación en educación superior. Un enfoque para el arte, la arquitectura y el diseño*. 163. <http://www.publicacions.ub.edu/ficha.aspx?cod=11510>
- Perea, P. (n.d.). *Gamificación: el aprendizaje divertido*.
- Periodismo multiplataforma: Transmedia y crossmedia - Dialnet*. (n.d.). Retrieved April 1, 2022, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7139645>
- Playsoft. (2017). *Mysterium* (p. 2017). 12 ene, 2017.
- Serrano de Moreno, S., & Madrid de Forero, A. (2007). Competencias de lectura crítica: una propuesta para la reflexión y la práctica. *Acción Pedagógica*, ISSN-e 1315-401X, Vol. 16, N<sup>o</sup>. 1,



2007, *Págs.* 58-68, 16(1), 58-68.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2968602&info=resumen&idioma=ENG>