



LAS TRIVIAS EN EL APRENDIZAJE DE LA NOVELA LAS CRUCES SOBRE EL AGUA

TRIVIAS IN THE LEARNING OF THE NOVEL THE CRUCES SOBRE EL AGUA

Lisbeth Abigail Chilibingua Cando^{1*}

¹ Estudiante de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura. Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-1593-696X>. Correo: lisbeth.chilibingua8087@utc.edu.ec

María Blanca Pallo Cuchiparte²

² Estudiante de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura. Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6801-5443>. Correo: maria.pallo9249@utc.edu.ec

Juan Carlos Escalona Araque³

³ Docente Investigador de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2684-7889>. Correo: juan.araque9454@utc.edu.ec

* Autor para correspondencia: lisbeth.chilibingua8087@utc.edu.ec

Resumen

Las trivias se han consolidado como una estrategia pedagógica vinculada a la gamificación, dirigida a promover un aprendizaje activo y significativo en distintos contextos educativos. No obstante, su uso en la enseñanza de la literatura todavía carece de suficiente respaldo empírico. En este sentido, el propósito de la presente investigación fue examinar el impacto de las trivias en el aprendizaje de la novela *Las cruces sobre el agua* en estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueva Generación. El estudio se realizó bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental de tipo pre test, post test. Para la recolección de información se aplicó un cuestionario estructurado, aplicado antes y después de la intervención pedagógica basada en trivias literarias. El análisis de los resultados muestra una aceptación general por parte de los estudiantes, ya que los indicadores vinculados a la preparación para evaluaciones, la recordación de personajes y hechos clave, así como la comprensión del contexto histórico-social de la novela, evidencian mejoras posteriores a la intervención. Este hallazgo no solo valida la efectividad de las trivias como herramienta educativa, sino también subraya la importancia de involucrar a los estudiantes en el proceso activo de aprendizaje. De igual manera, se observó un efecto positivo en la motivación del alumnado y en el



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

clima dentro del aula. Desde la percepción del profesorado, la estrategia fue valorada positivamente en la totalidad de los casos, lo que respalda su posible aplicación de manera continua. En conclusión, las trivias representan un recurso didáctico valioso para potenciar el aprendizaje de la novela, favoreciendo la comprensión literaria, la participación activa y el interés de los estudiantes en los contenidos trabajados.

Palabras clave: trivias; gamificación; aprendizaje literario; comprensión lectora; educación secundaria

Abstract

Trivia based strategies have become an educational resource associated with gamification and active learning; however, their application in literature teaching still requires empirical validation. Within this context, the aim of this study was to analyze the impact of trivia activities on the learning of the novel the cruces sobre el agua among second-year high school students at the Nueva Generación Educational Unit. The research followed a quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest design. A structured questionnaire was administered before and after the implementation of trivia-based literary activities. The results show high levels of student approval, particularly in preparation for literary assessments, retention of key events and characters, and understanding of the novel's historical and social context. Additionally, positive effects were observed on student motivation and classroom environment. Teachers' perceptions confirmed the pedagogical effectiveness of trivia activities and supported their permanent implementation. It is concluded that trivia-based strategies are an effective instructional resource for enhancing literary learning, promoting comprehension, active participation, and student motivation.

Keywords: trivia; gamification; literary learning; reading comprehension; secondary education

Fecha de recibido: 11/10/2025

Fecha de aceptado: 22/12/2025

Fecha de publicado: 15/01/2026

Introducción

La enseñanza de la literatura en el nivel de bachillerato presenta desafíos constantes, especialmente cuando los estudiantes perciben las obras literarias como distantes o poco vinculadas con su realidad. En muchos casos, el trabajo en el aula se ha centrado en la repetición de datos, la identificación mecánica de personajes o la memorización de argumentos, lo que limita la comprensión profunda de los textos y reduce el interés por la lectura. Frente a esta situación, resulta necesario replantear las prácticas pedagógicas y promover estrategias que acerquen la literatura a las experiencias, intereses y emociones de los estudiantes, favoreciendo aprendizajes más significativos y duraderos.

En este contexto, las estrategias basadas en la gamificación han ido ganando presencia en distintos espacios educativos, al permitir transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más dinámica y participativa. La incorporación de elementos lúdicos en el aula no solo incrementa la motivación del



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

alumnado, sino que también favorece una participación más activa y consciente en el aprendizaje, especialmente en áreas como la literatura, donde el desinterés suele ser frecuente (Deterding et al., 2011).

Las trivias permiten evaluar conocimientos de forma dinámica y, al mismo tiempo, favorecen el repaso activo de contenidos y la consolidación de una memoria significativa. De acuerdo con Ausubel (2002), “el aprendizaje significativo se produce cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial con los conocimientos previos del estudiante”, lo cual se ve favorecido cuando las actividades promueven la participación consciente y reflexiva, como ocurre con las dinámicas basadas en preguntas y respuestas contextualizadas.

Desde la perspectiva del aprendizaje activo, las trivias permiten que los estudiantes mantengan un contacto constante con el contenido literario. En la práctica, este tipo de actividades favorece el repaso frecuente, la participación voluntaria y la construcción de relaciones entre los personajes, los hechos narrativos y los contextos históricos de la obra. De este modo, el aprendizaje deja de ser un proceso pasivo y se convierte en una experiencia más dinámica y significativa para el estudiante (Gee, 2003).

Dentro de estas estrategias, las trivias se presentan como una herramienta educativa que fusiona elementos lúdicos con procesos cognitivos fundamentales como la recuperación de información, el análisis, la reflexión y la toma de decisiones. Estas estrategias fomentan la construcción del conocimiento a partir de la experiencia, el diálogo y la colaboración, aspectos esenciales para la comprensión literaria. Tal como señala Bonwell y Eison (1991), “el aprendizaje activo implica que los estudiantes hagan algo y reflexionen sobre lo que están haciendo”, principio que se materializa en el uso de trivias como recurso didáctico.

Cuando se aplican al estudio de obras literarias como *Las cruces sobre el agua*, de Joaquín Gallegos Lara, estas dinámicas pueden resultar especialmente útiles para comprender el contexto histórico-social en el que se desarrolla la novela, la estructura narrativa y los conflictos principales que atraviesan a los personajes. Esta obra, considerada un referente de la narrativa social ecuatoriana, aborda acontecimientos históricos como la masacre obrera de 1922, lo que exige del lector una comprensión crítica y contextualizada. En este sentido, el uso de trivias permite abordar la obra desde diferentes niveles de análisis, favoreciendo tanto la comprensión literal como la interpretación crítica. Como afirma Cassany (2006), “leer no es solo descifrar palabras, sino construir significados a partir del texto y del contexto”.

En distintos contextos educativos se ha observado que la incorporación de estrategias innovadoras contribuye a mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Según Deci y Ryan (2000), “la motivación interna se fortalece cuando las actividades generan interés, disfrute y sensación de competencia”, elementos presentes en las trivias educativas. Asimismo, investigaciones en el ámbito educativo han señalado que la implementación de estrategias de gamificación mejora significativamente tanto el rendimiento académico como la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje (Hamari et al., 2014).

En el campo específico de la didáctica de la literatura, la gamificación se ha asociado con mejoras significativas en la comprensión lectora, la retención de información y la capacidad para realizar análisis críticos de los textos narrativos. Solé (2012) sostiene que “comprender un texto implica activar conocimientos previos, formular hipótesis y reflexionar sobre la información”, procesos que se ven estimulados mediante estrategias interactivas como las trivias. Estas herramientas permiten evaluar la comprensión de manera formativa, promoviendo el aprendizaje continuo y la autorregulación del estudiante.



Las trivias, en particular, promueven una memoria significativa y un repaso activo de los contenidos literarios, permitiendo que el aprendizaje se fortalezca de forma dinámica y contextualizada. Al presentar preguntas relacionadas con personajes, acontecimientos, símbolos y contextos históricos, los estudiantes se ven motivados a recordar, analizar y reflexionar sobre la obra, consolidando así su comprensión. Como afirma Bruner (1997), “el aprendizaje se potencia cuando el estudiante descubre activamente el conocimiento”, principio que sustenta el uso de estrategias lúdicas en el aula.

A pesar de su potencial pedagógico, en muchos contextos educativos la enseñanza de la literatura continúa siendo dominada por métodos tradicionales, centrados en la transmisión unidireccional de información y en evaluaciones memorísticas. Esta situación limita tanto la motivación de los estudiantes como la comprensión profunda de las obras literarias, generando desinterés y una percepción negativa de la asignatura. Frente a esta realidad, surge la necesidad de incorporar metodologías activas que respondan a las demandas educativas actuales y que reconozcan al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje.

Ante este panorama, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influyen las trivias en el aprendizaje de la novela *Las cruces sobre el agua* en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueva Generación durante el año lectivo 2025-2026? Esta interrogante orienta el presente estudio y permite analizar el impacto de las trivias como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la literatura.

El presente estudio se justifica por la necesidad de contar con evidencias concretas sobre el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de la literatura, particularmente en contextos educativos donde predominan metodologías tradicionales. Analizar el impacto de las trivias permite valorar su utilidad pedagógica y su influencia en la motivación, la participación y la comprensión lectora de los estudiantes. Asimismo, los resultados obtenidos pueden servir como referencia para docentes e instituciones interesadas en innovar sus prácticas educativas y fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

El objetivo de este artículo es analizar cómo las trivias influyen en el aprendizaje de la novela *Las cruces sobre el agua* en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueva Generación, con el fin de aportar evidencias que respalden el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de la literatura y contribuir a la mejora de los procesos educativos en el nivel medio.

Materiales y métodos

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, orientado a medir de forma objetiva la influencia de las trivias en el aprendizaje cómo influyen las trivias en el aprendizaje de la novela *Las cruces sobre el agua*, a partir del análisis de datos numéricos obtenidos mediante instrumentos estructurados, el cual permitió identificar tendencias, niveles de aceptación y variaciones en la percepción de los estudiantes sobre su aprendizaje literario, así como establecer relaciones entre la estrategia pedagógica aplicada y los resultados alcanzados.

Se optó por un diseño cuasi experimental de tipo pretest- posttest, sin grupo de control, considerando las condiciones propias del contexto educativo. Este diseño fue elegido debido a las características del contexto educativo, donde no fue posible asignar grupos de manera aleatoria. Comparando los resultados obtenidos



antes y después de la implementación de la estrategia, se pudo evaluar los cambios atribuibles al uso de las trivias como recurso didáctico en el aprendizaje de la obra literaria.

La población estuvo compuesta por 11 estudiantes de la Unidad Educativa Nueva Generación durante el año lectivo 2025 - 2026. La muestra estuvo conformada por 11 estudiantes y 2 docentes de bachillerato de tipo intencional no probabilística, mismo que participaron activamente en la aplicación de las trivias y en la utilización de los instrumentos de evaluación. La selección se realizó tomando en cuenta criterios de accesibilidad, disponibilidad y relevancia pedagógica. Aunque la muestra es reducida, resulta pertinente para un estudio de carácter exploratorio y descriptivo, orientado a analizar tendencias iniciales sobre la aplicación de estrategias gamificadas en contextos educativos específicos.

Variables de estudio

La variable independiente fue el uso de las trivias como estrategia didáctica, entendidas como actividades lúdicas planificadas para repasar, consolidar y evaluar contenidos literarios de forma formativa. La variable dependiente fue el aprendizaje de la novela *Las cruces sobre el agua*, operacionalizado mediante indicadores como: comprensión de hechos y personajes, conocimiento del contexto histórico-social, preparación para evaluaciones literarias, motivación hacia el aprendizaje y percepción del ambiente de aula.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica empleada fue la encuesta, y el instrumento consistió en un cuestionario estructurado diseñado específicamente para este estudio. El cuestionario incluyó ítems cerrados organizados en escalas tipo Likert, lo que permitió recopilar información sobre el impacto de las trivias en distintos aspectos del aprendizaje literario. Se aplicó en dos momentos: un pre test, con fines diagnósticos, y un post test, destinado a evaluar los efectos de la intervención pedagógica.

Procedimiento

La investigación se desarrolló en tres fases. En la fase diagnóstica, se aplicó el pretest para conocer el nivel inicial de conocimiento sobre la novela y la percepción de los estudiantes sobre las estrategias tradicionales de aprendizaje. En la fase de intervención, se implementaron las trivias diseñadas a partir de los contenidos narrativos, personajes, hechos relevantes y contexto histórico-social de *Las cruces sobre el agua*. Estas actividades se realizaron de manera sistemática durante las clases, fomentando la participación activa, el trabajo colaborativo y la retroalimentación inmediata por otro lado, en la fase de evaluación, se aplicó el postest para identificar los cambios en el aprendizaje y la percepción del alumnado, así como la valoración docente sobre la eficacia de la estrategia.

Técnicas de análisis de datos

Los datos obtenidos fueron organizados, tabulados y analizados mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias y porcentajes. Los resultados se presentaron en tablas comparativas, lo que permitió visualizar claramente la incidencia de las trivias en el aprendizaje de la novela. El análisis se centró en identificar tendencias generales, niveles de aceptación y diferencias entre los indicadores evaluados, facilitando la interpretación de los hallazgos en relación con los objetivos del estudio.



Resultados y discusión

El análisis de los datos recolectados a través de pretest y postest permitió identificar la incidencia de las trivias en distintos aspectos del aprendizaje de la novela *Las cruces sobre el agua*.

Tabla 1. Percepción estudiantil sobre la potenciación del aprendizaje.

Indicador	Pretest	Postest	Diferencia
Preparación para evaluaciones literarias (P9)	9.09%	90.91%	81.82%
Recordación de hechos y personajes (P2)	18.18%	81.82%	63.64%
Comprensión del contexto histórico y social (P3)	27.27%	72.73%	45.46%
Aprendizaje entretenido y significativo (P5)	36.36%	63.64%	27.28%

Los datos obtenidos muestran que la preparación para evaluaciones literarias presentó el porcentaje más alto (90.91%), lo que sugiere que las trivias contribuyen a la aplicación de los conocimientos en situaciones de evaluación formal. La retención de hechos y personajes también mostró un nivel alto de aprobación (81.82%), lo que refuerza su utilidad como estrategia de consolidación de contenidos. Asimismo, el 72.73% de los estudiantes consideró que las trivias favorecen la comprensión del contexto histórico-social, y el aprendizaje entretenido y significativo alcanzó un 63.64%, evidenciando que, aunque la mayoría encuentra la estrategia atractiva, algunos estudiantes requieren metodologías complementarias para mantener su interés.

Tabla 2. Percepción estudiantil sobre motivación y factores complementarios

Indicador	Pretest	Postest	Variación
Ambiente de participación y motivación (P4)	18.18%	81.82%	63.64%
Motivación para aprender literatura con trivias (P1)	27.27%	72.73%	45.46%
Recomendación de uso futuro de trivias (P10)	45.45%	54.55%	9.10%

Las trivias generaron un ambiente de aula positivo (81.82%) y fomentaron la participación activa. Además, el 72.73% de los estudiantes reportó un incremento en la motivación por aprender literatura. La recomendación de uso para otras obras (54.55%) fue menor, lo que sugiere la necesidad de combinar esta estrategia con otras metodologías para mantener la variedad y evitar la monotonía.

Tabla 3. Percepción docente sobre la eficacia pedagógica de las trivias

Indicador	Pretest	Postest	Variación
Facilitan la comprensión literaria (P4)	0%	100%	100%
Aumentan la motivación estudiantil (P3)	0%	100%	100%
Recomendaría su implementación permanente (P10)	0%	100%	100%

Los docentes reportaron un consenso total sobre la efectividad de las trivias, destacando su contribución a la comprensión literaria, la motivación y la participación activa, y recomendando su implementación permanente como estrategia didáctica.

Discusión

Los resultados permiten observar una mejora en el aprendizaje de los estudiantes luego de la aplicación de la estrategia. A partir de la comparación entre el pretest y el postest, se observan mejoras claras en la preparación



para evaluaciones, la retención de información y la comprensión del contexto histórico-social de la obra. Estos hallazgos coinciden con los planteamientos del aprendizaje significativo, ya que los estudiantes no solo recordaron información, sino que lograron establecer relaciones entre los contenidos literarios y los temas trabajados en clase, tal como lo plantea Ausubel (2002).

Desde el ámbito cognitivo, los porcentajes obtenidos reflejan una mejora evidente en varios indicadores del aprendizaje literario. En particular, la preparación para evaluaciones y la retención de hechos y personajes mostraron cambios notorios tras la aplicación de las trivias, lo que sugiere que esta estrategia facilita el repaso activo y la comprensión de los contenidos trabajados en clase.

Asimismo, durante el uso de las trivias se favoreció la activación de procesos cognitivos como la atención, la recuperación de información y la asociación de concepto, como la atención sostenida, la recuperación de información y la asociación de conceptos, elementos esenciales para la comprensión literaria profunda. En este sentido, Prince (2004) afirma que “el aprendizaje activo involucra a los estudiantes en actividades que los obligan a reflexionar sobre lo que están haciendo” (p. 223), lo cual coincide con la dinámica de las trivias, donde cada pregunta implica análisis, toma de decisiones y reflexión inmediata sobre el contenido trabajado. La reiteración de estos procesos contribuye a una mayor consolidación del conocimiento y a una preparación más efectiva para las evaluaciones formales.

Además del impacto cognitivo, la implementación de las trivias generó un ambiente de aula más participativo y motivador. Durante las actividades, los estudiantes mostraron mayor disposición para intervenir, responder preguntas y colaborar con sus compañeros, lo que contribuyó a reducir la pasividad habitual en las clases de literatura. Estos resultados respaldan lo señalado por Deci y Ryan (2000), quienes destacan que la motivación intrínseca se fortalece cuando las actividades de aprendizaje resultan interesantes y desafiantes.

Este hallazgo resulta particularmente relevante en el contexto de la enseñanza de la literatura, disciplina que con frecuencia es percibida por los estudiantes como abstracta o distante. Al introducir trivias como recurso didáctico, se logra acercar la obra literaria a los intereses y dinámicas propias de los estudiantes, promoviendo una relación más cercana y significativa con el texto. En palabras de Cassany (2006), “leer no es solo decodificar signos, sino construir sentido desde la interacción con el texto y el contexto” (p. 41), proceso que se ve enriquecido cuando el aprendizaje se desarrolla en un ambiente motivador y colaborativo.

Por otra parte, el fortalecimiento del clima del aula también se vincula con el desarrollo de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, el respeto por las opiniones de los demás y la comunicación efectiva. Las trivias, al fomentar la participación colectiva, generan espacios de interacción que trascienden el contenido académico y contribuyen a la formación integral del estudiante. En este sentido, Vygotsky (1979) señala que “el aprendizaje es un proceso social que se construye a través de la interacción con otros” (p. 89), afirmación que respalda la pertinencia de estrategias gamificadas en contextos educativos formales.

Por último, la validación docente, con un 100% de aprobación, refuerza la consistencia y pertinencia del estudio, ya que confirma, desde la experiencia pedagógica, que las trivias facilitan la comprensión de los contenidos, fomentan la participación activa y poseen un alto potencial para incorporarse como metodología permanente en el aula. La percepción positiva del profesorado no solo legitima los resultados obtenidos, sino que también sugiere la viabilidad práctica de la estrategia dentro del diseño curricular y la planificación



educativa. Como afirma Hernández et al. (2014), “la innovación educativa solo adquiere sentido cuando demuestra ser funcional y sostenible en la práctica docente” (p. 112).

En este marco, los resultados obtenidos permiten afirmar que el uso de trivias no constituye una actividad aislada ni circunstancial, sino una estrategia con valor sistemático, capaz de integrarse de manera coherente en el proceso de enseñanza de la literatura. Su aplicación continua puede contribuir a diversificar las metodologías tradicionales, responder a las necesidades de los estudiantes y fortalecer tanto los aprendizajes cognitivos como los aspectos socioemocionales del aula. En consecuencia, la evidencia empírica respalda la pertinencia de las trivias como recurso pedagógico innovador y eficaz, alineado con las demandas actuales de la educación y con los enfoques contemporáneos del aprendizaje significativo.

Conclusiones

A partir del desarrollo de la investigación y del análisis de los resultados, se puede concluir que las trivias funcionaron como una estrategia didáctica eficaz para el aprendizaje de la novela *Las cruces sobre el agua*. Su aplicación contribuyó a una mayor participación estudiantil, a una mejor preparación para evaluaciones y a una comprensión más clara de los contenidos literarios de los personajes y del contexto histórico social de la obra.

Tanto las respuestas del estudiantado como la valoración del profesorado evidencian que esta metodología resulta pertinente y viable dentro del aula de bachillerato. Sin embargo, se reconoce que el tamaño reducido de la muestra y la ausencia de un grupo de control constituyen limitaciones del estudio, por lo que los resultados deben interpretarse con cautela.

En este sentido, se recomienda que futuras investigaciones amplíen el número de participantes y combinen el uso de trivias con otras estrategias metodológicas, con el fin de profundizar en su impacto y mantener el interés del alumnado a lo largo del proceso de aprendizaje.

Referencias

- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Paidós. <https://www.paidos.com.ar/catalogo/adquisicion-y-retencion-del-conocimiento/>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Aprendizaje activo: Creando entusiasmo en el aula. ASHE-ERIC Higher Education Reports. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>
- Bruner, J. (1997). La educación, puerta de la cultura. Visor. <https://www.edicionesvisor.com/libro/la-educacion-puerta-de-la-cultura/>
- Cassany, D. (2006). Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea. Anagrama. <https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/tras-las-lineas/9788433962294/>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Motivaciones intrínsecas y extrínsecas: Definiciones clásicas y nuevas direcciones. *Psicología Educativa Contemporánea*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>





- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). De los elementos del diseño de juegos a la ludificación: Definición de la gamificación. En Actas de la 15.^a Conferencia Académica Internacional MindTrek (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gee, J. P. (2003). Lo que los videojuegos pueden enseñar sobre aprendizaje y alfabetización. Palgrave Macmillan. <https://link.springer.com/book/10.1057/9780230396129>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). ¿Funciona la gamificación? Revisión de estudios empíricos. En Actas de la 47.^a Conferencia Internacional sobre Ciencias de Sistemas de Hawái (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill Education. <https://www.mheducation.com.mx/metodologia-de-la-investigacion-6a-edicion.html>
- Pérez, M., & Gómez, L. (2018). Gamificación y motivación escolar. Revista Iberoamericana de Educación, 78(2), 65–82. <https://rieoei.org/RIE/article/view/3121>
- Piaget, J. (1972). Psicología y pedagogía. Ariel. <https://www.ariel.es/libro/psicologia-y-pedagogia-9788432224805/>
- Prensky, M. (2001). Aprendizaje basado en juegos digitales. McGraw-Hill. <https://www.mheducation.com/highered/product/digital-game-based-learning-prensky/M9780071363447.html>
- Prince, M. (2004). ¿Funciona el aprendizaje activo? Revisión de la investigación. Journal of Engineering Education, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Sánchez, A. (2016). Didáctica de la literatura. Educación y Humanidades, 18(2), 33–48. <https://revistas.uma.es/index.php/educacionhumanidades/article/view/2851>
- Solé, I. (2012). Estrategias de lectura. Graó. <https://www.grao.com/es/producto/estrategias-de-lectura>
- Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica. <https://www.alianzaeditorial.es/libro/el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores-lev-s-vigotsky-9788420413716/>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: Cómo el pensamiento de juego puede revolucionar su empresa. Wharton Digital Press. <https://www.whartondigitalpress.com/books/for-the-win/>
- Zavala, V. (2011). La lectura como práctica social. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://fondoeditorial.pucp.edu.pe/ciencias-sociales/115-la-lectura-como-practica-social.html>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles. O'Reilly Media. <https://www.oreilly.com/library/view/gamification-by-design/9781449397678/>

