



**María Noemi Castro Heredia**

ORCID 0000-0003-1570-4572

*El enigma de la poesía*

**Capítulo 16**

**pp. 181-188**

---

## **De los métodos y las maneras Número 7**

---

### **Coordinador de la obra**

Gustavo Iván Garmendia Ramírez

### **Compilación y Diseño editorial**

Sandra Rodríguez Mondragón

### **Diseño de portada**

Martín Lucas Flores Carapia

### **México**

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Azcapotzalco

*Coordinación de Posgrado de*

*Ciencias y Artes para el Diseño*

---

Primera edición impresa: **febrero 2022**

Primera edición electrónica en pdf: **febrero 2022**

ISBN de la colección en versión impresa: **978-607-28-1322-9**

ISBN de la colección en versión electrónica: **978-607-28-1326-7**

**<http://hdl.handle.net/11191/8545>**

ISBN No. 7 versión impresa: **978-607-28-2453-9**

ISBN No. 7 versión electrónica: **978-607-28-2459-1**



Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

2022:

Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco, Coordinación de Posgrado de Ciencias y Artes para el Diseño.

Se autoriza la consulta, descarga y reproducción con fines académicos y no comerciales o de lucro, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica. Para usos con otros fines se requiere autorización expresa de la institución.

**Universidad  
Autónoma  
Metropolitana**



Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Ciencias y Artes para el Diseño

**Cordinación de  
Posgrado CyAD**

<http://cyadposgrados.azc.uam.mx/>



*Desarrollo de un videojuego para fomentar la  
lectura de la poesía en adolescentes*

MARÍA NOEMI CASTRO HEREDIA

*noemiheredia@hotmail.com*

**Resumen**

El proyecto de investigación utiliza el videojuego como estrategia entre la comprensión del lenguaje y la representación visual, es decir *El Enigma de la poesía*, persigue la traducción audiovisual que despiertan los versos de la poesía, al crear un universo que relacione imágenes con juegos lingüísticos. El alumno/jugador resolverá los retos que entraña la lectura, comprensión e interpretación de un poema. Se pretende indagar si el cambio en el paradigma en la presentación de la poesía a los adolescentes genera un conocimiento significativo.

Palabras clave:

videojuego,  
poesías,  
adolescentes,  
policíaco.

**Abstract**

The research project uses the video game as a strategy between the understanding of language and the visual representation, that is, *The enigma of poetry*, pursues the audiovisual translation that poetry verses awaken, by creating a universe that relates images with linguistic game. The student/player will solve the challenges involved in reading, understanding and interpreting a poem. It is intended to investigate whether the change in the paradigm in presentation of poetry to teenagers generates significant knowledge.

Key words:

videogame,  
poetry,  
teen,  
police.

La lectura de textos literarios nos permite ser el protagonista de muchas vidas; emprender un viaje sin fronteras y sin equipaje; transcurrir en el espacio y el tiempo por lugares creados en la imaginación; nos invita a dialogar con la historia; nos enseñan a nombrar nuestras angustias; nos guía sobre cómo enfrentar y compartir nuestros problemas cotidianos.

“Leer es la actividad por la cual un lector construye un significado a partir de un proceso de elaboración cognitiva” (Smith, 1989); éste desarrolla la capacidad de análisis y de sentido crítico al construir nuevos conocimientos, los cuales, nos ayudan a comprender mejor la vida y el mundo.

Sin embargo, el Instituto Nacional de Geografía y Estadística INEGI reporta la caída en el porcentaje de lectura en el país. De acuerdo con los resultados del Módulo sobre Lectura (Molec), 42 de cada 100 personas mayores de 18 años leyeron al menos un libro en el último año, mientras que en 2015 esa proporción fue de 50 por cada 100. (Villanueva, 2019).

Por su parte, el documento *Estrategia Nacional de Lectura 2019*, publica que el promedio nacional de lectura es de 5.3 libros al año, siendo el sector de entre 12 y 30 años de edad el que más libros lee; y en algún caso puede llegar a 6.2 al año si se consideran tanto libros que se leen por gusto como los que se leen por necesidades escolares o laborales. (SEP, Secretaría de Educación Pública, 2019)

Los jóvenes estudiantes son quienes más leen por necesidad. Según los reportes, el 53.6% de los niños y adolescentes de entre 12 y 17 años, 43.4% del rango que va de los 18 a los 22 años y 39.2% de 23 a 30 años; entre los niños y jóvenes, específicamente sólo el 20.5% mencionó leer libros por recreación personal. (Pérez Buendía, 2016)

Según el CONACULTA, la novela es el género más popular entre los mexicanos, leído por cerca del 36% de los lectores de libros, seguido por temas religiosos, cuentos e historia. Las novelas y los libros de política, idiomas, ciencias sociales, cine y arte son los más populares en la lectura de libros digitales. (CONACULTA, SEP, 2015)

El resultado de estas encuestas nos han llevado a cuestionar, ¿cómo podemos contribuir, para fomentar el gusto por la lectura?. Para ello hemos recurrido a lo que plantea Felipe Garrido en su libro *El buen lector se hace, no nace. Reflexiones sobre lectura y formación de lectores*; que plantea a la pregunta: ¿Cómo se forma un lector? La respuesta impulsa la propuesta de este trabajo:

De la misma manera que un jugador de dominó o de ajedrez. La lectura auténtica es un hábito placentero, es un juego --nada es más serio que un juego-. Hace falta que alguien nos inicie. Que juegue con nosotros. Que nos contagie su gusto por jugar. Que nos explique las reglas; es decir, hace falta que alguien lea con nosotros. En voz alta, para que aprendamos a dar sentido a nuestra lectura; para que aprendamos a reconocer lo que dicen las palabras. Con gusto, para que nos contagie (Garrido, 1999)

Por otro lado, una manera de lograr esto es promoviendo la lectura a través del juego y nos apoyamos en lo que comenta Esther Jacob:

El juego es actividad fundamental de la niñez. Por ello, una manera positiva de establecer relación, de comunicarse con el niño, es a través del juego. Comunicarse es la necesidad humana fundamental. Es convivir, es intercambiar experiencias, emociones, afectos e impresiones del mundo. Es invaluable el contenido socializador del juego para el alumno. (Jacob, 1990)

Se le otorgan al juego un valor inconsciente respecto al hecho de aprender. Aunque se piense que sólo es una diversión, un entretenimiento, se juega básicamente porque aprendemos y eso nos gusta. Beatriz Marcano comenta:

[...] el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación

por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general. (Marcano, 2008)

Es así, que surge la necesidad de integrar mecanismos más eficientes en los ambientes informales para los estudiantes, que permitan incrementar las oportunidades de aprendizaje más allá del aula de clases. Un elemento que puede ayudar en la enseñanza es la diversión. “si los alumnos se aburren dejan de aprender”; pero “vuelven a poner atención cuando los estímulos cambian” (Gardner, 2004) El juego permite cambiar radicalmente los estímulos que reciben los alumnos.

Por otro lado, el grupo de Espacios y Sistemas interactivos para la educación (ESTE), CECADET-UNAM, comenta que las computadoras se consideran ahora como dispositivos de juego y no como una estación de trabajo y mencionan: “lo que necesitamos hacer en esta era de sucesos de alta velocidad, es desarrollar software educativo que se comporte y parezca un juego, de manera que podamos capturar la atención de los estudiantes y, como un subproducto del uso que hagan del programa, enseñarles algo”. Y agregan:

Esto representa una solución interesante para la generación de conocimientos significativos y plantean una estrategia de interacción conocida como Interacción en primera persona. Termino que se toma de la cultura de los videojuegos y señala aquellos juegos en los que el usuario se ve como uno de los personajes, sumergidos en el ambiente virtual [...] [...] esta es una técnica en donde el usuario tiene la sensación de formar parte del ambiente y es capaz de decidir el curso de la acción. (López E., 2014)

Es por esto que los videojuegos, que constituyen un medio de comunicación muy cercano a los adolescentes actuales, pueden ofrecer una oportunidad para que los alumnos/jugadores puedan experimentar y construir un conocimiento que les sea significativo. Además de ser emocionantes y entretenidos los videojuegos permiten al alumno desarrollar un nivel de pensamiento creativo para

enfrentar las circunstancias de la vida, ya que proporcionan una combinación de vivencias, toma de decisiones y análisis de las consecuencias que pueden generar un conocimiento concreto.

Aunado a lo anterior, el videojuego es una de las formas o prácticas culturales que ha ido adquiriendo gran importancia en la industria del entretenimiento, sin embargo, son cada vez más los investigadores que hacen de ellos un objeto de estudio y que consideran al videojuego como una herramienta didáctica. Además como plantea José Ángel Garfías al hablar de los videojuegos “[...] hacen que el hecho de jugar videojuegos sea un fenómeno social muy importante que guarda dentro de sí un gran contenido y poder simbólico, que es sustentado por los usuarios para reflejarse en diferentes ámbitos, como lo social y económico” y agrega “Lo importante es la experiencia que genera en los usuarios, ya que a través de estas experiencias obtienen nociones para interactuar e interpretar la realidad” (Garfías, 2017)

Pese a los argumentos en contra del videojuego; Gonzalo Frasca diseñador jefe en *We Want To Know*, desarrolló Dragon Box, un videojuego educativo que combina libros de texto y de ficción con los videojuegos. Frasca, con su equipo de trabajo, ha creado un sistema para enseñar matemáticas a niños de primaria que ya se ha probado en escuelas de Francia, Noruega y Finlandia, y que espera poder exportar próximamente a América Latina. El diario estadounidense *The New York Times* lo calificó en 2013 como “la más impresionante aplicación de enseñanza” (Blasco, 2017).

Existen numerosas investigaciones que apoyan los beneficios de los videojuegos. Entre ellas destaca la opinión de B.R Gifford, (Gifford, 1991), que enumera siete características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje atractivo y efectivo, como son: que permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad; que facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas; favorecen la repetición en un ambiente sin peligro; permiten el dominio de habilidades, adquiriendo sensación de control; facilitan la

interacción de una manera no jerárquica; existe claridad de objetivos, lo cual proporciona un alto nivel de motivación y favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, se puede favorecer el éxito individual.

Así, el videojuego es un buen pretexto para acercarse a un tema o problema específico, en este caso la lectura. Porque el interés del videojuego como herramienta didáctica, no estará centrado en las victorias o avances, sino en la resolución del problema que presenta el videojuego. Esto obligará a los alumnos a concebir estrategias de investigación y exploración para poder avanzar dentro del videojuego. (López Ramos, 2016)

Además, a través del videojuego se adquieren atributos y técnicas particulares que ayudan a comprender mejor y más rápido, conceptos y procesos complejos; aumentan el compromiso de los estudiantes en su formación debido a la motivación que se genera al lograr el éxito en el juego. Además, se presenta un contexto de aprendizaje que colocan al jugador en un mundo concreto, con reglas que obligan a entender y aprender con los otros jugadores para poder continuar y avanzar.

Por su parte, el director de la Comunidad Mexicana de Profesionales del Videojuego, Jacinto Quesnel aseguró que “los videojuegos educativos no son tan distintos de los que no tienen aplicaciones pedagógicas”, también declaró que “México tiene el primer lugar en América Latina en la producción de videojuegos educativos” y agregó que “son videojuegos para acompañar programas de la Secretaría de Educación Pública”

Además la *The Competitive Intelligence Unit* (CIU) firma de consultoría e investigación de mercado de las comunicaciones y la tecnología, declaró que el número de video jugadores en México alcanzó 64.8 millones, lo que representa más de la mitad de la población (53%). (Vértiz de la Fuente, 2016)

Es por todo esto y apoyados en lo que proyecta la Secretaría de Educación Pública en el documento *Aprendizaje clave para la educación integral*:

Mientras que una emoción puede tener un efecto positivo en el aprendizaje de una persona, esa misma emoción puede provocar reacciones adversas en otra. Sin embargo, se ha comprobado que, mediante el desarrollo y la puesta en práctica de habilidades para la identificación y regulación de las emociones, los estudiantes obtienen mejores resultados en los aprendizajes si sus relaciones se basan en el respeto y la colaboración. (SEP, Secretaría de Educación Pública, 2017)

Y en lo que plantea la UNESCO:

[...] Porque entonces Poesía que es toda inventiva o creación y claro está, con mayor razón a los 12 años, edad de los descubrimientos y revelaciones, a veces sorprendentes e increíbles, a veces tan brutales, con tempranas apariencias de adultez y tan definitivas para quienes todavía se resisten a salir de la infancia y la pubertad, donde el mundo se les presenta como un verdadero embrollo, lleno de acuciantes responsabilidades [...], [...]— La Poesía es una buena manera de aprender a conocer y a manejar las emociones de lo que es o de lo que fue y de nuevas posesiones que vienen unidas a necesidades reales de construcción de cosas y que no son otras cosas que las cosas del cambio. (UNESCO, 2005)

Y considerando que la adolescencia constituye una etapa particular en el desarrollo evolutivo del ser humano, que implica profundas transformaciones tanto fisiológicas como sociales y culturales; lo cual implica profundos cambios emocionales y en la cual, el adolescente mantiene muchos rasgos pueriles, se determinó que el grupo constituido entre 12 y 17 años, son el público a quien más podría aportarle el proyecto Videojuego *El enigma de la poesía*. Además, se decidió utilizar la poesía, como recurso, que opere como catalizador de estas emociones y contribuya a expresarlas y encausarlas. Porque como escribe Louise Rosenblatt en su libro *La literatura como exploración*:

Los textos, una novela, un poema, una obra de teatro solo constituyen manchas de tinta sobre papel hasta que el lector los transforma en un

conjunto de símbolos significativos. El lector le infunde al texto los significados emocionales e intelectuales; estos símbolos canalizan sus pensamientos y sentimientos. (Rosenblatt, 2002)

Porque la poesía es un género literario que podría gustarle a los jóvenes debido a su flexibilidad en las reglas gramaticales, apostando que, al fomentar el gusto y la comprensión en la lectura de textos poéticos, esto podría invitar al alumno hacia otras formas de lectura.

Asimismo, como la poesía es un género de discurso libre en cuanto a su estructura, puede ser atractivo para los adolescentes, ya que ofrece una forma diferente de conocimiento, que podría enriquecer su capacidad en el uso del lenguaje. Además, la lectura de poemas apela a la realidad imaginaria en la que el lector debe construir su sentido esto puede contribuir a ampliar su conciencia, afirmar su sensibilidad e incrementar su comprensión del mundo.

Tomando en cuenta, que los jóvenes están cada día más inmersos dentro del mundo de la imagen a través de los dispositivos y que leer ya no sólo consiste en descifrar el código escrito, sino que también implica la necesidad de saber descifrar el lenguaje de las imágenes y que, además, el videojuego se ha convertido en una de las formas o prácticas culturales que ha ido adquiriendo gran importancia tanto en la industria del entretenimiento como de la educación. Esto puede ser aprovechado para trabajar contenidos paralelos, que complementen el plan de estudios, es decir, trabajar con dos lenguajes a la vez, el texto y la imagen. Por lo cual, podemos formular la siguiente hipótesis de trabajo: ¿es posible ver la lectura como juego, a la poesía como medio de expresión y comunicación y al videojuego como una estrategia para acercar textos poéticos a los adolescentes?

La respuesta a estas preguntas impulsa la propuesta de este trabajo: apelando al mundo de imágenes que rodea a los jóvenes, es que proponemos utilizar el videojuego como una estrategia que opere entre la comprensión del lenguaje que leemos con la representación visual que nos despiertan los versos de la poesía, para crear un nuevo universo, que relacione el conjunto de

imágenes y juegos lingüísticos que se entrelazan entre las palabras y los versos.

Por otro lado, la lectura de la poesía convertida en práctica de indagación, de revelación, al encontrar lo que implica la palabra en un poema y las pistas que oculta el texto, constituyen la estructura del juego, que plantea una historia inspirada en el género policiaco, haciendo uso de las reglas básicas del mismo; en el cual, el alumno/jugador deberá resolver acertijos o enigmas derivados de versos o estrofas de poemas. Esto, podría estimular a los jóvenes a seguir jugando y con ello a aprender.

El jugador encarna al personaje del detective, quien desde el nacimiento del género se encuadra en el perfil del arquetipo del héroe, con características de valentía, sagacidad, astucia e inteligencia para desenmascarar al culpable. Es por ello, que, para definir el perfil del protagonista, apelamos a la personalidad de los detectives mexicanos clásicos, quienes, movidos más por la curiosidad, hacen uso más del ingenio que de la técnica para resolver los casos. Los detectives que son en principio reporteros aficionados a resolver crímenes, optimistas, con un alto sentido de la justicia, con una fe absoluta en que las cosas siempre pueden mejorar, con los que se busca la identificación con el jugador.

Además, el policial permite pensar, buscar, relacionar, sospechar y generar hipótesis que se pueden comprobar a lo largo del juego; ya que [el género policiaco] “Es una invitación a adentrarse en una propuesta transgresora que se construye a sí misma desde la subversión que logra provocar al lector convirtiéndose en llave hacia otros libros y otras lecturas” (Calió, 2017). Esta invitación podría estimular la curiosidad de los adolescentes, para llevar a cabo la indagación, impulsado por las pistas que le proporcionan estrofas de poemas y resolver los enigmas que se plantea en el juego, y con ello, resolver el crimen.

Ya que tanto el policiaco como la poesía constituyen un sistema de signos, cuyas palabras, contexto, momento histórico y hasta afiliación política conforman la codificación de las pistas. En la poesía, están dadas por figuras retóricas, palabras y el acomodo de los signos

dentro del poema, las cuales nos llevan a encontrar el objeto comunicativo del texto poético. Así en la investigación policial se pueden establecer los hechos a través de los datos encontradas en el escenario del crimen.

Por su parte, la investigación de un crimen representa un proceso deductivo, es así, que la narración se presenta en forma de juego, un juego lógico que supone armar el rompecabezas que nos proporcionan los indicios ofrecidos por los textos poéticos. El desafío es presentar pistas de tal manera que el jugador pueda ir solucionando enigmas contenidos en poemas y así avanzar en el videojuego. Porque como dice Carlos Martínez Rivas Hacer un poema es planear un crimen perfecto. Es urdir una mentira sin mácula hecha verdad a fuerza de pureza. “(Martínez Rivas) o Pablo de Santis, escritor argentino: “—Jerónimo es un poeta. Su arma es la imaginación. Y la rima, además. Quien busca rimas en el papel, termina buscando rimas en el mundo.” (De Santis, *Crímenes y jardines*, 2013)

Es así que, el videojuego *El enigma de la poesía*, invoca estrofas de poemas como guía narrativa, apela al policiaco como género y al arte plástico mexicano como evocación de las palabras de los textos poéticos; como una estrategia que opere entre la comprensión del lenguaje que leemos con la representación visual que nos



Fig. 1

despiertan los versos de la poesía, para crear un nuevo universo, que relacione el conjunto de imágenes y juegos lingüísticos que se entrelazan entre las palabras y los versos, y permita al lector/jugador llegar a la comprensión interpretativa de un poema.

El juego, narra la investigación de El Thinner, detective aficionado, quien recibe una carta anónima, en cuyo encabezado sólo reza lo siguiente: Son los hombres del alba y en el cual, le comunican que Karina, ha sido secuestrada. El reto, es rescatarla en un tiempo límite. El sabueso comienza entonces, un recorrido por escenarios de la Ciudad de México, guiado por las pistas que le proporcionan las estrofas de poemas y perseguido constantemente por los esbirros del Sr. Lee, su enemigo. Con la ayuda de un peculiar personaje, su viaje transcurre entre el pasado y el presente, hasta un final inesperado.

La estructura del videojuego *El enigma de la poesía*, esta dividido en tres actos y un minijuego, los cuales transcurren en dos líneas argumentales de espacio-tiempo: presente y pasado que se unen por un portal que el jugador deberá encontrar a lo largo del juego.

La primera línea argumental, se desarrolla en espacio-tiempo presente, en la cual tiene lugar la presentación del personaje principal, El Thinner y se plantea el conflicto. Las pistas se obtienen a través de estrofas de versos que conducen al jugador hacia la resolución de la investigación. El jugador tiene la posibilidad de acceder a un minijuego, el cual tiene como objetivo plantear la definición de poesía.

A lo largo de juego, el jugador debe relacionar imágenes de obra plástica mexicana con los versos que se proponen en cada nivel, los cuales sumarán puntos a su record, que pueden ser intercambiados por recompensas. Esto tiene como objetivo fomentar la imaginación del espectador ante las posibilidades que presenta un texto poético, más allá de lo literario.

La segunda línea argumental, se desarrolla en un escenario del México Colonial, al cual se puede acceder a través del portal que el jugador deberá encontrar en el espacio-tiempo presente. En este acto, el jugador deberá encontrar sustantivos, verbos y figuras retóricas dentro del escenario propuesto, con la finalidad de responder

las preguntas que el personaje de El Mago le irá planteando. El objetivo de este acto es que el jugador adquiera los conocimientos necesarios para lograr la interpretación de un poema. Ya que no existe sólo una manera de interpretar un texto poético, se planteará al jugador la posibilidad a hacer su propia interpretación.

El juego parece concluir cuando El Thinner ha superado todos los retos y ha encontrado a Karina, pero el secuestrador, lo reta a cumplir una última misión: el jugador deberá encontrar la conexión entre lo que dice el poema y su relación con otro tipo de objetos comunicativos como obra plástica, video, otros poemas, animación, fotografía o música, creando vínculos donde parece que no existen. Al cumplir esta misión, el jugador tiene la opción de conocer la verdadera razón de todo su periplo.

Por lo anterior, consideramos que el videojuego es un buen pretexto para acercar a la lectura a los adolescentes, porque como expresa el físico David Bohm:

La capacidad del hombre para crear nuevas ideas se basa en la ruptura con los esquemas aceptados del conocimiento. La forma en que surge la creatividad tiene mucho que ver con la figura poética de la metáfora. Con la metáfora se consigue transmitir una idea a partir de la identificación de dos elementos que a simple vista no tienen nada en común. (López Barinaga, 2010)

El proyecto de investigación plantea el diseño del videojuego *El Enigma de la poesía*, como una interacción entre disciplinas que podrían considerarse ajenas, como lo son el videojuego y la literatura, en este caso la poesía, y como un reto de visualización de la información, al extraer lo significativo de un texto poético, presentado desde una perspectiva visual a través de una plataforma digital; y persigue así, contribuir al conocimiento de la literatura desde una perspectiva apoyada en nuevas propuestas tecnológicas. Con ello lograr la participación con la sociedad y contribuir con estrategias innovadoras para la enseñanza. En este caso, al indagar si el cambio en el paradigma en la transmisión de la poesía, hace una

diferencia significativa en la recepción e interpretación de textos poéticos en los adolescentes que puede ser replicada en diferentes disciplinas.

Y aunque, los videojuegos, pueden no ser la solución a los desafíos de la educación en el SXXI, y tampoco pueden solucionar el reto que implica el desinterés por la lectura y especialmente de textos poéticos, pero puede constituir una gran herramienta para enriquecer la competencia lectora y con ello despertar el interés en otro tipo de textos literarios.

## Bibliografía

- Blasco, Lucía, *Gonzalo Frasca, el uruguayo que diseña videojuegos con los que enseña matemáticas en Finlandia*, Artículo digital, BBC Mundo, 22/12/2017, BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42411821>
- CONACULTA, SEP, *Encuesta Nacional de Lectura y Escritura 2015*, CONACULTA, México.
- Calió, Claudia. *Tras las huellas del policial infantil y juvenil: entre lo clásico y la subversión*. Revistababar.com. 19/12/2017 <http://revistababar.com/wp/tras-las-huellas-del-policial-infantil-y-juvenil-entre-lo-clasico-y-la-subversion/#llamada4>
- Gardner, H. *The Unschooled Mind: How Children Think and How School Should Teach*, New York Basic Books, 2004
- Garrido, Felipe, *El buen lector se hacen, no nace. Reflexiones sobre lectura y formación de lectores*, Editorial Planeta/ Ariel (Ariel Practicum)/Paidós; México, 1999. P.P.20
- Gifford, B. R. (1991) *The Learning Society: Serious play*. P.P.7
- Jacob, Esther. *¿Cómo formar lectores? Promoción cultural y literatura infantil*. Editorial Troquel, Argentina, Segunda Edición, 1990. P.P. 95
- López E., Martínez A., y Rodríguez F., *Diseño centrado en el usuario. Método e interacciones*, Editorial Designio Temas, México, 2014, P.P. 105
- López Raventós, Cristian, *El juego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. Revista de Innovación Educativa, Universidad de Guadalajara, volumen 8 número 1, abril-septiembre 2016 <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>
- Garfias Frías, José Ángel Coordinador, *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*, Universidad Nacional Autónoma de México, pp11
- Marcano, Beatriz, Artículo: *Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital*, Publicación: Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la información, 02/01/2008
- Pérez Buendía, Rubén, Sánchez-Anaya Gutiérrez, Carlos, *Diagnostico de Prácticas de lectura en niños y jóvenes en México y Propuesta*. Comisión de Bibliotecas y asuntos editoriales del Senado de la República e IBBY México/ A leer. Febrero México. 2016.
- Diagnóstico de Prácticas de Lectura en Niños y Jóvenes en México y Propuesta*. IBBY México/A leer. Febrero de 2016 [https://www.senado.gob.mx/comisiones/biblioteca/docs/diagnostico\\_practicas\\_lectura.pdf](https://www.senado.gob.mx/comisiones/biblioteca/docs/diagnostico_practicas_lectura.pdf)
- De Santis, Pablo, *Crímenes y Jardines*, Editorial Planeta, E-book, 2013
- Martínez Rivas, Carlos, *La Insurrección Solitaria, Poema: Canto Fúnebre a la muerte de Joaquín Pasos*, Editorial Guaranía, México, 1953
- Rosenblatt, Louise, M. *La literatura como exploración*, Fondo de Cultura Económica, Espacios para la Lectura, México, 20202.
- Secretaría de Educación Pública, SEP, *Líneas Estratégicas del Programa Fortalecimiento de la calidad educativa*, Publicación: Plan y Programas de estudio, Secretaría de Educación Pública México, 2019. <https://www.planprogramas.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/PFCE/ii.pdf>
- Secretaría de Educación Pública, SEP, *Aprendizaje clave para la educación integral*, Secretaría de Educación Pública, México 2017
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, *Leer y escribir la poesía*, Publicación: Las recomendaciones de poetas notables, procedentes de diversos horizontes, sobre [...]
- Villanueva, Dora, *Reporta el INEGI caída en el porcentaje de lectura del país*, Periodico La Jornada, 23/04/2019 <https://www.jornada.com.mx/ultimas/cultura/2019/04/23/cae-porcentaje-de-lectura-en-el-pais-9251.html>
- Vertiz de la Fuente, Columba, *El 65% de los mexicanos son usuarios de videojuegos*, Revista proceso, México, 19/01/2016. <https://www.proceso.com.mx/427004/el-65-de-los-mexicanos-son-usuarios-de-videojuegos>