

INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA EN LOS NIÑOS

INFLUENCE OF GAMIFICATION TO ENCOURAGE THE HABIT OF READING IN CHILDREN

Ing. Grethel Naranjo Rondón

gwaranjo@uci.cu

Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba

Ing. Ernesto Gutierrez Ramos

egutierrezr@uci.cu

Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba

Resumen

La lectura trae consigo múltiples beneficios a quien se introduce en ella, como la formación integral, la capacidad de reflexión, el desarrollo de un criterio propio y la adquisición de conocimientos de cultura en general. En la sociedad actual, donde las tecnologías juegan un papel fundamental, el placer de leer una obra literaria se ha dejado de lado por considerarla una actividad obligatoria relacionada sólo con tareas escolares, en detrimento de los hábitos lectores de los niños que son desplazados por otros elementos como los videojuegos. Vemos así a niños que crecen sin el hábito de la lectura, pues prefieren utilizar sus teléfonos, tablets, sentarse frente a un televisor o frente al monitor de una computadora. Una de las formas de frenar este problema es mediante la gamificación, que se basa en el empleo de técnicas y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas. El objetivo de esta investigación consiste en construir un puente entre los recursos lúdicos (ya conocidos por los niños) y el mundo literario (con el que no están familiarizados). Este trabajo muestra la posibilidad de lograr la integración lectura-gamificación en la práctica, así como la amplia gama de facilidades que ofrece para fomentar los hábitos lectores. Además, se proponen las bases para el desarrollo de una herramienta didáctica, atractiva y divertida para los más jóvenes.

Palabras clave: fomentar, gamificación, lúdico, lectura, niños

Abstract

Reading brings with it many benefits to those who are introduced to it, such as integral formation, the capacity for reflection, the development of a criterion of its own and the acquisition of knowledge of culture in general. In today's society, where technologies play a fundamental role, the pleasure of reading a literary work has been neglected as an obligatory activity related only to school tasks, to the detriment of the reading habits of children who are displaced by others elements such as videogames. We see children growing up without the habit of reading, preferring to use their phones, tablets, sit in front of a television or in front of a computer monitor. One of the ways to stop this problem is through gamification, which is based on the use of techniques and dynamics of games and leisure in non-recreational activities. The aim of this research is to build a bridge between the play resources (al-ready known by children) and the literary world (with which they are unfamiliar). This work shows the possibility of achieving read-gamification integration in practice, as well as the wide range of facilities it offers to encourage reading habits. In addition, they propose the bases for the development of a didactic tool, attractive and fun for the young people.

Keywords: encourage, gamification, playful, reading, children

1. Introducción

En la actual sociedad, en la que prevalece la potenciación de las tecnologías, las instituciones educativas buscan constantemente adaptarse a los desafíos pedagógicos entre los que destacan la inclusión digital y la transformación del saber mediante la adquisición de competencias para el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), (Torres-Toukoumidis, et al., 2016). Si aceptamos que los

soportes digitales pueden ser tan dignos como otros vehículos culturales, las TIC separan culturalmente a quienes las tienen de quienes no. Pueden ser utilizadas de forma activa y sus usos traspasar el mero artefacto, como pasa con los libros (Labra, 2005)

La irrupción de los medios de comunicación audiovisuales en la sociedad ha creado un nuevo tipo de lector que es atraído por las tecnologías y por el empleo cada vez mayor de los videojuegos (Torres-



Toukoumidis, et al., 2016). Vemos así a niños y jóvenes que crecen sin el hábito de la lectura. El placer de leer una obra literaria, se ha dejado de lado por considerarse una actividad obligatoria relacionada con tareas escolares (López y Robles, 2016).

De igual forma, se observa una transformación del proceso hacia una lectura orientada a la búsqueda de información y a la toma de decisiones, en la que predomina la lectura selectiva, no lineal y discontinua en formatos multimedia (Wu, 2014), (Warschauer, Zhen and Park, 2013). Este empleo de las TIC provoca que se obtengan nuevas representaciones visuales y narrativas, al poder vincular texto, imagen, audio, video, animación e interacción, más allá del texto e imagen estática ofrecidas por los libros en formato duro.

Para despertar la curiosidad por la lectura en los alumnos, hay que estimularla con algún elemento motivador. Teniendo en cuenta lo anterior, aparece un nuevo término, ludificación o gamificación (del inglés gamification). El término se refiere a una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para obtener conocimientos, mejorar alguna habilidad, recompensar acciones concretas, entre otros objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma divertida, generando una experiencia positiva en el usuario (Gaitán, 2013).

Este trabajo centra su objetivo en mostrar la gamificación como una herramienta útil para fomentar la lectura en los alumnos. Se presenta una herramienta que busca lograr la aceptación de la lectura en niños que muestran apatía hacia esta actividad. Además, se considera de utilidad para los maestros que se interesen en conocer otras posibilidades para mejorar y explorar el tema de la lectura y comprensión de textos.

Leer es un hábito, que difícilmente se adquiere en la edad adulta. La inclinación por la lectura tiene muchas posibilidades de consolidarse cuando se ha despertado en la niñez. La realidad es que existen muchas personas que no les gusta leer, pero a pesar de las excepciones, la afición a la lectura depende también de cómo se haya abordado la cuestión cuando los niños ya leen (Olasolo, 2017).

En los niños, la lectura proporciona la capacidad de adquirir el desarrollo motor, lingüístico, emocional, cognitivo, social y lúdico en los primeros años de vida. Si el acercamiento se hace por el lado correcto (lo cual es una responsabilidad compartida entre padres y maestros), seguramente la lectura se transformará en un hábito grato y enriquecedor, más que

en una carga, como lamentablemente lo sienten muchos niños (Laco, Natale and Avila, 2012).

La lectura trae consigo múltiples beneficios a quien se introduce en ella, como la formación integral, capacidad de reflexión, el desarrollo de un criterio propio y la adquisición de conocimientos de cultura en general. Además, provee beneficios como el desarrollo de competencias y habilidades en expresión oral, escrita y comprensión. Así como la capacidad de desarrollar plenamente la lengua materna e incluso una extranjera (López y Robles, 2016).

Teniendo en cuenta lo anterior, se busca establecer una relación entre literatura y gamificación. Consiste en construir un puente entre los recursos lúdicos (ya conocidos por los niños) y el mundo literario (con el que no están familiarizados). Es lograr un acercamiento con la literatura, para que la lectura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar.

2. Materiales y métodos

La gamificación puede ser comprendida como una forma de mejorar la experiencia de aprendizaje mediante la adición de elementos típicos de las mecánicas del juego. Estas mecánicas incluyen elementos que se pueden combinar para crear la experiencia de juego (Oliveira, 2016):

- La realidad abstracta.
- Metas.
- Reglas.
- Estructuras de recompensas.
- Conflicto, competencia o cooperación.
- Tiempo.
- Retroalimentación (feedback).
- Niveles.
- Narración de cuentos.
- Interés del jugador.
- Estética.
- Reproducción.

La gamificación tiene un espectro amplio de posibilidades y trae varios elementos de juegos como interactividad, personajes, narración de cuentos, e incluso resolución de problemas, todos ellos disponibles para desencadenar el compromiso verdadero (Gené, 2015). Mediante la gamificación se logra:

- Activar la motivación por el aprendizaje.
- Retroalimentación constante.
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor

retención en la memoria al ser más atractivo.

- Compromiso con el aprendizaje.
- Vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados medibles (niveles, puntos e insignias).
- Generar competencias adecuadas y alfabetización digital.
- Aprendices más autónomos.

El modelo presentado por la gamificación consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas e incentivando el ánimo de superación. Para ello se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. Las técnicas mecánicas son la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas utilizadas son las siguientes (Gaitán, 2013).

- Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.
- Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que se deben ir superando para llegar al siguiente.
- Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de colección.
- Clasificaciones: clasificación en función de los puntos u objetivos logrados, destacando a los mejores en una lista o ranking.
- Desafíos: competiciones donde el mejor obtiene los puntos o el premio.
- Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación para jugar y seguir adelante en la consecución de objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

- Recompensa: obtener un beneficio merecido.
- Estatus: establecerse en un nivel jerárquico social valorado.
- Logro: como superación o satisfacción personal.
- Competición: por el simple afán de competir e intentar ser mejor que otros.

Existen diferentes mecánicas de juego para diversos objetivos, como son destacar estados o progresos, crear desafíos o cooperación o crear una sensación de narrativa (Zichermann, and Cunningham, 2011). A partir de algunos de estos elementos, otro tipo de

acercamiento sería crear tareas más parecidas a lo que sería un juego, utilizando para ello: elecciones con un sentido, incorporando tutoriales, incrementando los desafíos o añadiendo una narrativa. Además, una buena recomendación es realizar ciclos de actividades, estructuras que se repiten de manera recursiva y que normalmente se dividen en diferentes direcciones como se aprecia en la Figura 1.



Figura 1. Ciclo de actividades de la gamificación

En el trabajo de Gené (2015) se definen una serie de pasos como recomendación para aplicar gamificación en el aula:

1. Identificar motivo-propósito (cambio de comportamiento, mejorar eficiencia)
2. Definir objetivos pedagógicos concretos.
3. Definir grupo de alumnos (clasificación basada en la habilidad).
4. Identificar elementos y mecánicas del juego (recompensas, retos, niveles), diseñando ciclos de actividades.
5. Establecer los puntos e insignias en donde se quieran lograr las competencias deseadas.
6. Definir zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador).
7. Definir el pensamiento de juego y la narrativa (construir escenarios).
8. Aplicarlo a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener.
9. No olvidar la diversión.
10. Ponerlo en práctica en el aula, con un grupo reducido de alumnos y recordar que nada es perfecto y que habrá que ir mejorando curso a curso.

Uno de los elementos empleados en las aplicaciones gamificadas son los videojuegos, sin que estos sean el centro de atención. Los videojuegos facilitan la aproximación del entretenimiento a la lectura a través de una narrativa atractiva y diferente. Permiten que el instructor combine los contenidos digitales con las

metodologías presenciales dentro de un mismo espacio (López, Encabo, and Jerez, 2011). Además, como explican López y Robles, (2016), los videojuegos se pueden utilizar como instrumentos de aprendizaje y formación de lectores, debido a que:

- Tienen una fuerte similitud e influencia de la literatura, especialmente por la narración.
- Son narraciones interactivas y contienen los elementos básicos de un texto literario tales como la historia, su narrativa, tipos de personajes, temáticas, entre otras.
- Son una especie de libros electrónicos interactivos con apoyo multimedia.
- Llaman la atención y tienen una gran aceptación por parte de niños, jóvenes y adultos.

Los videojuegos tienen propiedades especiales que desarrollan habilidades de comprensión, generando nuevos significados aplicados a la lectura (Gee, 2012). En suma, los videojuegos, de cara a su integración en el proceso de lectoescritura, se estructuran hacia un proceso basado en la acción, en el quehacer, asociando la combinación de los conceptos básicos de lectura en la acción de jugar Torres-Toukoumidis, et al., 2016).

Los autores del libro *For the win: How game thinking can revolutionize your business* (Werbach, and Hunter, 2012), proponen tres tipos de gamificación:

- Interna: Para mejorar la motivación dentro de una organización.
- Externa: Cuando se busca involucrar a los clientes mejorando las relaciones entre éstos y la empresa.
- Cambio de comportamiento: Busca generar nuevos hábitos en la población, desde conseguir que escojan opciones más sanas a rediseñar la clase y conseguir que se aprenda más mientras se disfruta.

Hasta este punto, se definieron las características de la gamificación, su relación con los videojuegos, las posibles aplicaciones tanto para establecer una narrativa estructurada como para modificar el comportamiento de las personas, así como la necesidad del fomento de la lectura desde edades tempranas. A continuación, se describen los detalles de una propuesta que busca incorporar la gamificación como herramienta para el fomento del hábito lector en los niños.

3. Resultados y discusión

A partir del estudio y análisis realizado con esta investigación, se aprecia la creciente tendencia de los niños a ser apáticos a la lectura, prefiriendo las tec-

nologías por encima de los libros en formato duro. A pesar de los esfuerzos realizados en aras del fomento de la lectura, urge la búsqueda de nuevos métodos para atraer lectores, utilizando para ello las bondades ofrecidas por las TIC. Lo anterior permite convertir esta actividad en una experiencia placentera para los más jóvenes.

La solución presentada se basa en incluir mecánicas de juego en cuentos cortos. Esta integración, mantiene al niño en su marco de ocio y diversión a la par que realiza cortas lecturas. Lo anterior provoca un trabajo casi inconsciente para el niño, levantando de a poco el interés, no solo por el juego, sino por la lectura. Se controla que los fragmentos no lleguen a ser monótonos o extensos. Para fomentar la lectura hay que tener mucho tacto, especialmente si el público objetivo no tiene la cultura de leer.

Esta propuesta se caracteriza por presentar a los niños cuentos cortos donde los videojuegos escenifican algunas de sus partes. Se crean historias interactivas donde se deja de ser un mero lector para resolver un acertijo, convertirse en el protagonista o ayudar a culminar la historia. Al final de estos cuentos, se presentan tareas de comprensión, que una vez logradas, otorgan bonificaciones. Además, se permite consultar el progreso logrado, las insignias alcanzadas, los puntos acumulados, entre otras.

Esta solución puede ser utilizada por los educadores en las escuelas como actividad complementaria a las actividades de lectura. Además, si se desea lograr una mayor inmersión y autonomía por parte de los alumnos, lo ideal es que el maestro oriente tareas asociadas a las historias gamificadas. Así mismo, el maestro no debe intervenir directamente en la manera de resolver estas tareas. Se trata de permitir al niño que se divierta sin la mirada de los educadores, para que avance a su ritmo, explore poco a poco y realice las actividades orientadas.

En adición, no debe faltar el control por parte de los educadores y padres para comprobar los conocimientos y habilidades adquiridas por el niño. Se pueden realizar preguntas específicas o la lectura-escritura relacionadas con las historias presentadas.

No es común encontrar soluciones con características específicas como las que se presentan en este trabajo, de ahí la necesidad de su desarrollo. Al igual que en (Gerber, et al., 2014), al demostrar que los estudiantes tienen mayor interés por progresar en la lectura cuando se incorporan videojuegos, se pretende exhibir a la gamificación como una herramienta útil para las prácticas escolares, demostrando la estrecha relación entre las habilidades de lectura dispuestas por el currículum y los entornos lúdicos.

Para obtener cierto grado de validación de la solu-



ción, se consultó el criterio de especialistas educativos y docentes que trabajan con niños. Se consultó entre otros, con las Licenciadas en Educación Primaria Maray García Ramos, jefa de ciclo de primaria del consejo de escuela José Santiago Ercilla en el municipio de Jobabo de la provincia Las Tunas y Marelys García Ramos, profesora de español del centro escolar mixto Julio Máximo Reyes Cairo. También se visitó la escuela primaria Juan Ramón Ochoa Núñez del municipio Las Tunas, presentando las bases de la investigación y la idea general de la lectura gamificada ante el colectivo de maestros que imparten las asignaturas lectura y español.

Teniendo en cuenta las opiniones ofrecidas por el grupo de expertos consultado, se resalta que la actividad lúdica en la enseñanza primaria es clave para el aprendizaje de los niños y que este tipo de soluciones acorta la distancia creada por los videojuegos y la lectura, contribuyendo a mejorar el trabajo de los educadores y creando habilidades lectoras en los niños mientras juegan. Durante los encuentros con los especialistas educativos se diseñaron un grupo de actividades que dan respuesta a objetivos pedagógicos específicos y que se enfocan en realizar lecturas de cuentos cortos infantiles.

Además, para poner en práctica la propuesta de este trabajo, se encuentra en fase de desarrollo una aplicación web gamificada, que integra todos los elementos descritos con anterioridad. Entre las características más relevantes de esta aplicación se encuentran:

- Gestión de usuarios y roles para permitir establecer los niveles de acceso a la aplicación entre maestros y alumnos.
- Integración de videojuegos que escenifican partes de cuentos infantiles.
- Integración de elementos gamificados para permitir la visualización de logros, insignias, retos, desafíos, progreso en una actividad, entre otros.
- Gestión de tareas para permitir a los maestros la creación de actividades pedagógicas asociadas a los cuentos almacenados en la aplicación.
- Monitoreo de actividades para permitir a los maestros un control y seguimiento del progreso logrado por los alumnos.

4. Conclusiones

A partir del estudio realizado en este trabajo, se concluye que:

- Teniendo en cuenta la aceptación de los entornos lúdicos y los videojuegos en la actualidad, así como la facilidad de vincularlos con la narración y la literatura, su aplicación para fomentar hábitos de lectura se coloca como una de las mejores opciones,

criterio validado por las especialistas en educación consultadas.

- Este tipo de soluciones constituye un paso importante en aras de fomentar el hábito lector en los niños, en el marco de una sociedad marcada por el empleo de medios tecnológicos en la escuela y en el hogar, donde el tiempo dedicado a jugar es superior al del autoestudio.
- Se muestra la posibilidad de lograr la integración lectura-gamificación y la amplia gama de posibilidades que ofrece, tanto para fomentar los hábitos lectores, así como herramienta didáctica, atractiva y divertida para los más jóvenes.
- Se mencionan las principales características que posee la aplicación web que pone en práctica la propuesta de integración lectura-gamificación descrita.

Se recomienda el desarrollo de cuentos interactivos, de manera que se confeccione un catálogo que abarque los principales textos utilizados en las escuelas. La idea es incluir los videojuegos para motivar y dinamizar la lectura de estos cuentos. En adición a lo anterior, se trata de crear una relación estrecha entre los contenidos impartidos en el aula y los cuentos almacenados en la aplicación.

5. Referencias bibliográficas

- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. [cited 2017 31 de agosto]; Recuperado de <http://www.educativa.com/blog-articles/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>.
- Gee, J.P., (2012) *The old and the new in the new digital literacies.*, in *The Educational Forum*. p. 418-420.
- Gené, O.B., (2015) *Fundamentos de la gamificación*.
- Gerber, H.R., et al., *From Mario to FIFA: what qualitative case study research suggests about games-based learning in a US classroom*. Educational Media International, 2014. 51(1): p. 16-34.
- Labra, J.P. (2005). *Animación a la lectura y TIC: Creando situaciones y espacios*. Revista de Educación. Universidad Autónoma de Madrid. p. 255-279.
- Laco, L., Natale L., and Ávila M., (2012). *La lectura la escritura en la formación académica, docente y profesional*. Editorial de la Universidad Tecnológica Nacional – edUTecNe: Universidad Nacional de General Sarmiento. López, A.M. and Robles, M.E.A. (2016). *Los videojuegos como herramienta para el fomento a la lectu-*





ra de textos literarios. p. 162-178.

López A., Encabo E., and Jerez I., (2011) *Digital Competence and Literacy: Developing New Narrative Formats*. The «Dragon Age: Origins» Videogame. *Comunicar*. 18(36): p. 165-170.

Olasolo, I.G., (2017). *La importancia de la lectura en los niños*. [cited 2017 27 de octubre]; Recuperado de: <https://www.conmishijos.com/educacion/lectura-escritura/la-importancia-de-la-lectura-en-los-ninos/>.

Oliveira, J.A.D., (2016) *The effectiveness of gamification as a problembased learning tool on teaching agile project management*.

Torres-Toukoumidis, A., et al., (2016) *Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte*. En *Ocnos: Revista*

de Estudios sobre lectura. Universidad de Castilla-La Mancha, España. p. 37-49.

Warschauer, M., B. Zheng, and Y. Park, (2013). *New ways of connecting reading and writing.*, in *TESOL Quarterly*. p. 825-830.

Werbach, K. and Hunter D., (2012) *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Wu, J.Y. (2014). *Gender differences in online reading engagement, metacognitive strategies, navigation skills and reading literacy*. *Journal of Computer Assisted Learning*. 30(3): p. 252-271.

Zichermann, G. and C. Cunningham, (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*.

Fecha de recepción: 27 de noviembre de 2018

Fecha de aceptación: 12 de diciembre de 2018

