



La lectura como juego. El Termolector.

Jiménez Palmero, Diego; Jiménez Toledo, Antonia, Universidad de Sevilla, djimenez@us.es

Resumen: La investigación que presentamos aborda una nueva forma de tratar el fomento de la lectura a través de la motivación. Utilizamos un modelo gamificado ‘El Termolector’ en el que cada alumno va subiendo de nivel según sus lecturas en el curso académico. El estudio se aplica al alumnado de 6º de primaria del CEIP Pedro Garfias de Sevilla y utilizamos una metodología cuantitativa con una muestra de 46 alumnos divididos en un grupo experimental (24) que utilizará la estrategia gamificada y un grupo de control (22) al que no se le aplique. Nos planteamos, por tanto, aplicar las mecánicas del juego en contextos no lúdicos con el fin de involucrar al alumnado en su propio aprendizaje.

Palabras clave: lectura, gamificación, termolector, motivación, primaria

1. Objetivos o propósitos:

La investigación que presentamos aborda una nueva forma de tratar el fomento de la lectura a través de la motivación. Nos planteamos, por tanto, aplicar las mecánicas del juego en contextos no lúdicos con el fin de involucrar al alumnado en su propio aprendizaje. Esta investigación parte de un estudio en activo aplicado en el CEIP Pedro Garfías de Sevilla al alumnado de sexto de primaria.

El objetivo principal es fomentar la lectura entre nuestro alumnado. Como propósitos secundarios nos planteamos apoyar las competencias aprender a aprender y la autonomía e iniciativa personal.

La hipótesis de trabajo se formula como “el uso de la gamificación en la educación y, en concreto, en el fomento de la lectura incide de manera positiva en los resultados de aprendizaje y motivación del alumnado”.

Organizado por:





Todo ello, sin duda, debe servir para revalorizar la lectura tan, lamentablemente, denostada en ocasiones y que queremos reivindicar como fuente de valor cultural y artística, además de ser un aspecto que contribuye a nuestra riqueza personal. En definitiva, en esta ocasión la intencionalidad que buscamos es que “leemos para aprender a leer” (Rubio Rivera, 1998: 55). De esta manera, alcanzaremos en nuestro alumnado la culminación de los objetivos en su etapa educativa ya que “muchos estudios coinciden en establecer una estrecha relación entre la calidad lectora y el éxito escolar” (Mañu Noáin, 2007: 10).

2. Marco teórico:

Las últimas investigaciones en torno a la gamificación definen el concepto como la aplicación de las mecánicas de juego en contextos no lúdicos. El auge de los estudios científicos (Deterding *et al.* 2011; Kapp, 2012; Werbach y Hunter, 2012) ha proporcionado una literatura rica y creciente en constante renovación. Tanto es así que existen clasificaciones ya testadas sobre los tipos de usuarios o *players* que existen y las diferentes recompensas (Marczewski, 2014; Bartle, 1996; Iosup y Epema, 2014)

Bartle diferencia: los *achievers* que buscan conseguir los objetivos y son competitivos; los *explorers* que basan su diversión en el descubrimiento; los *socialites* que pretenden crear un grupo de contactos con los que interactuar y los *killers* cuya meta es ganar.

Mrczewski, años después, amplia entre: los filántropos que ayudan de forma desinteresada; los logradores que buscan el éxito; los socializadores que pretenden relacionarse; los espíritus libres que buscan autonomía propia; los autobuscadores que buscan recompensas; los consumidores que quieren un beneficio del sistema; los *networkers* que pretenden mejorar su propio perfil y los explotadores que tratan de sacar el máximo partido de las recompensas.

Seguimos estas tipologías por ser las de mayor aceptación. De cualquier modo, no debemos olvidar que las clasificaciones difieren según la investigación que

Organizado por:





consultemos, especialmente lo que se refiere a la nomenclatura de los *players*. Al igual ocurre con la edad ya que puede ser variada. De todos modos "la media del jugador es de 30 años" (Seaborn y Felds, 2015). En nuestro caso, el estudio se centra en el alumnado de sexto de primaria.

Entre los tipos de recompensas encontramos muchos ejemplos. Siguiendo a Iosup y Epema (2014) divisamos una amplia tipología como el sistema de puntos, niveles, tablas de clasificación, insignias o contenidos de desbloqueo, entre otras. Algunos de los que nos hemos propuesto conseguir para 'El Termolector' son los niveles. Evidentemente, cada una de ellas tiene sus propias ventajas e inconvenientes directamente proporcionales a los tipos de usuarios que tengamos.

Existen muchas investigaciones científicas en torno a la gamificación en campos muy variados. En concreto, nuestro interés particular se centra en la educación. Por gamificación educativa entendemos la manera de mejorar la forma del proceso enseñanza-aprendizaje, aspecto clave en términos educativos, sirviéndonos de las pautas de la propia gamificación.

Es decir, a través de la definición base, nuestro contexto no lúdico es la educación en la que aplicaremos las mecánicas de juego para corroborar si nos permite mejorar la calidad de la enseñanza y, en concreto, fomentar la actitud lectora entre nuestro alumnado.

3. Metodología:

Utilizamos un modelo gamificado llamado 'El Termolector' en el que cada alumno va subiendo de nivel según sus lecturas en el curso académico. El estudio se aplica al alumnado de sexto de primaria del CEIP Pedro Garfias de Sevilla y utilizamos una metodología cuantitativa con una muestra de 46 alumnos divididos en un grupo experimental (24) que utilizará la estrategia gamificada y un grupo de control (22) al que no se le aplique.

La actividad que proponemos al grupo experimental (24) la hemos denominado como 'El Termolector' empleando, de esta manera, un juego de palabras con la lectura,

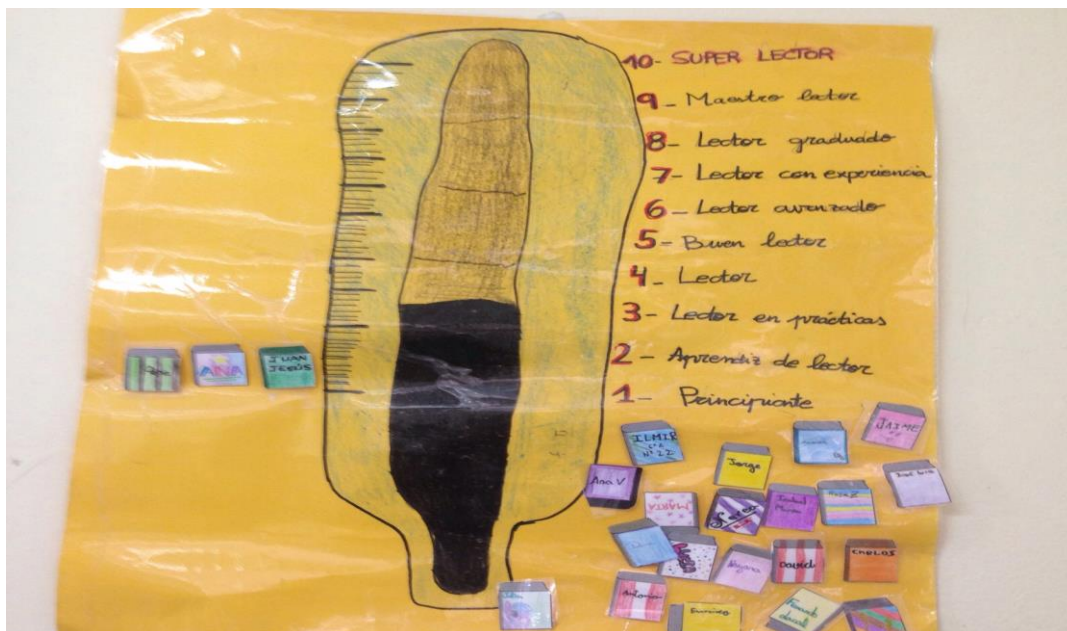
Organizado por:





aspecto que deseamos mejorar y con el termómetro y su manera de medir gradualmente. Pretendemos, con este modelo gamificado, fomentar la lectura autónoma del alumnado.

Imagen 1.



Fuente: elaboración propia

Como se observa en la imagen 1, hemos creado un termómetro con diez etapas que se encuentran secuenciadas por niveles pasando desde el grado de aprendiz lector que es por el que se empieza para llegar hasta el de superlector que es la máxima distinción. El resto son: aprendiz de lector; lector en prácticas; lector; buen lector; lector avanzado; lector con experiencia; lector graduado y maestro lector.

La manera de ir escalando etapas consiste en la lectura de libros por el alumnado que son seleccionados por ellos mismos dentro de una serie de ejemplares de la biblioteca del centro que están dirigidos al tercer ciclo de primaria según el grupo de trabajo de profesores que se encargan de la biblioteca.

Para conseguir ascender hay que cumplimentar una reseña sobre el libro en la que deben insertar los datos del mismo como son el autor, la editorial, el título y una resumen con valoración personal del alumno así como dibujar una ilustración que les haya sugerido la lectura.

Organizado por:





Finalmente, una vez revisado por la tutora que los datos son correctos, tienen que, fomentando la expresión oral, explicar al grupo clase sobre lo que trata el libro y al mismo tiempo dar su opinión y recomendarlo al resto o no.

El grupo de control (22), por su parte, siguen las lecturas tipificadas en la programación didáctica tradicional y no se fomenta este modelo gamificado para mejorar la autonomía lectora. De esta manera, podemos contrastar los datos y llegar, con los resultados, a unas conclusiones oportunas sobre las ventajas e inconvenientes del uso de la gamificación educativa y, en particular, en el aspecto de la lectura.

4. Discusión de los datos, evidencias, objetos o materiales

Una vez aplicada la mecánica de juego basada en niveles obtenemos los datos que arrojan esta investigación. Evidencias que continuarán en el tiempo ya que el proyecto educativo se mantendrá para, de esta manera, poder trabajar con unos resultados más amplios, claros y certeros que nos permitan dictaminar la necesidad o no de utilizar los modelos gamificados en la educación y, en concreto, en el fomento de la lectura.

Por un lado, la muestra actual alcanza casi el medio centenar de sujetos que han participado en la investigación tanto de manera experimental como dentro del grupo de control. Este hecho nos permite emitir un juicio considerable y adaptado a la lectura habitual del alumnado de sexto de primaria.

Por otra parte, es reseñable que hemos observado que en una parte del alumnado del grupo experimental la motivación de subir niveles ha propiciado que no leyeran correctamente, aspecto demostrado a la hora de rellenar la ficha de lectura. Esta limitación se ha solucionado mediante la revisión personal del profesor con la repetición de la misma hasta completar el proceso completo y de manera correcta para poder seguir escalando niveles en ‘El termómetro’.

Organizado por:





5. Resultados y/o conclusiones

Comparando los resultados¹ entre el grupo experimental y el de control observamos diferencias evidentes tanto en el número de lecturas completadas, aspecto directamente relacionado con la motivación así como con la fichas rellenas que afecta al aprendizaje adquirido.

En el grupo experimental (24) han conseguido finalizar cuarenta y cinco libros en total.

Cuadro 1.

<u>Nº LIBROS LEÍDOS</u>	<u>ALUMNOS</u>	<u>TOTAL</u>
0	7	0
1	3	3
2	6	12
3	8	24
4	2	8
5	0	0
6	0	0
7	1	7
<u>TOTALES</u>	24	45

Fuente: elaboración propia

Por su parte, en el grupo control (22) han completado con éxito treinta y nueve libros.

Cuadro 2.

<u>Nº LIBROS LEÍDOS</u>	<u>ALUMNOS</u>	<u>TOTAL</u>
0	9	0
1	1	1
2	4	8
3	3	9
4	4	16

¹ Se encuentran disponibles contactando con los autores.

Organizado por:





5	1	5
6	0	0
7	0	0
<u>TOTALES</u>	22	39

Fuente: elaboración propia

Los resultados son parejos con mayor índice positivo medio a favor del programa gamificado (1.87 frente a 1.77). Resalta dentro del grupo experimental la motivación especial de un alumno que consiguió completar con éxito siete libros y, de la misma manera, es reseñable el número de alumnos totales que no han finalizado ningún libro siendo mayor en el de control.

Los datos arrojan, por tanto, mejores resultados en el grupo gamificado por lo que se corrobora la hipótesis inicial “el uso de la gamificación en la educación y, en concreto, en el fomento de la lectura incide de manera positiva en los resultados de aprendizaje y motivación del alumnado”.

Las limitaciones y, a su vez, futuras líneas de investigación de este trabajo se enmarcan, por un lado, en aumentar la muestra para que sea más significativa tanto en número de sujetos como en edades del alumnado y, por otro lado, en aumentar el número de colegios y provincias participantes ya que el estudio se circunscribe, exclusivamente, al CEIP Pedro Garfías de Sevilla. Además, sería interesante también involucrar directamente a las familias del alumnado para intentar conseguir mejores resultados.

6. Contribuciones y significación científica de este trabajo:

Leer es un tesoro que permite disfrutar de tantas vidas como personajes de obras existan. Fomentar la lectura es enseñar el lugar en el que se encuentra el tesoro. Sigamos por ese camino para que todas las personas puedan ser ricas gracias al tesoro de la lectura.

Como ha dicho en ocasiones uno de los referentes literarios a nivel mundial, Mario Vargas Llosa: “Aprender a leer es lo más importante que me ha pasado en la vida”.

Organizado por:





7. Bibliografía

- BARTLE, R. (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs" en *Journal of MUD Research* 1, 1.
- DETERDING, S. *et al.* (2011). "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining -Gamification-" en *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, pp. 9-15 ACM.
- IOSUP, A. y D. EPEMA (2014). "An Experience Report on Using Gamification in Technical Higher Education" en *SIGSE'14*, March 3-8, Atlanta GA, USA.
- KAPP, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- MARCZEWSKI, A. (2014). "User types & player types in gamification" en *Gamification World Congress (GWC14)*.
- MAÑU NOÁIN, J.M. (2007). *Leer en primaria: tú puedes*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- RUBIO RIVERA, E. (1998). *Lengua y lectura, una reflexión desde la práctica: educación primaria y secundaria*. Madrid: Escuela Española.
- SEABORN, K. y D. FELS (2015). "Gamification in theory and action: A survey" en *International Journal of Human Computer Studies*. Vol. 74, pp. 14-31.
- WERBACH, K. y D. HUNTER (2012). *For the win. How game thinking can revolutionize your business*. Estados Unidos: Wharton Digital Press.

Organizado por:

