

La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura*

Gamification as a learning strategy to strengthen the reading habit

Recibido: 16 de diciembre de 2023
Aceptado: 4 de noviembre de 2024
DOI: [10.22517/25393812.25517](https://doi.org/10.22517/25393812.25517)
pp. 78-101

Como citar este artículo APA7:

Herrera, M. y Llinas, S. (2024). La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura. *Revista Miradas*, 19(2), 78-101.

 **Mileydis Herrera López****
mileydis1029helopez@gmail.com

 **Shirley Paola Llinas Caballero*****
shllc79@gmail.com

Revista de investigación

miradas

ISSN Digital N° 2539-3812
ISSN Impreso N° 0122994X

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Ciencias de la Educación

* Artículo de revisión sistemática del proyecto de la gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura.

** Magister en Educación. Especialista en pedagogía y docencia, Licenciada en lengua castellana y comunicación. Docente de la Institución Educativa San Juan Bosco de Sabanagrande.

*** Magister en Educación. Especialista en pedagogía ambiental, Licenciada en educación básica con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental. Docente de la Institución Simón Bolívar de Colombia – Sabanalarga.

Licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-
NoComercial-SinDerivados 4.0
Internacional — CC BY-NC-ND 4.0.



Resumen

La investigación realizada tuvo como propósito fomentar el hábito lector a través de la gamificación como estrategia de aprendizaje, en los estudiantes adolescentes entre los 15 y 17 años de la Institución Educativa Técnico Comercial del municipio de Sabanalarga – Atlántico en Colombia. El estudio se fundamenta en el método cualitativo, bajo el enfoque de investigación acción. Las técnicas e instrumentos se aplicaron a una muestra de 36 estudiantes. Se utilizó el cuestionario, el cual consta de 17 preguntas, las cuales fueron elaboradas con base a 6 aspectos claves que van relacionados con el hábito de la lectura, gusto, tiempo, preferencia, modelo a seguir, forma y motivación por la lectura. La planimetría, con el fin de planificar y organizar las actividades, consta de 12 planeaciones. Se implementó la técnica observación no estructurada del instrumento diario de campo, la finalidad es realizar un registro detallado de la implementación de la gamificación en el aula, participación en las actividades, se registran experiencias, percepciones, el cual contiene preguntas orientadoras relacionadas con las categorías de gamificación y hábitos de lectura. Por último, el grupo focal con el propósito de evaluar el impacto de las estrategias de aprendizaje que nos permiten captar el sentir, pensar y vivir de los individuos. Se planificaron, ejecutaron, evaluaron y sistematizaron acciones donde se evidenciaron cambios importantes en la actitud de los estudiantes, tales como: la interacción con sus compañeros a través del uso de la gamificación en el aula, la motivación, interés por la lectura, trabajo en equipo, se mostraron activos y creativos con el uso de las tecnologías en el aprendizaje, expresaron sus sentimientos de emoción con respeto, fortaleciendo efectivamente el hábito lector en los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, proceso de lectura, estrategia de aprendizaje, hábito de lectura.

Abstract

The current article is based on a research project aimed at promoting the reading habit through gamification as a learning strategy among adolescent students aged 15 to 17 at the Technical Commercial Educational Institution of the municipality of Sabanalarga – Atlántico, Colombia. The study used a qualitative method, following an action research approach. The instruments were applied to a sample of 36 students. The instruments were questionnaires, which consisted of 17 questions, and were developed based on six key aspects that are related to the habit of reading, interest, time, preference, role model, form and motivation for reading. Also, planimetries were implemented in order to plan and organize activities, consisting of 12 plans. As a technique, the unstructured observation was implemented using the field diary instrument. The purpose was to make a detailed record of the implementation of gamification in the classroom, participation of in activities, experiences, and perceptions; furthermore, it contained oriented questions related to the categories of gamification and reading habits in the classroom. Finally, the focus group aimed at evaluating the impact of the learning strategies that allow us to capture the feelings, thoughts and lives of students. It was planned, executed, evaluated and systematized actions where important changes in the students' attitude were evidenced, such as: interaction with their classmates through the use of gamification in the classroom, motivation, interest in reading, teamwork, they were active and creative with the use of technologies in learning, they expressed their feelings with respect; everything aforementioned effectively strengthen the reading habits in the students.

Keywords: Gamification, reading process, learning strategy, reading habit

Introducción

El presente estudio resalta la importancia de la gamificación como estrategia de aprendizaje para fortalecer el hábito de la lectura. En este sentido, la gamificación es entendida como una herramienta alternativa que apoya el quehacer pedagógico del docente, permitiendo identificar y evaluar las estrategias metodológicas aplicadas y reconocer los factores relevantes que intervienen en el desarrollo de las clases, potenciando o limitando el aprendizaje de los estudiantes.

Es importante señalar que, durante el primer periodo académico del año 2023, tras la transición de la educación virtual a la presencial, se observó una notable desmotivación en el hábito de lectura de los estudiantes de grado décimo en la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga. Durante las reuniones del concejo académico, los docentes de lengua castellana y ciencias naturales expresaron su preocupación por el bajo rendimiento académico de los estudiantes, el cual se atribuye en gran medida a su falta de interés y aversión hacia la lectura. También se identificaron causas asociadas a la transición de la educación virtual, como la falta de un acompañamiento por parte de los padres de familia y el uso de métodos tradicionales o magistrales durante la clase. Más del 60 % de los docentes son adultos mayores que, hasta la fecha, consideran innecesarias las nuevas herramientas tecnológicas como estrategias pedagógicas para mejorar la calidad educativa de los estudiantes.

Al profundizar en la problemática encontrada en la Institución Técnico Comercial de Sabanalarga y tomar como referencia los resultados obtenidos en las pruebas saber 11, se evidencia que la Institución Educativa en el resultado global del 2019 al 2022 se mantuvo, pero en el 2021 se registró una disminución en todas las competencias evaluadas. Sin embargo, en 2022 se observó un aumento en los resultados. Es relevante mencionar que en lectura crítica (5) se mantuvieron los resultados, pero están en un rango de calificación D, es decir, aunque ocupa el mejor lugar entre todas las competencias evaluadas, su rendimiento a nivel global es deficiente. En orden descendente, se encuentran las áreas de matemáticas (4), inglés (3), ciencias naturales (2) y ciencias sociales (1) este el último lugar. Pese a esta calificación el Puntaje Global Promedio se encuentra por debajo de los estándares proyectados a nivel nacional.

Al analizar en los resultados de la competencia de lectura crítica, se identifican cuatro ítems fundamentales que requieren un trabajo arduo desde todos los niveles educativos, especialmente en décimo grado, que es el siguiente en presentar esta prueba:

- Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido
- Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto
- Comprender como se articulan las partes de un texto para darle sentido global
- Comprender y transformar la información cuantitativa y esquemática, presentada en distintas formas.

Según Secretaría de Educación, estas competencias de lectura crítica se encuentran por debajo del 60 % de la calificación en la institución, lo que suscita interrogantes sobre cómo mejorar, motivar e incentivar los hábitos de lectura en los jóvenes. Este desafío no se limita al área de lengua castellana y ciencias naturales, sino que abarca todas las asignaturas vistas por los estudiantes. Por lo que, se realizó un estudio donde reconocer la incidencia positiva de la gamificación como estrategia de aprendizaje de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga.

El objetivo primordial de este artículo es, implementar la gamificación como estrategia de aprendizaje que contribuya al fortalecimiento del hábito de la lectura en los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga Atlántico.

Por último, es importante describir los objetivos específicos que sirvan de guía para poder abordar de forma pertinente en presente proyecto:

1. Comprender la forma como los estudiantes de grado décimo perciben sus hábitos de lectura
2. Formular estrategias de aprendizajes basadas en la gamificación que favorezcan la lectura en los estudiantes del grado décimo
3. Aplicar estrategias de aprendizajes a través de la gamificación que fortalecen el hábito de la lectura en los estudiantes del grado décimo
4. Evaluar impacto de las estrategias de aprendizaje que fortalezcan el hábito de lectura en los estudiantes del grado décimo.

Antecedentes

A continuación, se presentan algunos estudios a nivel nacional e internacional que tienen estrecha relación con el proceso de los hábitos de lectura y la gamificación como estrategia pedagógica.

El proyecto *La gamificación como estrategia pedagógica para el mejoramiento de las habilidades lectora en estudiantes de tercer grado*, es el nombre que lleva la investigación realizada por (Estrada, 2021), su objetivo principal fue diseñar estrategias pedagógicas a través de la gamificación para el mejoramiento de las habilidades lectoras. Esta investigación fue desarrollada en la Institución Educativa del Violo ubicada en el departamento de Bolívar. Contó con una población de 6 docentes y 127 estudiantes de básica primaria y preescolar; tomando como muestra 33 estudiantes del grado tercero que equivale al 25% de la población.

Por otro lado, (Díaz, 2020), en su estudio titulado *La gamificación como mediación en el fortalecimiento de la comprensión lectora y la escritura en estudiantes de básica secundaria*. La autora plantea como objetivo principal fortalecer los procesos lectores y escriturales de los estudiantes de la básica secundaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Juan Ladrilleros de Buenaventura - Valle, desde la aplicación de una estrategia gamificada como espacio para el desarrollo cognitivo. Para dar cumplimiento a este objetivo la autora tuvo en cuenta aspectos básicos como; identificar las causas que llevan a los estudiantes de la básica secundaria a tener bajos niveles de lectura que desencadenan en problemas escriturales y ortográfico. Otro aspecto, resaltado fue explorar las posibilidades y usabilidad de recursos gamificados en contextos no lúdicos, que favorezcan el fortalecimiento de los procesos en lectura y escritura. Su enfoque es cualitativo de diseño experimental tomando como muestra a 45 estudiantes del grado decimo. La autora implementa como instrumentos investigativos prueba diagnóstica, prueba sociodemográfica y tecnológica, prueba final y evaluación del recurso gamificado a utilizar.

La propuesta pedagógica, tiene como finalidad que los estudiantes a través del desarrollo de las diversas actividades en la herramienta de Educaplay, pueden mejorar sus competencias lectoras y escritoras por medio del juego en diversas actividades, para tal fin se diseñaron en un formato que logra evidenciar la estructura, misión de las actividades, tiempos,

puntajes, entre otros que dan constancia del trabajo con la estrategia gamificada por parte de los estudiantes. Esta propuesta de investigación aporta significativamente al proyecto ya que se evidencia que el uso de recursos gamificados desde todas las áreas del conocimiento cambia el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional y ofrece al estudiante la oportunidad de ser un agente activo, dando un lugar privilegiado al uso de las TIC, así como, complementa la educación actual y responde a las necesidades del mundo globalizado.

De igual manera, la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. En su proyecto, *Los docentes como formadores del hábito lector*, planteo en su objetivo la importancia de innovar la propia práctica pedagógica, entorno al desarrollo del hábito lector de los educandos. Esta investigación realizada por (Toledo y Segura, 2022) en la unidad Educativa Fiscal *Líderes del futuro*, tuvo como población 10 docentes del nivel de secundaria, implementando un tipo de investigación cualitativa interactiva, los instrumentos utilizados fueron la reflexión docente, entrevistas semiestructuradas y grupo de discusión.

En este campo de estudio de la educación, (Toribio, 2019), realizó su proyecto investigativo para optar el título de magister *Influencia del recurso didáctico digital en la competencia lectora del área de comunicación en los estudiantes de tercer grado de secundaria del Colegio de los Sagrados Corazones Belén - San Isidro, Lima*. Tuvo como objetivo comprobar la influencia del recurso didáctico digital en la competencia lectora del área de comunicación. Es una investigación de enfoque cualitativo. Para la recolección de los datos el instrumento que se utilizó fue una prueba sobre competencia lectora, para el desarrollo de los tres niveles de lectura: literal, inferencial y juicio crítico.

Revisando los antecedentes a nivel nacional se encuentra la investigación realizada por (Prieto, 2021), el cual su objetivo estuvo enmarcado en implementar una estrategia pedagógica con el uso de herramientas multimedia interactivas que permita fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje. Este proyecto investigativo fue denominado *Herramientas Multimedia Interactivas como Estrategia Pedagógica para Fortalecer Procesos de Enseñanza Aprendizaje en Docentes de la Básica Primaria* su enfoque es cuantitativo, la cual contó la población de los docentes del magisterio en condición de nombramiento en básica primaria, pertenecientes a la planta de la SED de Bogotá. El procedimiento implementado en dicha investigación fue desarrollado en 4 fases: Diagnóstico, diseño, desarrollo y evaluación.

Metodología

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que se desarrolla un conjunto de actividades de forma secuencial, la cual sigue unos pasos establecidos sin omitir ninguno, ya que uno es secuencial al anterior. Según Sampieri (2003), el enfoque cualitativo, permite interpretar y comprender los procesos, mediante los resultados obtenidos de los participantes del proyecto investigativo, para que los investigadores elaboren conceptos propios y generen las conclusiones con base a los resultados.

El tipo de investigación es investigación - acción, se caracteriza por un enfoque participativo con el objetivo de crear un cambio real y significativo relacionado con la investigación. Al involucrar a los participantes en todas las etapas del proceso, su objetivo es empoderar a las personas y promover la toma de decisiones informada y la resolución colaborativa de problemas. Esta investigación se considera cualitativa, ya que se centra en comprender e investigar las experiencias, percepciones y comportamientos de los participantes en relación con la gamificación y los hábitos de lectura, al mismo tiempo que busca entender cómo esta estrategia impacta positivamente su motivación, actitud y hábitos de lectura.

Esta revisión intenta responder a la pregunta de investigación ¿De qué manera la gamificación como estrategia de aprendizaje contribuye al fortalecimiento del hábito de la lectura en los estudiantes de grado décimo de la I E Técnico Comercial de Sabanalarga Atlántico?

Análisis de Datos

La información que se recolecta a través de las investigaciones analizadas se organizó mediante estructuras, es decir, primero tuvo lugar acerca de la definición de gamificación y del hábito lector, en segundo lugar, se consideró la población específica, es decir, los estudiantes. De esta revisión sistemática se tuvieron en cuenta las variables que se fueron a analizar, es decir, año, autoría, finalidad u objetivo de la investigación, fuentes de información, que también sea un artículo de revisión sistemática, conclusión y síntesis. A partir de estos criterios, fue donde nos permitió evaluar la variabilidad, fiabilidad y validez de los artículos.

Población o Entidades Participantes

La presente investigación se realizará en la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga, ubicada en el departamento del Atlántico, es de carácter mixto y cuenta con una población aproximada de 2 478 estudiantes, todos ubicados en jornada única, distribuidos en 6 cursos de transición, 6 cursos de cada grado de primaria y 6 de cada grado de secundaria y 6 de la media académica. Está ubicado en el barrio John F. Kenedy, estrato entre los estudiantes 1, 2 y 3. Para el caso de estudio se seleccionan los grados 10, son seis décimos y cada uno de estos salones tiene alrededor de 35 estudiantes.

Según (Hernández et al., 2014), la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y debe definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de ser representativa de la población.

Teniendo en cuenta lo planteado por los anteriores autores, la muestra fue seleccionada por medio de un muestreo probabilístico estratificado, debido a que el criterio para elegir la muestra fue definido por medio de una subcategoría la cual es los estudiantes que presentaron bajo rendimiento académico atribuido en gran medida a su falta de interés y aversión hacia la lectura. Se seleccionaron de 6 a 7 estudiantes desde los grupos 10-01 hasta 10-06, para un total de 36 estudiantes, con edades que oscilan entre 15 y 17 años.

Procedimiento e Instrumentos

Procedimiento

La fase inicial, de la presente investigación, consistió en la identificación de la problemática encontrada en el Institución Educativa Técnico comercial de Sabanalarga, donde se evidencia la necesidad de fortalecer los hábitos de lectura en los estudiantes del grado décimo elaborando los objetivos pertinentes para su posterior cumplimiento.

Con base a los objetivos específicos, se crearon los instrumentos necesarios para dar cumplimiento a cada uno de ellos, cada instrumento fue validado por pilotaje y la evaluación por jueces.

Técnica e Instrumento

Teniendo en cuenta los objetivos específicos se crearon cuatro instrumentos para dar cumplimiento a los mismos. Para Bernardo y Calderero (2020), los instrumentos son un recurso del que se extraen la información. Cada instrumento aborda diferentes aspectos en cuanto a la forma y el contenido.

El instrumento N°1, es un cuestionario diseñado con un enfoque cualitativo, que consta de 18 preguntas que da cumplimiento al objetivo N°1 *Comprender la forma como los estudiantes de grado décimo perciben sus hábitos de lectura*. Estas preguntas fueron elaboradas con base a seis aspectos que van relacionados con el gusto, tiempo, preferencia, modelo a seguir, forma y motivación por la lectura. Este instrumento fue validado por medio de pilotaje, aplicado a 14 estudiantes con características similares, los principales ajustes se centraron en el orden y palabras que no eran claras para los participantes.

Como instrumento N°2, es la planimetría, que cumple con el objetivo 2 *Formular estrategias de aprendizajes basadas en la gamificación que favorezcan los hábitos de lectura en los estudiantes del grado decimo*. Su propósito es registrar las diversas actividades realizadas durante el desarrollo del proyecto investigativo.

Como técnica para dar cumplir con el objetivo N°3, *Aplicar estrategias de aprendizajes a través de la gamificación que fortalecen los hábitos de la lectura en los estudiantes del grado decimo*, se implementó la técnica observación no estructurada a través del instrumento *diario de campo*, el cual contine preguntas orientadoras relacionadas con las categorías de gamificación, hábitos de lectura. De igual forma, este instrumento permite registrar las fortalezas y oportunidades de mejora durante el desarrollo de cada sesión de las actividades gamificadas en los estudiantes del grado décimo.

Este instrumento fue validado por la experta Ana Milena Bermejo, Máster en didáctica de la lengua y literatura en educación básica secundaria y media, universidad Internacional Rioja, quien sugiere en la redacción las preguntas ser más explícito en el direccionamiento de las mismas. En los otros ítem se encuentra completamente de acuerdo en su organización, pertinencia, coherencia y significatividad. Emitiendo finalmente una valoración de aceptación del instrumento

Se aplicaron doce sesiones gamificadas que tenían como objetivo fortalecer el hábito lector de los estudiantes a través de la gamificación con estrategia de aprendizaje. Estas actividades se aplicaron durante el desarrollo del proyecto investigativo. Las cuales están basadas en cuatro ejes temáticos.

En primer lugar, se encuentra la exploración de la biblioteca digital Batmoji mediante la actividad del N°1. *Bitmoji Aventurero de la Lectura*. El segundo eje temático es el Uso de Plataformas de Gamificación; en la cual se realizarán las actividades dos y tres llamadas *Kahoot Literario: Intercambio de Ideas y Reflexiones* y *Descubriendo a los Autores: Gamificación Literaria*. Como tercer eje temático se encuentra el Desarrollo del Hábito de Lectura. De la cual se desarrollarán las actividades N°4 al 9. Las cuales son *Club de Lectura Virtual*, *Lecturas Interactivas en Línea*, *Festival de Géneros Literarios*, *Carrera Literaria por Géneros*, *Viaje Literario Mundial* y *Conviértete en un Escritor*. Por último, se encuentra el cuarto eje temático llamado Literatura y Medios Digitales donde se desarrollarán las actividades N°10 al 12 *BookTube: Reseñas Literarias en Video*, *Debate literario* y *Lectura Colaborativa en Línea*.

Además, se utilizó el grupo focal, como técnica de recolección de datos para facilitar una discusión guiada entre un grupo de personas seleccionadas según criterios específicos. Este espacio permitió captar opiniones, sentimientos, pensamientos y experiencias de los individuos sobre el tema, en un formato que promovió la interacción y el intercambio de idea. Provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos.

Según (Martínez, 1999), el grupo focal “es un método de investigación colectivista, más que individualista, y se centra en la pluralidad de las actitudes, expresiones y creencias de los participantes y se hacen en un espacio de tiempo relativamente corto” (p. 34), este instrumento permite dar cumplimiento al objetivo cuatro *Evaluar el impacto de las estrategias de aprendizaje que fortalezcan los hábitos de lectura en los estudiantes del grado décimo*. Con el propósito de obtener información cualitativa y en profundidad sobre las percepciones, experiencias y opiniones de los estudiantes en relación al uso de la gamificación para el fortalecimiento del hábito lector. Este instrumento se desarrolló mediante tres sesiones de doce participantes, con una duración de tres horas y consta de nueve preguntas.

Este instrumento fue validado por la experta Ana Milena Bermejo, Máster en didáctica de la lengua y literatura en educación básica secundaria y media, Universidad Internacional Rioja, quien sugiere en la redacción aclarar previamente el término de gamificación

para evitar equivocaciones a la hora de desarrollar el instrumento e indica hacer los ajustes realizados tuvieron en cuenta el lenguaje manejado por los participantes de la investigación. En los demás ítems, se validó la organización, pertinencia, coherencia, número de preguntas y significatividad del instrumento emitiendo finalmente una valoración de aceptación. Es importante resaltar que los grupos focales, como técnica de recolección de datos, promueven una interacción profunda y rica entre los participantes, fomentando la discusión abierta y espontánea, lo que la diferencia de las encuestas, que se centran en obtener respuestas específicas y cuantificables a preguntas cerradas.

Alcances

El primer alcance del desarrollo de la presente investigación es fortalecer los hábitos de lectura entre los jóvenes a través de estrategias innovadoras basadas en la gamificación, lo que contribuirá a aumentar la motivación, la concentración y la fluidez verbal de los estudiantes.

Un segundo alcance, es potenciar la participación de los estudiantes en actividades que competen a la lectura, evidenciando aumento significativo en su hábito lector a través, de la capacidad de análisis y producción. De esta a forma, se espera mejorar su rendimiento académico.

Como tercer alcance, se puede destacar que esta investigación puede servir de referencia para futuros estudios que tengan un propósito similar de fortalecer los hábitos de lectura por medio de estrategias gamificadas.

Limitaciones

En cuanto a las limitaciones, es importante mencionar en primer lugar que el proyecto se implementado para estudiantes de décimo grado. Sería pertinente implementar esta investigación a otros grados inferiores con el fin de fortalecer los hábitos de lectura desde temprana edad.

Otra limitación es el poco tiempo para desarrollar el proyecto. Esto implica que se dispone de plazos específicos para su elaboración y aplicación, por lo que cualquier interrupción, podría afectar la implementación adecuada y el análisis de los resultados.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados de los instrumentos expuestos en el proyecto de investigación, en cumplimiento con los objetivos específicos establecidos e implementados a los estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga. La investigación se centra en la gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito lector, evidenciando la necesidad de fortalecer los hábitos. Esta información se recoge a través de un cuestionario aplicado a la muestra seleccionada.

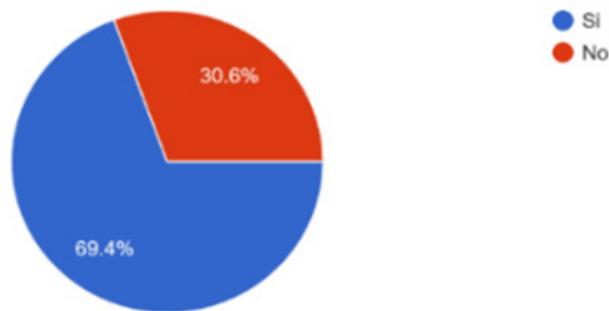
Análisis de tendencias sobre hábitos y percepciones de lectura

El instrumento de recolección de datos aplicado para cumplir con el primer objetivo es el cuestionario con preguntas abiertas para explorar en profundidad las percepciones sobre los hábitos de la lectura, arrojó los siguientes resultados:

Figura 1

Gusto por la lectura

¿Le gusta leer?
36 respuestas



Nota. Elaboración propia

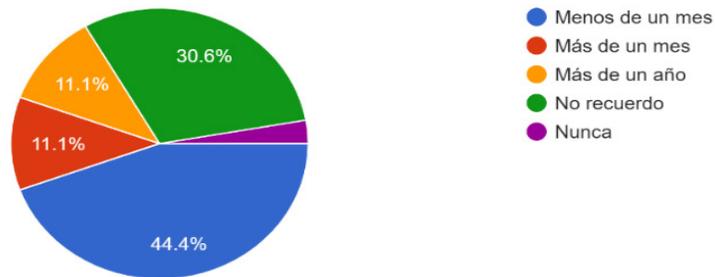
Se puede observar en la gráfica que más del 69.4 % de los estudiantes encuestados les gusta leer, siendo estos más de la mitad, en el cual ellos manifiestan que: *Me gusta leer porque me ayuda a entender y saber de qué se trata cada tema. Me ayuda a mejorar mis condiciones de lectura. Si, me gusta leer para aprender más y adquirir nuevos conocimientos.* Estas respues-

tas por parte de los estudiantes resaltan la utilidad de la lectura como una herramienta para adquirir y reforzar conocimientos de diferentes temas, además, indica que más de la mitad de los estudiantes ven la lectura como una fuente de información valiosa, lo que es esencial para el aprendizaje y la ampliación del conocimiento. Sin embargo, el 30.6% de los estudiantes no disfrutaban de la lectura, ya que, al momento de justificar sus respuestas, los estudiantes argumentan que: *No me gusta leer porque me da flojera. Me da mucho sueño. No me llama la atención.* Por lo que se evidencia que estas respuestas reflejan una falta de motivación o interés en la lectura.

Figura 2

Frecuencia de lectura de libros

¿Cuándo fue la última vez que leyó un libro?
36 respuestas



Nota. Elaboración propia

Los datos revelan una diversidad de actitudes y hábitos de lectura entre los estudiantes de grado décimo. Es alentador observar que muchos leen de manera regular; sin embargo, es fundamental crear espacios lectores donde se incentive a la imaginación generando en los estudiantes nuevas perspectivas en libros según sus gustos, géneros literarios. Para el resto de estudiantes, es necesario incentivar la lectura con estrategias dinámicas, comenzando con libros pequeños, talleres de lectura, dramatización de libros, entre otras actividades que generen iniciativa a la lectura. Considerar los aspectos básicos para cultivar un buen hábito es un indicador importante a desarrollar durante el proyecto; a la falta de lectura literaria en los estudiantes.

Análisis de los Resultados de la Planimetría

Los resultados de este instrumento se evidencian en los registros de las planeaciones. A continuación, se relacionan los ejes temáticos y actividades implementados para transformar la experiencia de lectura de los estudiantes de grado 10 en la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga.

- Eje Temático 1: Exploración de la Biblioteca Digital Bitmoji
- Eje Temático 2: Uso de Plataformas de Gamificación
- Eje Temático 3: Desarrollo del Hábito de Lectura
- Eje Temático 4: Literatura y Medios Digitales

Análisis de los Resultados del Diario de Campo

El presente análisis detalla las observaciones realizadas en la programación de las planimetrías, a través del diario de campo en la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga, las actividades fueron desarrolladas en horas de la asignatura de Lengua Castellana del grado 10.

A continuación, se detalla un análisis general de las fortalezas, oportunidades de mejora y conclusiones que se desprenden de la observación de los ejes temáticos implementados en cada clase.

Eje Temático 1:

En el marco del Eje Temático 1: Exploración de la Biblioteca Digital Bitmoji, se llevó a cabo la Actividad 1: *Bitmoji Aventurero de la Lectura*, con estudiantes de 10° grado. La actividad tenía como objetivo principal fomentar y promover el hábito de lectura entre los estudiantes.

La actividad logró introducir a los estudiantes en el mundo de la biblioteca digital y motivarlos a explorar la lectura. A pesar de algunas inseguridades iniciales, se evidenció un interés genuino en la lectura y el deseo de integrarla en su proceso educativo. El desafío radica en continuar fomentando la participación activa de los estudiantes y brindarles el apoyo necesario para que desarrollen un hábito lector sólido y duradero.

Eje Temático 2:

En el marco del Eje Temático 2: *Uso de Plataformas de Gamificación*, se llevaron a cabo dos actividades con estudiantes de 10° grado en la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga. Ambas actividades estaban destinadas a fomentar el hábito de lectura y promover la reflexión crítica sobre los libros leídos. A continuación, se presenta un análisis de ambas observaciones.

Las actividades demostraron ser efectivas en el fomento del hábito lector y la participación activa de los estudiantes. La gamificación a través de plataformas como Kahoot y Quizizz se reveló como un enfoque prometedor para motivar a los estudiantes a leer y reflexionar sobre la literatura. Sin embargo, se pueden realizar ajustes para mejorar aún más la calidad de las discusiones y la relevancia de las preguntas. En general, estas actividades representan estrategias valiosas para el fomento del hábito lector y la apreciación de la literatura en el aula.

Eje Temático 3:

Los diarios de campo registran una serie de observaciones con un enfoque en el fomento de hábitos de lectura y el uso de diversas actividades gamificadas en línea. A continuación, se presenta un análisis general de las observaciones:

Las actividades presentadas en estos diarios de campo demuestran un enfoque innovador y efectivo para el fomento del hábito lector en los estudiantes de grado 10°. Cada actividad aborda de manera única la promoción de la lectura y la apreciación de la literatura a través de estrategias de gamificación y participación activa. En el que se destacan las fortalezas comunes y las oportunidades de mejora que se pueden identificar en estas actividades: en las fortalezas: las actividades promovieron una participación activa por parte de los estudiantes. El uso de plataformas en línea y gamificación estimuló el interés de los estudiantes y los mantuvo comprometidos en la tarea. Las actividades se diseñaron de manera lúdica, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y entretenida. Esto contribuyó a que los estudiantes se sintieran motivados a explorar la lectura y la literatura.

Se puede concluir, que estos diarios de campo reflejan un esfuerzo notable por parte de los estudiantes para promover el hábito lector y la apreciación de la literatura. Las fortale-

zas y oportunidades de mejora identificadas proporcionan un camino para seguir mejorando estas actividades y lograr un mayor impacto en el desarrollo de hábitos de lectura en los estudiantes.

Eje Temático 4:

Los tres diarios de campo presentados en el contexto del eje temático *Literatura y Medios Digitales*, ofrecen una visión significativa de cómo se están abordando estrategias pedagógicas innovadoras en el aula. A través de estas actividades, se busca fomentar el hábito lector, la creatividad literaria y el uso efectivo de herramientas digitales. Cada una de las actividades tiene sus propias fortalezas y áreas de mejora.

En general, las tres actividades demostraron ser eficaces para fomentar, la creatividad literaria, el interés por la lectura y el uso de herramientas digitales. Para mejorar estas actividades, se podría proporcionar una orientación más detallada sobre el uso de las herramientas en línea, ejemplos de alta calidad y criterios de evaluación específicos. Estas estrategias en conjunto podrían enriquecer aún más la experiencia de exploración literaria en línea en el aula.

Análisis de los Resultados del Grupo Focal

El presente análisis detalla las observaciones realizadas a través del grupo focal en la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga. Este instrumento propone evaluar exhaustivamente el impacto de las estrategias de gamificación en el hábito lector de un grupo de 36 estudiantes de décimo grado

El grupo focal dividido en tres sesiones, con doce participantes por grupo, y una duración de tres horas por cada sesión. Durante estos encuentros, se exploraron diversas experiencias y percepciones en relación con las actividades gamificadas centradas en la lectura. Este análisis se enfocará en categorías fundamentales emergentes del grupo focal, tales como la receptividad de los estudiantes hacia la gamificación, la influencia de estas estrategias en el hábito lector, los cambios en la motivación y el compromiso, el desarrollo de habilidades lectoras, la actitud frente a la lectura, y las sugerencias y mejoras propuestas por los participantes.

Este enfoque permitirá comprender de manera más detallada cómo la gamificación impacta en la formación de lectores de hábitos en el contexto específico de los estudiantes de décimo grado, brindando resultados valiosos para la mejora continua de las estrategias educativas. En el que los participantes en el grupo focal expresaron una receptividad positiva hacia las actividades gamificadas relacionadas con la lectura, destacando su capacidad para motivar la lectura, mejorar los hábitos lectores y facilitar el acceso a la lectura a través de medios digitales.

- En cuanto a la influencia en el hábito lector, los estudiantes señalan que las estrategias de gamificación han tenido un impacto positivo al motivarles a leer de manera divertida, incluso en cualquier lugar mediante la biblioteca digital. Además, reconocen la eficacia de la lectura digital como una herramienta que contribuye al hábito de lector diario
- El compromiso con la lectura también ha experimentado mejoras según los participantes, quienes afirman sentirse más comprometidos en aprender un hábito lector que aplican en todas las materias del colegio. La conexión entre la gamificación y la mejora en el hábito lector es evidente para ellos
- En cuanto al desarrollo de habilidades, los estudiantes resaltan que han mejorado sus habilidades lectoras mediante el acceso a plataformas digitales como la biblioteca digital, revistas digitales, libros y juegos educativos. La integración de tecnología en la lectura se percibe como una forma efectiva de fortalecer estas habilidades.
- La actitud frente a la lectura ha experimentado un cambio positivo, influenciada por la gamificación y la tecnología. Los estudiantes se sienten más motivados, comprometidos y divierten al leer, considerando estas herramientas como significativas para su experiencia educativa y de entretenimiento.
- En cuanto a sugerencias y mejoras, los participantes proponen la expansión de las estrategias de gamificación a otras asignaturas para motivar diferentes tipos de lecturas. Además, solicitan más recursos tecnológicos, como tabletas y computadoras, para hacer la lectura aún más atractiva y efectiva.

En los comentarios finales, se agradece a los participantes y se destaca la importancia de sus opiniones en la evaluación del impacto de las estrategias de gamificación en el fortalecimiento del hábito lector. Esto refuerza la participación activa de los estudiantes en el proceso de mejora continua. Se proporciona una visión positiva sobre la influencia de la gamificación en el hábito lector de los estudiantes de décimo grado, subrayando la importancia de la tecnología y sugiriendo mejoras para optimizar aún más estas estrategias.

Para finalizar, se implementan los grupos focales los cuales evalúan el impacto que genera la investigación en el que se analizan las percepciones, experiencias y opiniones de los estudiantes en relación al uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito lector en los estudiantes de grado décimo.

Desarrollo y Discusión Organización y Estructuración de los Datos

Respecto a los resultados obtenidos, podemos definir y discutir lo expresado por Flores y Fernández (2017), quienes afirmaron que la gamificación se puede definir como el uso de elementos, mecánicas y métodos de diseño de juegos los cuales mejoran la experiencia, el compromiso y el disfrute del usuario, por su parte, Estrada Rivera (2021) encontró que implementar la gamificación como estrategia pedagógica crea aventuras lúdicas, mejora el aprendizaje, aumenta la motivación para aprender, desarrolla la imaginación, genera altos niveles de motivación y trabajo colaborativo, además de que mejora la concentración y aumentará competitividad entre los estudiantes.

El planteamiento de los autores ratifica en el trabajo realizado que el desarrollo de una actividad requiere un mayor nivel de competencia, en este caso el hábito de la lectura. Por lo tanto, el uso de la gamificación en un ambiente apropiado resulta en la creación de participación y compromiso tanto de los docentes como de los educandos involucrados en esa actividad dinámica. Esto resulta en un entorno agradable que favorece la concentración y atención en las actividades lectoras. Además, fortalecerá los diversos conocimientos adquiridos y mejorará los hábitos lectores de los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga Atlántico.

Por otro lado, autores como Díaz (2020), menciona aspectos claves para alcanzar los objetivos en el estudio. Determinar cómo los bajos niveles de lectura en estudiantes de secun-

daría contribuyen a los problemas de escritura y ortografía. Hecho que se relaciona con los resultados obtenidos, los cuales se pudieron dar gracias a la manera en que fue diseñada la metodología de la investigación, en el cual se establece que los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga Atlántico les gusta leer siendo un 69.4 %, no obstante, las lecturas que realizan no son tan frecuentes como se menciona en el gráfico 2 en el que se estipula que los estudiantes 30.6 % lee una o dos veces por semana, mientras que el 33.3 % leen una vez al mes, otro 13.9 % de estudiantes lee alguna vez al año, dejando solo el 19.45 % de los estudiantes encuestados que lee casi a diario por lo que el hábito lector es muy poco por parte de los estudiantes.

También es importante señalar que lograr estos resultados se puede comparar con el hecho de que el diseño basado en los objetivos a alcanzar y la exploración del contexto, aspectos fundamentales para lograr los resultados esperados. Esta situación permitió corregir los errores y encontrar el momento adecuado para la implementación del proyecto de gamificación.

Conclusiones

Al finalizar el estudio investigativo, se evaluaron objetivos específicos y se implementaron actividades de sugerencias pedagógicas lúdicas relacionadas con la gamificación para el fortalecimiento del hábito lector de los estudiantes de décimo grado del Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga. Se determinan las siguientes conclusiones:

El análisis de la formación cualificada en el ámbito de la educación y las investigaciones científicas realizadas sobre este tema permitieron revelar la enorme importancia de la gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del hábito lector y el desarrollo de habilidades en la formación integral de los estudiantes, mejorando así el rendimiento académico y adquiriendo nuevos conocimientos en el corto y medio plazo.

Mediante el uso de la herramienta de recolección de información pudimos identificar deficiencias significativas y graves dificultades en el proceso de hábitos lectores de los estudiantes de 10 grado de la Institución Educativa Técnica Comercial Sabanalarga. En tal sentido, se pudo evidenciar que más de la mitad de los estudiantes siendo estos el 69.4% les gusta leer según se evidencia en la gráfica 1, no obstante, cuando se les preguntan con qué frecuencia lo

hacen solo el 19.4% de los estudiantes encuestados afirman que diariamente, mientras que el 33.3% de los estudiantes afirman que alguna vez al mes como se evidencia en la gráfica 2, esto significa que al menos, más la mitad de estos estudiantes no cumplen con los hábitos mínimos de lectura exigidos para el grado que cursan.

Con base en los resultados de la encuesta centrada en los estudiantes y el aporte de las investigaciones sugeridas, se pudo desarrollar una estrategia de enseñanza a través de la gamificación relacionada con los hábitos de lectura, permitiendo un aprendizaje que motive a los estudiantes a desarrollar el hábito lector con el tiempo. Entre las estrategias pedagógicas, se establece el uso de plataformas digitales como Classroom, Katoot, Quizzis, entre otras. Estas herramientas, además de ofrecer flexibilidad para la dinamización de la práctica lectora, proporciona en el docente salir de lo tradicional a lo convencional en el que se puede innovar utilizando y aplicando estas plataformas digitales en el aula de clase, ya que, como punto de partida fue tocado durante la encuesta, los estudiantes manifestaron que el 13,9 % han utilizado libros digitales y que además, el 50 % de estudiantes ha utilizado medios digitales y físicos siendo un total de 63,9 % de los estudiantes según lo muestra la gráfica 12 y que a su vez el 100 % utiliza las redes sociales para realizar lecturas según su preferencia literaria como lo demuestra la gráfica 6 en el que se establecen los tipos de lecturas que realizan los estudiantes en redes sociales.

Por ello, como docentes involucrados del mismo sugerimos un mayor dinamismo en el ejercicio de las plataformas digitales como estrategia de gamificación y siendo punto clave para desarrollar el hábito lector en los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga.

Se recomendó una serie de actividades recreativas basadas en tecnología incluidas en la propuesta pedagógica: *la Gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito lector*, porque fortalece las habilidades lectoras de los estudiantes de grado 10 de la I.E Técnico Comercial de Sabanalarga. Las pruebas utilizadas en una variedad de temas tienen resultados positivos al aumentar la motivación, aumentar el compromiso y reforzar el conocimiento y el aprendizaje, que son necesarios para desarrollar la empatía por el hábito lector.

Se desarrolló una biblioteca digital por medio de actividades didácticas, motivadoras y divertidas, a través de juegos en Kahoot y quizziz haciendo hincapié a la Gamificación como método de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito lector de los estudiantes, los cuales hoy en día son nativos digitales, enfatizando las Tics como herramientas necesarias en clase para mejorar el hábito de la lectura, todo ello enfocado en la unión de gamificación, fortalecimiento y hábito lector que demostró ser una estrategia eficaz para mejorar el ámbito Educativo actual.

Como punto final, se ha evidenciado que es fundamental y relevante que todos los actores del entorno educativo sumen esfuerzos para mejorar el hábito lector de los estudiantes. Esto se logra a través del uso de plataformas digitales relacionadas con el proceso de gamificación como estrategia de aprendizaje, combinando el trabajo de los docentes y la participación activa de la familia. De hecho, Alarcón y Guzmán (2016) afirman que la formación en creatividad requiere que las escuelas repiensen sus espacios para integrar nuevas formas en las que los estudiantes puedan aprender en ambientes amigables, emocionales, dinámicos e interactivos, indicando que tales ambientes sí existen.

Recomendaciones

Se recomienda trabajar de forma transversal con técnicas de gamificación para mejorar el hábito lector por parte de los estudiantes, ya que esto permitirá a los docentes integrar otras áreas de conocimiento y conseguir mejores resultados.

La planificación, aplicación y evaluación integral llevada a cabo en este proyecto de innovación educativa ha confirmado una vez más la importancia de la gamificación en la educación en todos los contextos. Esta capacidad se ha visto potenciada mediante la utilización de plataformas como Classroom, Kahoot, Quizziz, entre otras, al introducir el juego para mejorar los hábitos de lectura y la productividad de los estudiantes. Sin embargo, para mejorar aún más la aplicación de este estudio, se deben considerar algunas recomendaciones:

Desarrollar más actividades gamificadas y dedica más tiempo a integrar actividades recreativas en los procesos de hábitos lectores para obtener mejores resultados por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Comercial de Sabanalarga.

- Aunque se ha demostrado que la aplicación de este proyecto mejora positivamente el hábito lector de los estudiantes, se recomienda que se realice procesos de gamificación de forma virtual para que los estudiantes puedan comprobar la exactitud de sus respuestas sin ayuda.
- Reconocemos que la gamificación es una estrategia de enseñanza muy útil tanto para profesores como para estudiantes. La gamificación demuestra ser una forma más relevante y divertida de aprender, además permite a los docentes realizar una evaluación integral permanente del proceso y al mismo tiempo brindar retroalimentación.
- Para utilizar herramientas de gamificación solo necesita un dispositivo móvil con conexión a internet o equipo tecnológico disponible. No es necesario descargar una aplicación. Los profesores también pueden realizar actividades innovadoras y crear dichos vínculos si lo desean.
- La gamificación como técnica de aprendizaje aporta diversión a los estudiantes, ya que pueden aprender mientras juegan. Se trata de un logro de acercamiento con la literatura, en la medida en que se reconoce el hábito de la lectura como una actividad lúdica, más que como una exigencia escolar.

Involucrar a la familia como eje fundamental en el desarrollo del proceso de gamificación puede generar beneficios a los estudiantes desde casa, y aquí se necesita la cooperación de los padres. Del mismo modo, la sensación de estar juntos y apoyados les da a los niños una sensación adicional de seguridad y confianza, motivándolos a desempeñarse bien en diversas pruebas.

Referencias

- Andrade, J., L. Bonilla, L. & Valencia, Z. (2011). La agresividad escolar o bullying: una mirada desde tres enfoques psicológicos. *Pensando Psicología*, 7(12) 134-149.
- Díaz, L. (2021). *La gamificación como mediación en el fortalecimiento de la comprensión lectora y la escritura en estudiantes de básica secundaria*. [Tesis de Maestría - Universidad de Santander].

- Dong, Y. (2020). The effect of traditional bullying-victimization on behaviour cyberbullying among college students: Based on the structural equation mode. *Revista de psicología social*, 2(5), 175-199.
- Estrada, J. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para el mejoramiento de las habilidades lectoras en estudiantes de tercer grado*. [Tesis de Maestría - Universidad de Santander].
- Garaigordobil, M. (2011). Prevalencia y consecuencias del cyberbullying:. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*,11(2) 233- 254.
- Gutiérrez, L. y Mogollón, L. (2015). Acoso en las redes sociales en los jóvenes adultos de la ciudad de Bucaramanga.[Tesis de pregrado - Universidad Cooperativa de Colombia].
- Padilla, J. P. (2017). Seguridad y riesgos: Cyberbullying, grooming, sexting. [Tesis de maestría - UOC].
- Sánchez , L., Crespo, G. y Aguilar, R.(2016). Los adolescentes y el ciberacoso. Ayuntamiento de Valencia.
- Toledo Bravo, J., & Segura Gómez, T. (2022). *Los docentes como formadores del hábito lector*. [Tesis de maestría- PUCE].
- Toribio Valqui, L. (2019). *Influencias del recurso didáctico digital en la competencia lectora del área de comunicación en los estudiantes de tercer grado de secundaria del Colegio de los Sagrados Corazones Belén, San Isidro, Lima, Perú. 2018*. [Tesis de maestría - Universidad Católica Sedes Sapientiae].
- Torres,Y., Mejia, J. & Reyna, E. (2018). Características del ciberacoso y psicopatología de las víctimas. *Revista Repertorio de Medicina y Cirugía*, 27(3) 188-195.
- Vásquez, S. B., & Caballero, M. J. (2017). Ajuste pcosocial en adolescentes víctimas del cyberbullying. [Tesis de doctorado - Universitat do Valencia].