

**Gamificación como estrategia pedagógica para la promoción de lectura de
adolescentes**

Estudio de caso gamificando la Biblioteca Pública Piloto de Medellín

Trabajo de grado para obtener el título:

Magíster en Educación

Cristian Camilo Jaramillo Palacio

Comunicador Audiovisual

Licenciado en Artes y Humanidades Clásicas

Tutor temático:

Andrés Puerta Molina

Universidad de Medellín

Facultad de Ciencia Sociales y Humanas

Maestría en Educación

Medellín

2022

Resumen

Los retos que tienen las bibliotecas en cuanto a la motivación, impacto en los públicos y su posicionamiento como espacio pedagógico van en aumento. La presente investigación busca promover una estrategia pedagógica gamificada en la Biblioteca Pública Piloto de Medellín que genere motivación a la lectura de los adolescentes que asisten a ella. El proyecto fue planteado desde la Investigación Acción Participativa (IAP), pues esta permite, desde su aplicación, generar dinámicas adecuadas de inserción y desarrollo de actividades que pueden ayudar con la transformación de las prácticas de promoción de lectura en la comunidad. En el proceso se plantea como herramienta el formato GANAG como la hoja de ruta para la estrategia pedagógica gamificada. Después de validar la herramienta, se concluye que su adopción puede resultar en beneficios para las bibliotecas, no solo para planificación, sino también para la generación de actividades cercanas y asequibles con un propósito claro de formación y, en este caso, de motivación y promoción de lectura.

Palabras clave: Biblioteca Pública Piloto, gamificación, GANAG, Investigación Acción Participativa (IAP), promoción de lectura en adolescentes.

Abstract

The challenges facing libraries in terms of motivation, impact on the public and its positioning as a pedagogical space are increasing. This research seeks to promote a gamified pedagogical strategy in the Biblioteca Publica Piloto of Medellin, which generates motivation to read among the adolescents who attend it. The project was based on Participatory Action Research (IAP), since it allows from its application to generate adequate dynamics of insertion and development of activities that can help with the transformation of reading promotion practices in the community. In the process, the GANAG format is proposed as a tool, as the roadmap for the gamified pedagogical strategy. After validating the tool, it is concluded that its adoption can result in benefits for libraries, not only for planning but also for the generation of close and affordable activities with a clear purpose of training and, in this case, of motivation and reading promotion.

Keywords: Piloto Public Library, gamification, GANAG, Participatory Action Research (IAP), promotion of reading in adolescents.

Tabla de contenido

| | |
|---------------------------------|----|
| Introducción | 8 |
| 1. Planteamiento del problema | 11 |
| 2. Hipótesis | 18 |
| 2.1 Causas | 18 |
| 2.2 Pregunta de investigación | 19 |
| 3. Justificación | 20 |
| 4. Objetivos | 29 |
| 4.1 Objetivo general | 29 |
| 4.2 Objetivos específicos | 29 |
| 5. Marco teórico | 30 |
| 5.1 Antecedentes | 30 |
| 5.2 Marco conceptual | 41 |
| 5.2.1 Pedagogía | 41 |
| 5.2.2 Biblioteca y gamificación | 42 |
| 5.2.3 Aprendizaje | 43 |
| 5.2.4 Didáctica | 44 |
| 5.2.5 Diseño de juegos | 45 |
| 5.3 Marco histórico | 46 |

| | |
|---|----|
| 5.3.1 Homo ludens | 46 |
| 5.3.2 Juego simbólico de Vigotsky | 47 |
| 5.3.3 El juego para jugadores | 48 |
| 5.4 Marco legal | 48 |
| 5.4.1 De orden nacional | 49 |
| 5.4.2 De orden departamental | 50 |
| 5.4.3 Del orden municipal | 51 |
| 6. Diseño metodológico | 53 |
| 6.1 Población, muestra y selección de los participantes | 56 |
| 6.1.1 Actividades desarrolladas en la investigación en las diversas fases | 56 |
| 6.2 Descripción del proceso de investigación | 56 |
| 6.3 Categorías de análisis | 60 |
| 6.3.1 Gamificación | 61 |
| 6.3.2 Estrategia pedagógica | 66 |
| 6.3.3 Juego | 70 |
| 6.4 Cuadro de actividades | 72 |
| 6.4.1 Actividades realizadas en la investigación | 73 |
| 6.5 Metodología de análisis de la información | 75 |
| 7. Análisis y resultados | 76 |
| 7.1 Resultados de los talleres y las actividades | 83 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| Conclusiones | 100 |
| Recomendaciones | 103 |
| Referencias | 105 |
| Anexos | 111 |
| Anexo 1 - entrevistas | 111 |
| Anexo 2 - formato GANAG | 122 |
| Anexo 3 - fichas de talleres | 124 |
| Anexo 4 - taller con mediadores | 136 |

Lista de tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1. Elementos clave para el diseño de un juego | 44 |
| Tabla 2. Modelo de gamificación propuesto por Ruizalba Robledo et al. (2013) | 62 |
| Tabla 3. Diferencias entre aprender jugando, jugar en el aula y gamificar | 64 |
| Tabla 4. Otras definiciones del concepto de estrategia pedagógica | 66 |
| Tabla 5. Modelo de una estrategia pedagógica | 67 |
| Tabla 6. Definición de tres conceptos clave en relación con el juego | 71 |
| Tabla 7. Actividades realizadas en la investigación | 72 |
| Tabla 8. Triangulación de la información – fase 1 de la investigación | 94 |
| Tabla 9. Triangulación de la información – fase 2 de la investigación | 95 |
| Tabla 10. Triangulación de la información – fase 3 de la investigación | 97 |

Lista de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1. Formato GANAG para construir las lecciones de la clase | 58 |
| Figura 2. Diferencia de propósitos entre el juego y la gamificación | 61 |
| Figura 3. Cronograma de investigación junio-noviembre de 2021 | 72 |
| Figura 4. Flujo de participantes adolescentes en actividades de la Biblioteca Pública Piloto en 2019 | 76 |
| Figura 5. Flujo de participantes adolescentes en actividades de la Biblioteca Pública Piloto en 2020 | 76 |
| Figura 6. Flujo de participantes adolescentes en actividades de la Biblioteca Pública Piloto en 2021 | 77 |
| Figura 7. Convocatoria semillero de gamificación y narrativas Biblioteca Pública Piloto | 79 |
| Figura 8. Talleres propuestos para los usuarios adolescentes de la Biblioteca Pública Piloto | 81 |
| Figura 9. Formato encuesta de satisfacción taller de gamificación | 82 |
| Figura 10. Participación en los talleres de gamificación | 83 |
| Figura 11. Encuesta de satisfacción evento Juegos digitales en la Biblioteca | 84 |
| Figura 12. Asistencia al evento Juegos digitales en la Biblioteca | 84 |
| Figura 13. Encuesta de satisfacción evento Juegos análogos en la Biblioteca | 85 |
| Figura 14. Asistencia evento Juegos análogos en la Biblioteca | 86 |
| Figura 15. Póster de la actividad Aventuras gamificadas en la Tierra Media | 89 |
| Figura 16. Asistencia a la actividad Aventuras gamificadas en la Tierra Media | 90 |
| Figura 17. Póster de El club de la medianoche | 93 |

Introducción

*“No es solo una biblioteca. Es una nave espacial que te llevará a los puntos más lejanos del universo, una máquina del tiempo que te llevará al pasado lejano y al lejano futuro, un maestro que sabe más que ningún ser humano, un amigo que te divertirá y te consolará y sobre todo una salida a una vida mejor, más feliz y más útil”*¹

Asimov (1971).

La biblioteca es un lugar de aprendizaje, un espacio de educación y búsqueda del conocimiento que en la actualidad es despreciado por algunos estudiantes, subutilizado por los docentes y en gran medida desconocido por padres de familia y por la comunidad en general. Todo esto se ha producido por diferentes motivos, en especial por el uso sin mediación de las nuevas tecnologías y el Internet, lo que ha convertido muchos espacios bibliotecarios en lugares gratuitos para acceder a las redes sociales o buscar diversión o entretenimiento (Peralta y Martínez, 2018).

A esta problemática se le suman otras dificultades relacionadas con los procesos educativos donde el estudiante debe potencializar sus competencias y adquirir nuevos aprendizajes, pero hay falencias en los procesos de lectoescritura, en la comprensión lectora y una dificultad evidente para realizar análisis con argumentos sólidos, coherentes y claros (Peralta y Martínez, 2018). Todo esto lleva a percibir que no hay un adecuado desarrollo de la motivación

¹ El mensaje fue una respuesta a la iniciativa de Marguerite Hart, la bibliotecaria de la sección infantil de la Biblioteca Pública de Troy, Michigan, Estados Unidos, que para celebrar la inauguración de la biblioteca envió cartas a un gran número de personalidades invitándoles a que explicaran a los niños de Troy las ventajas de usar la biblioteca.

hacia la lectura de libros o textos ni al uso constante de la biblioteca como espacio pedagógico que permite aprendizajes mucho más significativos en diversas áreas del conocimiento.

La Biblioteca Pública Piloto no es la excepción a lo que se ha planteado anteriormente. Es un espacio, de hecho, recién remodelado, con una buena ubicación, con un sinnúmero de libros, textos, prensa, materiales fotográficos y audiovisuales que muchas veces están en desuso por los adolescentes, estudiantes y padres de familia. Por ello, esta investigación busca poner al alcance, sobre todo de los adolescentes, a la biblioteca como espacio integrador de conocimientos y aprendizajes en los que el adolescente, de manera lúdica y gamificada, sienta la biblioteca como un lugar en donde puede adquirir de forma creativa aprendizajes significativos.

En ese sentido, en la primera parte de esta investigación se realizó una observación e indagación en torno a la utilización de la Biblioteca Pública Piloto de Medellín. Con la información que se obtuvo se evidenciaron las posibles causas por las cuales el adolescente no utiliza en plenitud los servicios que ofrece la biblioteca y, a partir de esto, se comenzó la estructura de una propuesta que buscó dar soluciones a la problemática de la falta de interés por la utilización de los servicios por parte de jóvenes adolescentes.

Luego, en la segunda fase de la investigación se crearon varios espacios como un club de lectura enfocado en relatos de género fantástico y de terror, una actividad gamificada en el marco de la Parada Juvenil, además de cinco talleres sobre gamificación, juegos y narrativas. Estas actividades se desarrollaron como una invitación a ver el espacio bibliotecario de otra manera y se buscó analizar, mediante la observación participante, cómo este tipo de actividades pueden aportar no solo a la motivación de participar en la Biblioteca, sino a convertirla en un espacio integrador de aprendizaje, crítica y reflexión.

Finalmente, en la última parte se analizaron los datos de los participantes que asistieron a las actividades y a partir de esto se generaron algunas conclusiones y recomendaciones que pueden ser usadas en el mismo espacio de la Biblioteca o en otras unidades de información del Sistema de Bibliotecas de la ciudad.

Cabe anotar que esta es una investigación en la que se viajó a través de actividades, encuentros y entrevistas y en donde se encontró un espacio ávido de conocimiento y de experimentación con el juego, la lúdica y otras narrativas para convertirse en ese amigo que divierte, consuela y que, sobre todo, se erige como una salida no necesariamente a una vida mejor, pero sí a una más feliz, más útil y, al mismo tiempo, más crítica y creadora de nuevos conocimientos.

1. Planteamiento del problema

Para empezar, cabe destacar el artículo de Batykefer y Damon-Moore (2014) titulado *Siete mitos sobre las bibliotecas*. En él, las investigadoras, quienes además son bibliotecarias y fundadoras de *Library as an Incubator Project*, expusieron algunas preguntas y puntos de vista donde evidenciaron una posición empírica en la que las bibliotecas son un espacio distinto de lo que se cree. Partiendo de los mitos planteados, se trató de develar el contexto y la situación de la biblioteca donde se pretende realizar la investigación: la Biblioteca Pública Piloto.

1. “Las bibliotecas son lugares silenciosos” (Batykefer y Damon-Moore, 2014). Este mito sigue vigente en muchas de nuestras bibliotecas de Medellín, pero en el contexto de la Biblioteca Pública Piloto veremos que es algo mucho más profundo por el espacio, el uso de salas como bodegas o la organización misma que no permite que haya espacios más libres y que posibiliten actividad con ruido.

2. “Los clubes de lectura son festivales del bostezo” (Batykefer y Damon-Moore, 2014). Este mito es tan preocupante como cierto. Al analizar los clubes de lectura, en la Biblioteca Pública Piloto encontramos que estos son para adultos y para público muy específico. La oferta juvenil se reduce a unos módulos con cómics e historietas que muchas veces son para mayores de 18 años. No obstante, en la ciudad sí hay clubes de lectura más dinámicos, cabe mencionar bibliogamers, una iniciativa enfocada en la creación, el aprendizaje, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo a través de videojuegos y que está presente en algunas unidades del Sistema de Bibliotecas.

3. “Las manualidades son para niños” (Batykefer y Damon-Moore, 2014). Este aspecto es contradictorio porque muchas veces las manualidades y máscaras reemplazan la mediación de la lectura. Por otro lado, algunos creen que tener wifi y dejar entrar a los adolescentes con sus

portátiles en la biblioteca para que descarguen películas o entren en juegos en red es hacer manualidades alternativas, lo cual es totalmente equivocado. Crear un grupo de croché o tejedores puede ser entretenido, pero ¿se puede leer un libro mientras se cose? Entonces ¿para qué hacerlo en la biblioteca?

Sin embargo, existe una tendencia emergente de los espacios de creación *makerspace* en las bibliotecas que brindan la oportunidad de aprender y crear de nuevas formas para todos los públicos. No obstante, en la Biblioteca Pública Piloto aún no existe un espacio planteado de esta manera. De acuerdo con Rosenheck (2020), “la educación maker tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes la autonomía necesaria para explorar sus propias ideas y verse a sí mismos como personas que pueden crear, imaginar, construir y resolver problemas” (párr. 3).

4. “En las bibliotecas hay libros y poco más” (Batykefer y Damon-Moore, 2014). Eso es lo que piensa la gente en general. Al respecto, Herrera (2022) mencionó que “existe en la biblioteca una idea de librocentrismo, donde el libro físico parece ser el único elemento importante de la biblioteca” (comunicación personal). Por ello, las actividades que más auge tienen en la Biblioteca Pública Piloto son el préstamo de libros. No obstante, esta biblioteca podría aprovechar mejor los espacios en tanto cuenta con una torre de la memoria, un archivo fotográfico y una sala de documentación. Aunque estos materiales existen, son de difícil acceso para el público en general.

5. “Las bibliotecas son aburridas” (Batykefer y Damon-Moore, 2014). Muchas veces este es el pensamiento generalizado. Sin embargo, “las bibliotecas son subversivas; defendemos los libros prohibidos y las ideas desafiantes. Las bibliotecas son vibrantes, reunimos a los miembros de la comunidad” (Batykefer y Damon-Moore, 2014, p. 5). Sobre todo, las bibliotecas son una puerta de entrada a la información en la que es posible conectarse con los intereses de

cada individuo. ¿Le interesan los juegos, los juegos de mesa, las películas o la música? Las bibliotecas no solo tienen todo esto disponible, sino que cada vez hay más recursos para ayudarlo a crear su propio contenido multimedia. ¿Las bibliotecas son aburridas? Solo si espera aburrirse. Plantear pues una estrategia pedagógica gamificada en la biblioteca se convierte en una necesidad para desencasillarla de esa condena de aburrición.

6. “Las bibliotecas son para *nerds*” (Batykefer y Damon-Moore, 2014). Las bibliotecas son de hecho para *nerds* o frikis, pues si se tiene en cuenta el concepto, en sí se trata de alguien apasionado por una temática específica. Por lo tanto, todas las personas son *nerds* o frikis sobre algo. Esto significa que las bibliotecas deben ser espacios en donde todas las personas, jóvenes y viejos, ricos y pobres, punks, rockeros u otakus pueden compartir conocimientos. De acuerdo con Batykefer y Damon-Moore (2014), las bibliotecas “son una puerta de entrada a lo que lo hace *nerd* y pueden ponerlo en contacto con información y medios a los que quizás no pueda acceder en otros lugares” (p. 6). En el contexto de la Biblioteca Pública Piloto, aún falta un camino por recorrer. Es un espacio ubicado en una zona residencial frecuentada sobre todo por profesores, jubilados y estudiantes universitarios de las universidades cercanas, a saber, la Universidad de Antioquia y la Universidad Nacional de Colombia.

7. “Las bibliotecas son para los niños” (Batykefer y Damon-Moore, 2014). Defienden las autoras del artículo que las bibliotecas, siendo lugares para el aprendizaje, destinan muchos recursos a los niños, pero el proceso de mediación no termina al aprender a leer: todo lo contrario, es ahí cuando comienza el interés, y allí se encuentra un vacío ya mencionado antes. Se confunde la sala juvenil con módulos de cómics e historietas, a lo que se suma que el plan de mediación de lectura de la Biblioteca no ha sido renovado desde hace varios años y su cierre y renovación también propician una desvinculación de muchos procesos.

Ahora bien, después de analizar la problemática de la visión de Biblioteca, hay que anotar que en la actualidad se le suma a esta la forma en cómo la tecnología digital toma cada vez más espacios en la cotidianidad, no solo en los espacios personales, sino también en el ámbito laboral, educativo y profesional. Esa avalancha de estímulos digitales y diversas opciones de entretenimiento ocasiona que las personas mantengan niveles de participación y compromiso en tanto todo el tiempo se ocupan en algo más. Esto se evidencia aún más en los niños y adolescentes, a quienes ya podríamos llamar nativos virtuales, pues sus vidas y sus relaciones están basadas en estos espacios. Por ello, su participación en la escuela y en diferentes instituciones es baja y se refleja aún más en espacios como las bibliotecas, pues no encuentran motivaciones afines a sus intereses.

Como lo planteó Ordás (2018), “el apogeo de la industria de los videojuegos es cada vez mayor y esto ha despertado el interés de muchos investigadores para entender las claves que tienen los juegos para alcanzar esos niveles de fidelización y motivación” (p. 35). Por ello, es necesario entender la estructura y los componentes que tienen todos los juegos para entender su alcance. Así pues, desde hace años se ha explorado cada vez más el tema de la gamificación.

En lo que se indagó en esta investigación, aparecieron numerosas investigaciones que evidenciaron con datos científicos que la gamificación, pese al escaso tiempo que se lleva aplicando en las aulas (a partir de 2008), no es solo una tendencia educativa, sino que se ha demostrado que es eficaz. Según García-Ruiz et al. (2018), la gamificación sigue siendo de interés para muchos investigadores y docentes, pues su desarrollo e implementación será parte de la cotidianidad de las aulas y de la educación moderna.

Por otra parte, Gutiérrez (2015) planteó un punto muy importante por cuanto evidenció que para hacer que las bibliotecas sean entretenidas, interesantes y acogedoras, no solamente es

necesario agregar el uso de tecnologías, sino que se necesitan ideas previas, diagnósticos y estrategias. Además, para llevar a cabo estas propuestas es también necesario contar con bibliotecarios capacitados y actualizados en tecnologías. Sin estos elementos, enfatizó Gutiérrez (2015), “siempre terminamos repitiendo el mismo trabajo de la biblioteca veinte años atrás sin tener en cuenta principalmente a los usuarios, si es que todavía llegan. Los usuarios cuando se aburren en la biblioteca, ni siquiera vuelven” (párr. 6).

Por lo demás, un elemento importante para mencionar es la proyección que tienen las bibliotecas a futuro, dejando de ser espacios de préstamo de servicios para convertirse en espacios integrales de conocimiento que no solo aprovechan su estructura sino la misma tecnología y avances digitales para emanciparse y crecer.

Al respecto, cada vez se confía más en tecnologías como teléfonos inteligentes, relojes y asistentes inteligentes. Si bien esto mejora la vida cotidiana y ayuda en las tareas diarias, puede tener un impacto negativo en otros aspectos como la cultura, la educación, el enfoque, la capacidad cerebral o la imaginación. Las bibliotecas, uno de los pilares de la cultura y la educación, pierden popularidad cada día a favor de los contenidos digitales.

Entretanto, Angulo (2011), bibliotecaria colaboradora del blog de innovación bibliotecaria *Biblogtecarios*, planteó que a lo largo de los siglos las bibliotecas se han convertido en verdaderas herramientas de consulta y en ciertos momentos, en la única forma de acceder a la información. Pero en la actualidad, este papel ha expirado debido a la evolución de la sociedad y las tecnologías. De acuerdo con Angulo (2011), “la biblioteca debe adaptarse y adoptar otro papel más acorde con los tiempos que corren (...). A nivel bibliotecario, debemos aprovechar el desarrollo de las nuevas tecnologías para promocionar y actualizar las bibliotecas” (párr. 2).

Desde hace ya varios años se ha discutido sobre el concepto de Web 3.0², sin embargo, no está universalmente aceptado, pero ya hay algunos autores que se han atrevido a pincelar algunas ideas sobre lo que nos deparará la Web 3.0. Por un lado, algunos piensan que consistirá en un espacio de información en tres o más dimensiones similar a Second Life³. Por otro lado, Evans (2009) pone en discusión el imaginar un mundo donde una persona puede hacer preguntas a través de su teléfono móvil o un navegador web, obteniendo una información altamente inteligente y relevante. Esto conlleva a hacerse muchas preguntas como ¿para qué se necesitará, entonces, la ayuda de un bibliotecario?

En este sentido, Evans (2009) insistió en la importancia de que las bibliotecas se adapten con rapidez y eficacia a las tecnologías de la Web 2.0. Cuanto más adaptada esté la biblioteca a la Web 2.0., más preparada estará para hacer frente a los nuevos retos de la Web 3.0. Para Evans (2009), “la Biblioteca 3.0. es aquella biblioteca que sigue existiendo después de la web semántica” (p. 13).

Así, esta visión resulta imprescindible en estos tiempos, sobre todo cuando la pandemia cambió de manera drástica los diferentes contextos bibliotecarios obligando a las bibliotecas a emigrar a la virtualidad, apropiarse de las redes sociales y tener un contacto de participación con los usuarios. En ese sentido, y aunque todo ello ya se había empezado a trabajar y a proponer en diferentes ámbitos educativos y bibliotecarios, lo cierto es que la pandemia se convirtió en un aliciente para buscar mejor interacción y, asimismo, evidenció los problemas que por años se habían dejado a un lado por diversos motivos, los cuales se mencionan en la hipótesis de esta

² Se conoce como Web 3.0. a la tercera generación de servicios de Internet. Su enfoque está en el uso de una comprensión de datos basada en máquinas para proporcionar una web semántica y datificada. El objetivo final de la Web 3.0. es crear sitios web más inteligentes, conectados y abiertos.

³ Es una comunidad virtual lanzada en junio de 2003 desarrollada por Linden Lab a la que se puede acceder gratuitamente desde Internet. La plataforma es al estilo del videojuego *Roll Playing Game*, donde el usuario crea un avatar y puede vivir una experiencia de vida en un mundo abierto virtual.

investigación. Es importante aclarar que en este trabajo se hizo énfasis en un público muy específico que son los adolescentes.

2. Hipótesis

Después de analizar el registro de datos del Sistema de Bibliotecas de la Biblioteca Pública Piloto (BPP, 2019-2020), se evidenció que el público adolescente (12-18 años)⁴ que asistió a la BPP fue bastante bajo. En 2019 fue solo un 25 % de los usuarios de la Biblioteca, mientras que en 2020 pasó a ser un 1,2 %. Evidentemente, el desarrollo de la pandemia y el consecuente distanciamiento adoptado por la Biblioteca fue un factor clave en esta disminución. La mayoría de los contenidos y las propuestas de la Biblioteca Pública Piloto pasaron al entorno digital, sin embargo, los adolescentes que están más en estos medios y los conocen mejor, al ser nativos digitales, no se acercaron y las estrategias de aprendizaje no lograron la motivación en ellos. Después de realizar algunas entrevistas previas al mediador digital de la Biblioteca Pública Piloto y al mediador de la Sala Juvenil, así como a algunos adolescentes, se han identificado algunas causas para esta falta de interés.

2.1 Causas

- Mediación de lectura estancada en la Biblioteca.
- Distracción de los adolescentes con los medios tecnológicos y la inadecuada utilización de estos. No hay un trabajo de articulación entre los mediadores y promotores de lectura de la Biblioteca.
- Espacios no aptos para el desarrollo de actividades para jóvenes dentro de la Biblioteca.

Partiendo de este contexto se plantea la siguiente pregunta:

⁴ De acuerdo con el Ministerio de Salud e Inclusión Social de la República de Colombia la edad de la adolescencia va desde los 12 a 18 años (Ministerio de Salud e Inclusión Social de Colombia, s.f.). <https://www.minsalud.gov.co/proteccionsocial/Paginas/cicloVida.aspx>

¿Qué estrategia de aprendizaje gamificado puede generar el interés hacia la lectura en los adolescentes que visitan la Biblioteca Pública Piloto en la ciudad de Medellín?

Para responder esta pregunta es importante tener en cuenta tres elementos clave de la gamificación:

- Aumentar la motivación del adolescente (usuario) por medio de riesgos y recompensas reales (García-Ruiz et al., 2018).
- Enseñar la colaboración significativa colocando a los adolescentes (usuarios) en equipos y lograr que el éxito sea interdependiente (García-Ruiz et al., 2018).
- Mejorar el comportamiento en los espacios de la biblioteca gamificando la experiencia y haciendo que el aprendizaje sea divertido (García-Ruiz et al., 2018).

2.2 Pregunta de investigación

¿Cómo incide una estrategia pedagógica gamificada para incentivar la promoción de lectura de los adolescentes en la Biblioteca Pública Piloto en la ciudad de Medellín?

Esta cuestión se convirtió en el punto neurálgico que llevó a crear el proyecto de investigación y a determinar el grupo focal dentro de la Biblioteca Pública Piloto para empezar a desarrollar estos temas y, asimismo, pensar en el papel que tenía la misma Biblioteca en su propia gamificación. Así, con el mediador digital, el mediador de la sala juvenil y el investigador de esta indagación se buscó crear una estrategia gamificada con el fin de aplicarla a algunos servicios y contenidos de la Biblioteca, para luego de verificar los resultados y se pudieran sacar conclusiones, no solo acerca de la necesidad de una estrategia de aprendizaje, sino de la misma importancia de la gamificación en la Biblioteca.

3. Justificación

El juego es una forma de implicar a las personas en el espacio físico y virtual de la biblioteca que genera escenarios experienciales de aprendizaje, creación y descubrimiento colectivo, lo que convierte a la biblioteca en un medio para que los adolescentes se interesen por nuevas narrativas que los impulsen al interés por la lectura. Desde esta perspectiva, la gamificación se presenta en este proyecto de investigación como una alternativa a las estrategias tradicionales de fomento de lectura que se implementan en el Sistema de Bibliotecas de Medellín. De este modo, se hace necesario explorar nuevas tendencias, ya que en los últimos años se ha demandado el fomento y el acercamiento de los adolescentes a estrategias de formación en escritura, lectura y oralidad.

En ese sentido, desde 2013 la gamificación aparece como tendencia en los procesos de fomento a la lectura en bibliotecas. Según Marquina (2013, citado en Ordás, 2018), entre los muchos beneficios de la gamificación se encuentra el hecho de que “atrae nuevos usuarios y trata de fidelizar los ya existentes” (p. 74). Desde otra instancia, Gómez-Díaz y García-Rodríguez (2017) sugirieron que "las bibliotecas pueden sacar un gran partido a la predisposición que todos tenemos a jugar. La correcta canalización del juego servirá para motivar y cambiar comportamientos de los usuarios en relación con sus espacios, colecciones, servicios y actividades” (p. 133). Así, y según lo evidenciado por las autoras, fue necesario en esta investigación explorar estas nuevas tendencias que han emergido de la gamificación para así fortalecer los procesos de mediación de lectura que ya plantea el Plan de Lectura, Escritura y Oralidad.

De igual forma, en la indagación sobre la gamificación como estrategia pedagógica en la Biblioteca Pública Piloto se observaron diferentes puntos de encuentro entre la pedagogía, la

educación y el espacio bibliotecario. Al enmarcar esta investigación en una maestría en educación fue de vital importancia encontrar una base sólida desde la enseñanza. Por lo demás, para lograr este objetivo fue indispensable acercarse a la bibliotecología como campo de estudio y entender las dinámicas que se plantean en la biblioteca, en este caso, la biblioteca pública y su relación con el aprendizaje y la formación de individuos.

De acuerdo con Gómez Hernández y Licea de Arenas (2005), la biblioteca pública nace como respaldo a la educación escolar y a la alfabetización: “La doctrina sobre las misiones de la biblioteca incluye la Educación junto a información, lectura y el ocio vinculado a la cultura” (p. 147). Al hacer un paralelo entre el ejercicio de aprendizaje y el procesamiento de información en una biblioteca pública se encontró que las bibliotecas buscan, evalúan, seleccionan, clasifican y organizan la información para su difusión, y es justo esto lo que se hace al aprender: buscar información a partir de una necesidad, localizarla, evaluarla, seleccionar o extraer la información relevante, organizarla en el sistema de conocimientos previos y aplicarla a una necesidad.

Es por esto por lo que a lo largo de la historia y sobre todo en años recientes se evidencian diversas acciones de los gobiernos tanto nacionales como locales para lograr un fortalecimiento de las bibliotecas públicas como escenarios vitales para el ciudadano. En el trabajo de Giraldo et al. (2019) se mencionó cómo a nivel nacional aparecen los lineamientos del Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas (PNLB) en el que se señalan problemáticas de cobertura en muchos municipios y las dificultades de acceso a servicios de calidad en zonas rurales, lo que, a su vez, generaba bajos índices de lectura. Por ello, este plan:

Se concentró en mejorar sustancialmente las condiciones de acceso a la información y al conocimiento mediante el fortalecimiento de las bibliotecas públicas, la promoción y el fomento de la lectura, la ampliación de los sistemas de producción y circulación de libros y la conformación de un sistema de información, evaluación y seguimiento de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas. (Departamento Nacional de Planeación de la República de Colombia [DNP], 2003, p. 55)

En el ámbito local, aparece el Plan Maestro para los Servicios Bibliotecarios Públicos (Alcaldía de Medellín, 2004) que contempló la construcción de parques bibliotecas en lugares con pocos servicios bibliotecarios y con necesidades sociales. De esta manera, se plantean las grandes bibliotecas públicas como espacios culturales, educativos y de encuentro comunitario a los que los usuarios podrían acceder para obtener servicios informativos y de formación con cuatro puntos principales: información, aprendizaje, conocimiento y cultura.

Ahora bien, en una conferencia de Castrillón (2001) se enunciaron las tendencias que han tenido las bibliotecas públicas en la historia. Por un lado, está esa vocación hacia el servicio académico y escolar que viene de sus mismos orígenes y, por otra parte, está esa preferencia por el servicio más inclinado a la recreación o lectura como consumo. Ambas poseen sus matices y mezclas, pero han dado origen a los dos enfoques más reconocidos en el mundo de las bibliotecas. Castrillón (2001) hace énfasis en cómo la primera tendencia es más común en países pobres debido a la falta de inversión en bibliotecas escolares, mientras que la segunda es más común en países ricos en donde la biblioteca es un lugar de encuentro, consumo y hasta de entretenimiento. Sin embargo, cabe mencionar que entre ambas tendencias la biblioteca se convierte en un espacio educativo y de aprendizaje, no solo para suplir las necesidades que no

tiene el sector, sino que, incluso puede ser ese lugar para expandir los conocimientos ya adquiridos.

De esta manera, la biblioteca pública como institución se convierte en un referente continuo de aprendizaje. Al acercarse al espacio bibliotecario, el lector está aprendiendo. Al leer amplía sus conocimientos, su cultura o su capacidad de comprensión. Al estudiar en la biblioteca está aprovechándola para sus actividades de educación formal. Al informarse obtiene los elementos para producir conocimiento. Al acceder a documentos de la biblioteca está obteniendo fuentes de conocimiento seleccionadas. Al divertirse, acceder a la cultura o usar tecnología para la comunicación o el ocio adquiere alfabetización digital o conoce distintas manifestaciones artísticas.

Al respecto, y como afirmaron Gómez Hernández y Licea de Arenas (2005): “Al usar la biblioteca junto a otros está adquiriendo hábitos democráticos y de respeto, interiorizando las prácticas de cooperación en el aprendizaje o ampliando su visión del mundo de la información en sus distintos soportes” (p. 150).

La biblioteca pública comprende órdenes muy diferentes, pero complementarios en cuanto lo social, lo educativo y lo político. Esta comprensión permite avanzar en el reconocimiento de los sentidos institucionales (en proceso) e institucionalizados (en productos) de los cuales la biblioteca pública se ha revestido para explicar lo que se hace en la sociedad con la lectura y la información articulando dimensiones fundamentales. Para esto, se rememoran las dimensiones de la biblioteca pública planteadas por Giraldo et al. (2009): La biblioteca pública como institución social, la biblioteca pública como ambiente educativo y la biblioteca pública como escenario de socialización política.

Ahora bien, de acuerdo con el enfoque e interés de esta investigación, se buscó profundizar en la dimensión de la biblioteca como ambiente educativo, que según el Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE) se entiende como un “conjunto de condiciones o circunstancias físicas, sociales, económicas, biológicas, culturales, psicológicas entre otras, que permiten y favorecen o dificultan y entorpecen el que los seres humanos aprendan y enseñen, es decir que construyan e intercambien conocimientos y/o experiencias” (p. 24). Esto quiere decir que en el ambiente educativo se integran las condiciones del individuo de acuerdo con la interacción social y el espacio que lo acoge. Es importante mencionar, asimismo, que este espacio va más allá de lo físico y abarca todas las interacciones humanas dirigidas a la formación de sujetos. En palabras de Díaz Monsalve y Quiroz Posada (2005), el espacio como ambiente educativo busca “promover la preparación integral del individuo en interacción social y bajo las circunstancias del contexto histórico y cultural en el que se encuentra, de tal manera que pueda aproximarse al mundo científicamente y articularse activamente a la sociedad” (p. 62).

Partiendo de estos planteamientos, la biblioteca pública es una institución social que está inmersa en dichas dinámicas sociales, en su mantenimiento y conservación y, además, es la encargada de la circulación, uso y apropiación de todos los contenidos simbólicos que están integrados a los materiales bibliotecológicos y documentales que conserva, preserva y procura difundir. En otras palabras, se puede afirmar que la biblioteca pública es un ambiente educativo que debe garantizar la existencia de condiciones físicas y sociales que favorezcan la creación de escenarios para la enseñanza y el aprendizaje de la comunidad donde está ubicada. Así, cumplir estas condiciones solo es posible cuando la biblioteca pública asume con responsabilidad, consciencia y compromiso esa tarea de formación que tiene en su base.

La importancia de la biblioteca como espacio educativo toma mayor relevancia cuando se evidencia que en muchos casos es el único lugar donde niños, niñas y jóvenes pueden encontrar una formación por fuera de la escuela tradicional y que quizás es el único lugar para formarlos como ciudadanos. Por ello, es de vital importancia que la biblioteca pública se comprometa con la formación de los niños y niñas para relacionarlos con la lectura y la escritura, haciéndoles entender esta actividad como una práctica política que les da voz y palabra. Es en la biblioteca pública donde se debe buscar la educación de nuevos ciudadanos formados en la palabra y la escritura. Al respecto, Castrillón (2001) señaló:

Solo a partir de una revalorización de la palabra escrita y de su lectura, la ciudadanía podrá llegar al fondo de los diferentes debates que la sociedad necesita para informarse mejor. Y esta es una de las funciones más inmediatas de la biblioteca pública. A esta le corresponde defender el pensamiento, el pensamiento lento, el “pensamiento pensante”. (p. 110)

En el recorrido de esa dimensión educativa de la biblioteca es claro que no siempre se ha asumido en todas sus posibilidades o dimensiones. El mismo sistema educativo, la cultura escolar y algunos métodos de enseñanza no han favorecido el aprendizaje activo que conduce a los usuarios al uso de todo el espacio de la biblioteca. Incluso el mismo sistema bibliotecario se ha rezagado con poco desarrollo en algunos servicios y en la poca actualización de los bibliotecarios o mediadores. Es decir, ha perdurado el concepto de biblioteca como depósito o punto de acceso en vez de ser entendida como la responsable del aprovechamiento crítico de los recursos informativos. Sobre esto, Castrillón (2001) planteó lo siguiente:

La sociedad pierde cuando prescinde de la biblioteca pública como institución independiente de la biblioteca escolar (...) cuando las escolares no son suficientes ni bien dotadas por el sistema educativo, las segundas sufren una invasión permanente que poco a poco las convierte en escolares, solo que separadas del aula. (p. 31)

A esto se le suma esa idea que proviene de la educación formal deficiente que busca absorber la biblioteca como un espacio que recibe sus estudiantes para hacer el trabajo de apoyo curricular que debería hacer la biblioteca escolar. Giraldo et al. (2005) evidenciaron que “la idea es que la biblioteca pública debe desenvolver sus funciones educativas sociales, pero no reducirlas a las tareas de complementación (¿suplantación?) de los currículos de las escuelas presentes en la comunidad a la que sirve” (p. 170).

Es evidente entonces la vocación inherente de la biblioteca pública como espacio educativo y de aprendizaje integrado al conocimiento y a la experiencia social de los grupos que confluyen en ella. Sin embargo, es importante revisar una y otra vez si esa idea de la biblioteca pública convencional y clásica, que alardea del silencio y el culto al libro puede no ser el mejor enfoque o lineamiento para integrar la experiencia colectiva en ella. Es en este punto donde aparece la gamificación con los elementos del juego cuyo propósito es darle un vuelco a esa experiencia bibliotecaria que piensa más en el usuario para que tenga una verdadera sensación integradora no solo de aprendizaje, sino de indagación, participación y consecución de competencias que llevará no solo a tener usuarios visitantes para consultar información, sino usuarios que participan, que estudian, que se sumergen en la experiencia lectora y se convierten así en ciudadanos críticos y activos en la sociedad. En ese sentido, vale la pena recordar las palabras de Castrillón (2001):

La biblioteca pública (debe) asumir de manera más comprometida y activa un acompañamiento del individuo y de la comunidad organizada en una lectura crítica de la realidad, mediante el debate público sobre los temas que la afectan, con miras a una participación consciente en su transformación. Es decir, que contribuya a crear ciudadanos mejor formados. (p. 110)

En esta investigación también fue muy importante consultar el trabajo de algunos investigadores de juegos en espacios bibliotecarios. Nicholson (2007), profesor e investigador de la Universidad de Syracuse, plantea en varios textos y en su curso *Gaming in Libraries* una visión muy detallada de cómo el juego puede cambiar toda la estructura y plan de una biblioteca. Con algunas revisiones históricas de bibliotecas en Estados Unidos, argumentó cómo el juego ha sido pieza clave para la construcción de comunidades en la biblioteca y sirven de motivación para acercarse a la literatura. En el curso pone varios ejemplos de cómo a través de juegos, clubes de juego o experiencias gamificadas, diversos bibliotecarios han generado nuevos espacios transformadores en sus bibliotecas.

Para finalizar, así como se mencionó en el planteamiento del problema, la pandemia alejó aún más a los usuarios del espacio físico de la biblioteca y generó una necesidad de cambiar de manera drástica la forma en la que se miran los espacios bibliotecarios. Al empezar el aislamiento preventivo el Sistema de Bibliotecas de Medellín, incluida la Biblioteca Pública Piloto, migró a la virtualidad de manera abrupta. Muchos de sus mediadores y promotores no estaban preparados para ello, lo que evidenció el letargo en el que se encontraban algunas bibliotecas al estar alejadas del público que estaba fuera de su espacio.

Por último, en esta investigación se planteó dar una mirada a los acontecimientos de la pandemia y cómo estos aceleraron esa migración por apuestas diferentes que atrajeron otro tipo de públicos a las bibliotecas. No se pretendió de manera alguna cambiar los procesos o planes de las bibliotecas, pero sí empezar a cuestionar y darle una mirada a espacios que son más que necesarios en las bibliotecas “pospandemia” o mejor dicho, en las bibliotecas del futuro que deberían ser la apuesta desde hace ya varios años en el plan de lectura de la ciudad.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Promover una estrategia pedagógica gamificada que genere motivación a la lectura de los adolescentes que asisten a la Biblioteca Pública Piloto en la ciudad de Medellín.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar los procesos de mediación de lectura que se han expuesto y desarrollado en la Biblioteca Pública Piloto.
- Proponer y adaptar una propuesta de estrategia pedagógica gamificada en el contexto de la Biblioteca Pública Piloto.
- Analizar la incidencia de una estrategia pedagógica gamificada haciendo uso de la biblioteca como espacio integrador en el desarrollo de la creatividad e interés en los adolescentes en la Biblioteca Pública Piloto.

5. Marco teórico

“Una biblioteca es un punto focal, un lugar sagrado para una comunidad; y su carácter sagrado es su accesibilidad, su carácter público. Es el lugar de todos”

Le Guin (2004).

5.1 Antecedentes

Al comenzar el rastreo de esta investigación, uno de los primeros hallazgos fue que no se habían realizado muchas investigaciones en el ámbito local y nacional sobre gamificación. Aún parece ser un término muy nuevo procedente del mundo anglosajón que se ha quedado más en las áreas de marketing o el mundo empresarial en la investigación local.

Se realizó una consulta profunda en la base de datos Scopus en la que se encontraron diferentes trabajos sobre gamificación con enfoque en bibliotecas. Estos trabajos provienen mayoritariamente de Europa, Estados Unidos y de Asia, donde estos conceptos hacen parte del lenguaje, no solo a nivel de bibliotecas, sino en la educación.

Esta ausencia de trabajos sobre el tema en lo local y nacional parecía un problema en un principio, pero fue más una fortaleza en tanto demostró la importancia que podría adquirir la presente investigación y cómo la pregunta de investigación y los resultados que se evidenciaron pueden ayudar a abrir más espacios para la discusión del tema y, de este modo, abrir un poco la brecha para que la gamificación comience a ser vista de otra manera para todos los espacios educativos y de aprendizaje.

Así, este recorrido comenzó con una búsqueda de autores que han abordado la gamificación, sobre todo en contextos educativos y enfatizando aún más en la importancia de esta estrategia en las bibliotecas públicas. Para empezar, se encontró el trabajo de Jung y Wang (2021) en el que proponían aplicar el concepto de gamificación a los servicios y programas

infantiles de la biblioteca para buscar ayudar a los niños usuarios a tener experiencias diversas y más participación en las actividades de la biblioteca. La investigación realizada en Corea del Sur demuestra la importancia de la gamificación como herramienta para generar atención e interés en los servicios y programas bibliotecarios para que los niños puedan disfrutarlos. El proceso que plantearon los autores fue a través de pequeñas entrevistas a encargados de bibliotecas y a usuarios de escuelas primarias y partiendo de estas necesidades se construyó una propuesta usando los cinco elementos de la gamificación: el juego, los logros, la comunicación, las recompensas y la viralidad. Los resultados de la investigación mostraron que los factores de logro y viralidad influyeron en la intención de uso y participación de la biblioteca (Jung y Wang, 2021).

Por otro lado, se demostró que los estudiantes de escuela primaria prefieren participar en programas y servicios dirigidos y deseaban obtener logros. También estaban interesados en la información sobre los programas de la biblioteca y querían compartirla con otras personas y usar la biblioteca con sus compañeros. Esta investigación con resultados bastante exitosos sirvió como punto articulador para la propuesta que se planteó en la Biblioteca Pública Piloto. Partiendo de esos cinco elementos de la gamificación se buscó también crear una estrategia pedagógica gamificada para que los adolescentes pudieran obtener experiencias diversas a las que se venían planteando y llegaran a una participación mayor en las actividades que propone la Biblioteca Pública Piloto.

En otra investigación, Colosanti et al. (2020) buscaron identificar el impacto de la gamificación en la promoción y mejora de la circulación del conocimiento en las bibliotecas públicas. El artículo analizó un estudio de caso exploratorio sobre la red de bibliotecas públicas de Roma denominada Biblioteche di Roma (BdR). BdR lanzó su plataforma en línea en 2009,

pero nunca pudo crear una conexión sólida con las actividades fuera de línea y las contribuciones de los lectores (como comentarios y calificaciones de libros) se mantuvieron muy bajas. En 2018, BdR introdujo una sección de gamificación en su sitio web con el objetivo de aumentar las interacciones de los usuarios y la circulación de libros.

Los resultados de la investigación indicaron que introducir la gamificación tuvo éxito en aumentar las interacciones y el compromiso de los usuarios, tanto en línea como fuera de línea.

En esta misma línea, se encontró el trabajo de Haasio y Madge (2020) en el que se analizaron las posibilidades de gamificación en bibliotecas públicas y académicas. Asimismo, se estudió el concepto de gamificación y sus diferentes formas a partir de la literatura previa. Los autores disertaron sobre cómo la gamificación podía entenderse de diferentes maneras y usarse de varias formas de acuerdo con el grupo objetivo (por ejemplo, estudiantes, niños, etc.) y los objetivos que se tenían. La investigación se basó en estudios previos realizados sobre gamificación y entrevistas realizadas a funcionarios en bibliotecas finlandesas y rumanas. También se presentaron diferentes casos sobre cómo se usaba la gamificación para enseñar, por ejemplo, el uso de la biblioteca y la recuperación de información. El ejemplo varía desde las salas de escape en las bibliotecas hasta la gamificación en las plataformas virtuales.

Por otro lado, el marco teórico del trabajo de Haasio y Madge (2020) se basó en la teoría del flujo de Mihály Csíkszentmihályi. El flujo, según este autor, puede entenderse como el estado de concentración y compromiso que se puede lograr al completar una tarea que desafía las habilidades del usuario. En las bibliotecas, la gamificación hace posible que los usuarios se interesen, por ejemplo, en mejorar sus habilidades en la recuperación de información.

De igual modo, la gamificación mejora la motivación y permite que el aprendizaje sea más efectivo. Por lo demás, los resultados de la investigación demostraron que los bibliotecarios de mayor edad tienen más prejuicios hacia la gamificación y a acceder a juegos en la colección de la biblioteca mientras que, por el contrario, los usuarios más jóvenes encuentran la gamificación interesante y útil mientras aprenden a recuperar información. Este trabajo fue de vital importancia para la presente investigación en tanto ponía el análisis de bibliotecas públicas en contextos muy diversos como lo es Rumania y Finlandia, además de profundizar en todas las ventajas que poseen los procesos gamificados.

En otro orden de ideas, en la conferencia de Ciornei (2020) sobre aprendizaje electrónico y *software* para la educación se cuestionó la definición de las bibliotecas actuales y su tradicionalismo, para luego comentar cómo la percepción de los servicios bibliotecarios está cambiando en la actualidad. El objetivo de la investigación fue acercarse al medio virtual desde la perspectiva de los jóvenes y, de esta manera, aparecieron los videojuegos como una forma de conocer a otros jugadores desde la creación de comunidades en un mundo virtual. El autor planteó también el estigma que existe en contra del concepto de jugador, pues son vistos generalmente como personas desconectadas del mundo real. Por ello, en su trabajo buscó mostrar cómo los jugadores pueden ser una parte importante de la cultura contemporánea y por qué son importantes para las bibliotecas.

En la actualidad, estos espacios son vistos como estructuras digitales a nivel de colecciones y servicios que se adaptan a los nuevos hábitos de los jóvenes consumidores de información. De otro lado, esta investigación es importante por cuanto arrojó una nueva perspectiva sobre la misión de las bibliotecas, en las cuales se deberían tener servicios modernos y, asimismo, debería haber una integración completa de los sistemas para el medio digital.

Otro de los trabajos que se hallaron y que aportaron a la presente investigación fue el de Reed y Miller (2020), el cual se enfocó en el uso de la gamificación en la experiencia de orientación en la biblioteca. Los autores señalaron que la orientación en la biblioteca es clave para que los usuarios nuevos puedan hacer un uso óptimo de ella, ya que este factor muchas veces se ve reducido por la gran cantidad de personal que se requiere para hacer recorridos personalizados. De acuerdo con Reed y Miller (2020), la biblioteca demuestra superar este problema recurriendo a la investigación de la experiencia del usuario y a la gamificación para proporcionar una orientación bibliotecaria en línea individualizada para cuatro grupos de usuarios específicos: estudiantes de pregrado, estudiantes de posgrado, profesores y miembros de la comunidad.

La biblioteca encuestó a 167 usuarios para investigar las preferencias respecto al formato de orientación, así como sobre la probabilidad de uso futuro de la biblioteca como resultado del formato de orientación gamificado. En ese sentido, los resultados demostraron una preferencia por la experiencia gamificada entre los estudiantes de pregrado en comparación con otros grupos encuestados.

Por otra parte, en la investigación de Bouzidi et al. (2019) se intentó revisar la literatura para el diseño de procesos gamificados. Los autores analizaron y compararon 28 artículos relacionados con el diseño de gamificación para aplicaciones genéricas de diferentes bibliotecas digitales y obtuvieron como resultado una síntesis del cuerpo de conocimientos existente. Además, identificaron las lagunas que deben completarse. Al respecto, se planteó a la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos ajenos al juego con el objetivo de motivar a los usuarios y mejorar su productividad. Esto dio resultados prometedores cuando se aplicó a muchos dominios, sin embargo, los analistas predijeron que la mayoría de los

sistemas de gamificación están condenados al fracaso debido a la falta de comprensión del proceso de diseño, por lo que muchos intentaron proponer marcos de diseño para la gamificación. De igual modo, este trabajo concientiza sobre las posibilidades del fracaso de los procesos gamificados y su perdurabilidad en el tiempo, de manera que es clave para entender qué funciona y qué no con el fin de aplicarlo en la propia estrategia pedagógica de la investigación en la Biblioteca Pública Piloto.

Ahora bien, existe un trabajo muy completo realizado en Rumania por Bălutoiu et al. (2019) que incluye la creación de un proceso gamificado llamado Libquest. El trabajo es pionero en un nuevo concepto de espacio cultural que fomenta la lectura y la participación en actividades culturales a través de la gamificación en un contexto de realidad mixta. Además, es parte del proyecto de investigación Lib2Life que se llevaba a cabo mediante una asociación estratégica entre bibliotecas nacionales de Rumania y universidades para explorar formas que pueden revitalizar las bibliotecas y el patrimonio cultural utilizando tecnología digital. El proyecto presenta el concepto y el diseño de la solución para agregar misiones de juegos de realidad mixta dentro de las bibliotecas nacionales. En ese sentido, las misiones involucran a los lectores en cautivadores juegos de aventuras que requieren la utilización de tecnología digital dentro de bibliotecas reales o en eventos culturales para resolver el rompecabezas. Además, la solución tiene una perspectiva centrada en el usuario en la que este puede acceder al contenido existente y contribuir con su propio contenido, lo que aumenta el potencial para crear comunidades virtuales que se benefician y contribuyen al mismo tiempo. Como se evidencia en este trabajo y en otros ya mencionados, la motivación se convierte en un punto neurálgico del éxito de cualquier proceso gamificado y solo a través de lograr la participación de los usuarios se podrían obtener esos resultados.

De otro lado, aunque el trabajo de Clarke et al. (2018) está más enfocado en las bibliotecas universitarias, lo cierto es que plantea varios conceptos y procesos que pueden ser claves en la propia investigación en la Biblioteca Pública Piloto, sobre todo en lo que se refiere a generar motivación a través de un universo narrativo de *Role Playing Game* (juego de rol). Los autores evidenciaron que la comprensión del espacio en un entorno de biblioteca está cambiando rápidamente y son conscientes de que debe haber un esfuerzo desde las instituciones para garantizar que las actividades de aprendizaje, los recursos, el contenido y los servicios que se ofrecen también reflejen este cambio. Así, se debe hacer especial hincapié en garantizar que aquellos que no pueden asistir o tienen pocas oportunidades de visitar el espacio de la biblioteca puedan tener acceso a métodos interesantes en los que también se sientan parte de la comunidad de aprendizaje que ofrece la biblioteca de una universidad. De igual modo, el artículo de investigación presenta un informe de trabajo con un enfoque teórico y el proceso de diseño de un juego llamado *Library Induction* creado con RPG Maker. Un motor de creación de juegos de rol con posibilidad de crear pixel art simple, juegos 2D de arriba hacia abajo.

Ahora bien, en la misma vía de la motivación del usuario, se encontró el trabajo de Micheletti (2017) en el que se abordó el problema de motivar a los usuarios a enriquecer colaborativamente una colección digital de elementos multimedia. La primera parte del artículo ofrece una idea de las motivaciones que impulsan a las personas a participar activamente en las redes sociales. Así, se presta especial atención al acto narcisista de exhibicionismo dirigido al reconocimiento social que, como elemento de la gamificación, se conoce como viralidad. En la parte final del trabajo se presenta un proyecto que tiene como objetivo enriquecer una colección digital de moda que permite a los usuarios participar en un juego de preguntas/respuestas.

Entretanto, los autores iraníes Bigdeli et al. (2017) remarcaron que en la actualidad las bibliotecas se enfrentan a la "crisis del *engagement*" en función del desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la presencia de proveedores de información electrónica en entornos digitales. De esta manera, los autores encontraron que uno de los conceptos más novedosos en este campo es "gamificar los servicios bibliotecarios". La gamificación se ha definido como un proceso de mejora de los servicios con posibilidades de motivación para invocar experiencias de juego y resultados de comportamiento.

La investigación tiene como objetivo diseñar el sitio web gamificado de la biblioteca e investigar el efecto de su implementación en las dimensiones de autodeterminación entre los usuarios de la biblioteca central de la Universidad de Ciencias Médicas de Bushehr. A ese respecto, los resultados mostraron que el sitio web de la biblioteca original tenía un bajo nivel de adaptabilidad con las dimensiones de autodeterminación de los usuarios y, por el contrario, el sitio web gamificado había mostrado un alto nivel de adaptabilidad con las dimensiones de autodeterminación de los usuarios. De acuerdo con la importancia y la necesidad de gamificar los sitios web de las bibliotecas académicas, los administradores de las bibliotecas deben diseñar sitios web basados en la dinámica, la mecánica y los elementos del juego, así como en las necesidades psicológicas básicas de los usuarios. Esto puede resultar en el compromiso y la lealtad de los usuarios.

El trabajo de Bigdeli et al. (2017) estudia el papel de la gamificación como herramienta de participación de las bibliotecas. A su vez, tal estudio es diferenciador en tanto tiene como objetivo investigar el papel de las teorías denominadas comunes, la teoría de la autodeterminación y la teoría del flujo en las operaciones de juegos en las bibliotecas.

Por otro lado, un trabajo clave encontrado en el rastreo de información fue el artículo de Felker y Phetteplace (2014) en el que los autores expusieron cómo la gamificación es sin duda una tendencia importante que ha sido el tema de las sesiones de muchas conferencias, estudios, seminarios y el cual se ha mencionado en los últimos tres informes *NMC Horizon* para la educación superior. Los autores son cuidadosos al decir que, si bien existe interés en crear juegos que sean atractivos y educativos, hacerlo es un desafío y requiere una gran inversión. En este trabajo los autores relataron las experiencias de la biblioteca de la Universidad Estatal de Grand Valley y allí no solo se discutió cómo las bibliotecas pueden utilizar los juegos de manera efectiva, sino también la teoría que existe detrás de ellos.

También se halló el trabajo de Tu et al. (2014) basado en lo que se reconoce como el Aprendizaje Basado en Juegos o GBL (*Game-based Learning* por sus siglas en inglés), el cual tiene un impacto en el desarrollo cognitivo, la motivación y la toma de decisiones. Basándose en otros autores, Tu et al. (2014) argumentaron que los juegos desencadenan emociones humanas como el asombro, el sentido de logro, la felicidad, la frustración, etc. Asimismo, evidenciaron que los educadores están de acuerdo en que los juegos mejoran la capacidad de los alumnos para obtener una nueva perspectiva mediante la participación activa en la toma de decisiones colaborativas para resolver problemas. Los investigadores identificaron que la integración de los juegos en el aprendizaje tiene el potencial de apoyar el cambio de actitud, el cambio de comportamiento, mejorar la motivación del aprendizaje, fomentar la colaboración, inducir el aprendizaje basado en problemas, activar la comunicación, fomentar el contenido de usuario generado por pares y la acción informada motivada, particularmente cuando se involucra a estudiantes desatendidos. De hecho, cuando los alumnos se empoderan como diseñadores de juegos en la estrategia de diseño participativo, se descubre que los beneficios son más

abundantes y eficaces. Todos estos hallazgos fueron clave para afianzar, no solo la importancia de la investigación, sino su eficacia y los posibles resultados.

En otro orden de ideas, en la conferencia de Spence et al. (2012) se evaluaron el proceso y los resultados de convertir un tutorial de orientación bibliotecaria en un juego en el marco de una clase fundamental de diseño y comunicación en el programa de Ciencias de la Ingeniería de la Universidad de Toronto. El propósito del tutorial es ayudar a los estudiantes a cumplir con muchos de los Estándares de Alfabetización en Información para Ciencias e Ingeniería/Tecnología, así como presentarles recursos importantes en su campo. La idea de gamificar actividades para los estudiantes ofrece un nuevo enfoque de la enseñanza que los autores evaluaron en términos de resultados y en comparación con la versión previa al juego de la actividad. Por otro lado, el análisis de la actividad consideró el diseño de niveles de logro y áreas de aprendizaje efectivos, preocupaciones logísticas de un gran número de estudiantes en una biblioteca y el logro de los resultados del aprendizaje.

En general, los estudiantes estaban más motivados y lograron estrategias de búsqueda en la biblioteca. Además, se demostró una mejor transferencia del aprendizaje a las actividades posteriores del curso. Los investigadores concluyeron, a partir de varios resultados, que la gamificación ofrece una motivación en el ámbito educativo que activa el carácter competitivo de los estudiantes de ingeniería al tiempo que permite un desarrollo de habilidades más rápido que otros métodos. Este otro ejemplo de proceso exitoso sirvió para constatar que, al aplicar una estrategia pedagógica gamificada en el contexto de la Biblioteca Pública Piloto, se pudieron generar nuevas alternativas que podrían empezar el camino de transformación de la Biblioteca.

Ahora bien, pasando al ámbito nacional, cabe destacar que en este campo se han trabajado e investigado estrategias más acordes con la lúdica y la biblioteca escolar. Al respecto,

se encontraron los trabajos de Córdoba de Gómez et al. (2015) en el que se planteó como objetivo mejorar los niveles del rendimiento académico de los estudiantes de preescolar a quinto grado de básica primaria de la I. E. Tomás Cadavid del municipio de Bello, Antioquia, buscando que ellos se sintieran motivados a través del juego para la adquisición de conocimiento. En este, los autores se refirieron a la lúdica como estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de las diversas áreas de formación.

De igual forma, se halló el trabajo de Fernández Restrepo y Campo Rengifo (2016) realizado en el Instituto Educativo Los Comuneros de la ciudad de Popayán, en el departamento del Cauca. Este trabajo fue importante por cuanto su problema está relacionado con el de esta investigación. Al respecto, los autores establecieron como punto de partida para su propuesta que las bibliotecas escolares han sido asumidas simplemente como el espacio en donde se guarda o deposita una determinada cantidad de libros, generalmente de texto o enciclopedias. Los autores propusieron entonces recuperar la biblioteca escolar para convertirla en un espacio lúdico de aprendizaje en el que los estudiantes encuentren la motivación para internarse en la lectura.

Finalmente, se puede mencionar el trabajo de Chaparro Puentes y Soto Castillo (2019) realizado en la biblioteca escolar del Colegio Instituto Técnico Distrital Juan del Corral en Bogotá. En esta propuesta se planteó cómo la biblioteca puede generar estrategias y acciones que desde la lúdica y el juego como herramienta pedagógica fomenten la apropiación de la biblioteca en los procesos de enseñanza-aprendizaje para así transformar el rol del lugar y motivar a estudiantes y docentes a consultar los recursos que hay en ella.

Todas estos trabajos e investigaciones sirvieron como aliciente para sustentar y afianzar el proceso de investigación y, además, fueron clave para ser el punto de partida sobre cuestiones

y problemas que se han tratado en otras latitudes y que empiezan a ser parte del panorama nacional en el ámbito educativo y bibliotecario.

5.2 Marco conceptual

Al comenzar esta investigación, se exploraron diversos conceptos que abarcaban el objetivo que se pretendía lograr. Durante el proceso aparecieron algunos términos que comienzan a volverse tendencia, pero que debido a las diferencias idiomáticas aún no son claros. Por ejemplo, el tema de la gamificación se compara con la ludificación o con el aprendizaje a través del juego. Por ello, fue importante acudir a diversas fuentes con el fin de analizar las posibilidades de definiciones que sirvieran más para esta investigación. Asimismo, con el concepto de estrategia pedagógica, el cual ha sido usado durante años en procesos educativos de enseñanza y aprendizaje en la escuela, pero que debía aislarse para entenderse también en otros espacios no escolares, pero sí de aprendizaje como es la biblioteca.

A continuación, se hace un recuento de algunos conceptos presentes en la investigación en los que se ahonda en diferentes autores e, incluso, se acude a algunas leyes y decretos estatales para sustentar la importancia y pertinencia de la investigación planteada.

5.2.1 Pedagogía

Este concepto fue esencial para entender el fondo de la estrategia que se planteó realizar. Uno de los autores más conocidos, Piaget (1981), señaló que “la pedagogía es el conjunto de saberes que están orientados hacia la educación, vista como un fenómeno intrínsecamente humano y que se desarrolla de manera social; es una ciencia aplicada que tiene la educación como principal interés de estudio” (citado en definición.de, s.f., párr 2). La pedagogía tiene en cualquier escuela, instituto o espacio educativo unas funciones claramente delimitadas como

servicio de orientación y organización escolar, programación de metodologías específicas, asesoramiento del profesor, elaboración de terapias específicas, técnicas de estudio y diagnóstico del estudiante.

Sobre esto, Lucio (1989) posee un trabajo muy interesante sobre educación y pedagogía, enseñanza y didáctica en el que mencionó cómo el proceso educativo se desarrolló de una manera artesanal y casi intuitivamente. En ese sentido, el autor refirió:

Existe un saber implícito, no tematizado, en la práctica educativa de todos los pueblos, que forma parte de su acervo cultural, y que llamaría “saber educar”. En la medida en que este saber se tematiza y se hace explícito, aparece la pedagogía. (Lucio, 1989, p. 37)

De esta manera, el autor enfatizó en que la pedagogía es una teoría práctica cuya función es orientar las prácticas educativas y, además, que la educación es a la pedagogía como la práctica a la teoría.

5.2.2 Biblioteca y gamificación

Al acudir a la definición de la Real Academia Española (RAE), se encuentra que la biblioteca es la entidad dedicada a la adquisición, conservación, estudio y exposición de libros y documentos. Por otro lado, la define como ese lugar donde se tiene un considerable número de libros ordenados para la lectura. Sin embargo, estos conceptos se quedan cortos con el sentido amplio de biblioteca que se tiene en la actualidad y que se ha evidenciado en el planteamiento del problema de la presente investigación.

Conectando el concepto de biblioteca con la gamificación, es importante mencionar lo señalado por Ordás (2018), a saber, que la gamificación va más allá de jugar en las bibliotecas o

dar puntos por leer algo. Su reto es mantener el compromiso del usuario a largo plazo y diseñar experiencias significativas y divertidas que generen un ambiente que empuje al público a actuar en un entorno de no juego como es la biblioteca. Es literalmente transformar la biblioteca con sus propios elementos en un espacio con un objetivo muy específico de aprendizaje, desarrollo e intercambio de conocimientos.

Asimismo, los conceptos de juego y gamificación pueden verse como unas herramientas para redescubrir los espacios de la biblioteca y para cambiar la forma en la que se interactúa con los usuarios. Así, la biblioteca gamificada combina la motivación y las recompensas para animar a las personas a realizar acciones concretas con los objetivos de la biblioteca. Por ello, es claro que el concepto de biblioteca está en una continua transformación y las exigencias de la actualidad la llevan a cambios estructurales en su mismo concepto como tal.

5.2.3 Aprendizaje

El aprendizaje es una función mental de los seres humanos y animales, tal como lo indicaron Díaz Barriga y Hernández Rojas (2002). Para ser más generales con el término, se entiende que el aprendizaje es la adquisición de un conocimiento a partir de una información que se percibe. Al tener cualquier tipo de aprendizaje, el sujeto manifiesta algunas características como cambios en el comportamiento, no solo transformando conductas, sino adquiriendo nuevas que se incorporan al sujeto producto de este aprendizaje.

Esto fue clave para la investigación, ya que se ve a la biblioteca como un espacio integrador de aprendizaje y formador de ciudadanos críticos y pensantes. Por ello, una actividad bibliotecaria o de promoción de lectura no puede reducirse a una lectura en voz alta de algún

libro o una manualidad, sino que debería plantearse como una actividad pedagógica de formación para la consecución de un aprendizaje específico.

5.2.4 Didáctica

Para autores como Zabalza (2017), la didáctica es la rama dentro de la pedagogía que se enfoca en las técnicas y los métodos de enseñanza que plasman las pautas de las teorías pedagógicas. A la didáctica le interesan los elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje de un sujeto y se ocupa especialmente del estudio de las formas más prácticas y satisfactorias en las que los docentes puedan transmitir el conocimiento a los alumnos. En el marco educativo, la didáctica es un instrumento fundamental, porque aporta herramientas a los docentes para afrontar los procesos de enseñanza con mayor seguridad y garantías para cumplir las metas y los propósitos educativos.

En este concepto también se llegó a lo que planteaba Comenio (1998) cuando estableció tres principios básicos para el desarrollo didáctico: a) la didáctica como una técnica y un arte, b) la enseñanza debe tener como objetivo el aprendizaje de todo por parte de todos, c) los procesos de enseñanza y aprendizaje deben caracterizarse por la rapidez y la eficacia, así como por la importancia del lenguaje y de la imagen. Estos elementos fueron clave para la exploración de una estrategia pedagógica gamificada en el contexto de la Biblioteca Pública Piloto y que pudo establecerse partiendo del formato GANAG (*Goals, Acces to prior Knowledge, New Information, Apply, Goal Review*), una secuencia didáctica ideada por Jane Pollock para la planeación diaria de clases y que sirve para un proceso de enseñanza en cualquier espacio educativo.

5.2.5 Diseño de juegos

Inicialmente, este concepto no se tuvo en cuenta, sin embargo, mientras se desarrollaba la investigación se develó su importancia y su relación con el diseño de una estrategia didáctica. De acuerdo con Leigh (2012), el diseño de juegos “se trata del proceso de trazar el contenido, los antecedentes y las reglas de un juego y de cualquier sistema interactivo recreativo” (p. 9).

Los diseñadores de juegos se especializan en ciertos tipos de juegos, como juegos de mesa, juegos de naipes o videojuegos, al igual que en ciertas áreas que requieran la interacción entre una persona y un sistema. De igual forma, ayudan a facilitar la interacción entre jugadores, ya sea con fines médicos, militares, educacionales o por entretenimiento, y a este proceso aplicado se le puede denominar gamificación. El diseño de juegos suele ser aplicado principalmente a los ambientes virtuales, aunque se sigue empleando para elaborar juegos fuera del espacio virtual, además de ser usado para crear sistemas interactivos fuera del área de juego.

La Tabla 1 presenta algunos elementos clave para el diseño de un juego de manera eficaz y óptima y que podría ser aplicado en una estrategia pedagógica gamificada.

Tabla 1

Elementos clave para el diseño de un juego

| Elementos necesarios | Elementos óptimos |
|--------------------------------|--|
| Reglas | Fácil de aprender, una vida para dominar. |
| Interacción (participación) | Los jugadores entran en el mundo creado y se olvidan del mundo real. |
| Oposición | Equilibrado. Habilidad, no suerte, se requiere para ganar. |
| Toma de decisiones (no lineal) | Decisiones interesantes. Todas las opciones tienen mérito. |

| | |
|------|---|
| Meta | La meta y la relación de los jugadores con ella son claras. La tensión dramática aumenta a medida que el juego llega a su conclusión. |
|------|---|

Fuente: elaboración propia a partir de Hunicke et al. (2007)

Al comienzo de la investigación no se había hallado el formato GANAG de Pollock (2007), pero cuando se estructuraron los talleres y encuentros se dio el hallazgo del mismo y se encontró similitud entre los elementos que plantea el diseño de juegos, la misma definición de juego y la estructura de una secuencia didáctica, además de que esta podría hacer parte de una estrategia pedagógica gamificada.

5.3 Marco histórico

En esta investigación se buscó hacer énfasis en una de las categorías de análisis que se convierten en una base fundamental y conceptual de todo el trabajo investigativo: el juego. La evolución y el desarrollo del juego, así como su relación con el hombre, las prácticas educativas y de aprendizaje y las bibliotecas a través de la historia son elementos vitales para entender la importancia de la investigación y su verdadera influencia en la sociedad y en el contexto en el que se plantea. Para ello, se propuso analizar tres momentos clave del concepto de juego en la historia y su visión desde diferentes autores.

5.3.1 *Homo ludens*

En el trabajo conocido como *Homo Ludens* (Huizinga, 1972) se planteaba que las definiciones de *homo sapiens* y *homo faber* eran claramente insuficientes para definir el concepto de especie humana. Sobre esto, Huizinga (1972) afirmó que “el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por

tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber* en la caracterización de la especie humana” (p. 56). En su trabajo, el autor reivindicó el juego como fenómeno cultural y no como una simple función biológica.

Asimismo, el autor sugirió que el término *ludus, ludere* como concepto general de juego y jugar no solo no ha pasado a los idiomas románicos, sino que apenas ha dejado huella. En todas las lenguas romances, los vocablos *iocus, iocari* han ampliado su ámbito significativo al terreno del juego y del jugar relegando completamente *ludus, ludere*. En español, aunque la palabra juego deriva de *iocus*, hay palabras relacionadas con el juego que proceden de *ludus*, por ejemplo “lúdico” o la misma “ludificación”. Esto es muy importante para entender que el término que se usó en esta investigación, conocido como *gamification* proviene del mundo anglosajón y deriva de la palabra *game* que significa “juego”. La acepción en español, ludificación, proviene de la palabra latina *ludus, ludere* (juego, jugar) y sería lo más cercano al término de “gamificación”.

5.3.2 Juego simbólico de Vigotsky

Otra acepción del concepto que se encontró fue la de Vigotsky (1924), quien manifestó que el juego surge como necesidad de socializar. Planteó además que la naturaleza, el origen y el fondo del juego son fenómenos de tipo social y es a través del juego que se presentan escenas que van más allá de los instintos y las pulsiones internas de cada individuo. Para Vygotsky, el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. De su trabajo fue importante considerar lo que denomina el juego simbólico y esa capacidad de los niños de transformar los objetos y convertirlos en su imaginación en otros que tienen para ellos distintos significados, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esta fuera un caballo o las cobijas y sillas convertidas en un castillo. Esa capacidad simbólica fue clave para plantear convertir la biblioteca pública en un

espacio y fortaleza para la educación, la competencia y el crecimiento como ciudadanos críticos y lectores.

5.3.3 El juego para jugadores

En este tercer momento se encontró lo que planteaba Maroney (2001) en la revista *The Games Journal, a magazine about boardgames*. Donde el juego se define como *A game is a form of play with goals and structure* (“el juego es una forma de jugar (entretenerse) con unos objetivos y una estructura”) (p. 13). Fue importante darle otra mirada al juego desde el ámbito del jugador mismo y no del teórico. Entender la concepción de juego del creador o crítico de juegos de mesa o videojuegos se conecta con un aspecto importante que es la motivación y el interés que se debe generar en el usuario, además de que el concepto de juego ha llegado al punto de ser un elemento de cocreación y no es solo el diseñador de juegos el que plantea unas mecánicas, sino que están los *tester*⁵ (probador) que estudian y pueden mejorar el diseño del juego.

5.4 Marco legal

Desde lo establecido por el marco legal para entender cuál era el panorama de promoción de lectura en el ámbito nacional, departamental y local, se encontraron varias leyes, decretos y proyectos que sustentan la importancia del fomento de la lectura, de los espacios bibliotecarios y de los planes de lectura, escritura y oralidad.

5.4.1 De orden nacional

Proyecto de Ley N°. 130 de 2013 – Senado.

⁵ Se trata de una persona encargada de probar un juego de manera continua durante la fase de desarrollo con el fin de detectar fallos e informar a los desarrolladores para que estos los corrijan.

Por el cual se fomenta el hábito de la lectura y la escritura en los Programas de Educación Preescolar, Básica y Media, mediante la incorporación de la hora diaria de afectividad por los libros, la lectura y la escritura y se dictan otras disposiciones. Artículo 1º- Objeto y ámbito de aplicación.- La presente ley tiene por objeto la promoción y fomento de la lectura y la escritura, a través de la incorporación de la hora diaria de afectividad por los libros, la lectura y la escritura en los Programas de Educación Preescolar, Básica y Media en todas las instituciones educativas oficiales y privadas del país, para que haga parte del diseño curricular del Proyecto Educativo Institucional e incida en la conformación de comunidades lectoras y escritoras, con el fin de garantizar a los niños, niñas y jóvenes, el derecho de acceso al conocimiento de la ciencia, la técnica, el arte y la cultura local, nacional y universal, como mecanismo de realización del desarrollo humano.

Artículo 2º- Definición.- La hora diaria de afectividad por los libros, la lectura y la escritura, es un proyecto pedagógico que hace parte de las estrategias incorporadas al Proyecto Educativo Institucional (PEI), orientado a estimular el desarrollo afectivo, cognitivo y de habilidades comunicativas en los niños, niñas y jóvenes y a promover el hábito lector y escritor, el gusto, el manejo y la comprensión de los libros en los educandos, docentes y padres de familia, como actores fundamentales de la comunidad educativa. Artículo 3º- Implementación - La hora diaria de afectividad por los libros, la lectura y la escritura será desarrollada en un tiempo y espacio variables de la jornada escolar, con una duración mínima diaria de veinte (20) minutos y máximo de cuarenta y cinco (45) minutos que involucra a los docentes de todas las áreas del Plan Curricular del

Proyecto Educativo Institucional, quienes también practicarán la lectura en ese espacio.
(Congreso de la República de Colombia, Proyecto de Ley 130 de 2013)

Plan Nacional de Lectura y Escritura. Leer es mi cuento. Este plan tiene como objetivo fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas mediante el mejoramiento de los niveles de lectura y escritura (comportamiento lector, comprensión lectora y producción textual) de estudiantes de educación preescolar, básica y media a través del fortalecimiento de la escuela como espacio fundamental para la formación de lectores y escritores y del papel de las familias en estos procesos; promover la disponibilidad y el acceso a libros y otros materiales de lectura y escritura, en espacios y tiempos escolares y extraescolares; desarrollar programas de formación de docentes y otros mediadores; vincular desde la escuela a la familia como agente fundamental dentro del proceso lector y escritor de los niños, las niñas y los jóvenes. El Plan Nacional de Lectura y Escritura tiene cinco componentes: materiales de lectura y escritura, fortalecimiento de la Escuela y la biblioteca escolar, formación de mediadores, comunicación y movilización, y seguimiento-evaluación. (Ministerio de Cultura de Colombia, 2010).

5.4.2 De orden departamental

Plan Departamental de Lectura y Bibliotecas 2014-2020. Este plan surge como

Respuesta a la necesidad de reconocer la cultura escrita, la cultura oral y la cultura digital como campos de realización del sector, en la perspectiva de elevar los niveles de lectura y acceso a la información en el departamento de Antioquia; la lectura como una práctica social y cultural que empodera a los individuos como sujetos críticos, selectivos, autónomos y universales, con capacidad para participar de manera activa y responsable en la construcción de futuros colectivos; y las bibliotecas públicas como instituciones

sociales fundamentales en los procesos de formación de ciudadanía, e imprescindibles para el desarrollo local y regional. (Gobernación de Antioquia e Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia, 2014, p. 23)

5.4.3 Del orden municipal

Acuerdo Municipal N°. 79 de 2010.

La política pública de lectura y escritura de Medellín, según Acuerdo Municipal N°. 79 de 2010 y su Decreto Reglamentario 0917 de 2011, constituye el marco legal del Plan Municipal de Lectura, Escritura y Oralidad (PMLEO), el cual plantea los marcos estratégicos, normativos, institucionales y financieros para el desarrollo y aplicación de la planificación de ciudad en los campos de su competencia.

Así pues, establece las acciones que emprenderá y liderará la Administración Municipal con el fin de potenciar los hábitos lectores y la práctica de la escritura, así como el consumo de bienes culturales, con la intención de aumentar los niveles de lectura y escritura de la ciudad, al promover la cultura escrita desde todas sus manifestaciones y en los diferentes formatos. (Concejo de Medellín, 2010, p. 4)

Decreto N°. 0917 del 23 de mayo de 2011.

Este Decreto adopta los lineamientos de la política pública en materia de lectura y escritura para el municipio de Medellín. Considera que la lectura y la escritura son procesos comunicativos, culturales, educativos y estéticos, puentes y a su vez mediadores en la consecución de objetivos promulgados en distintas normas internacionales y nacionales (Alcaldía de Medellín, 2011).

Acuerdo Municipal N°. 23 de 2015.

Este Acuerdo establece el marco institucional y adopta la política pública para la institucionalización del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín (SBPM), unidades de información y gestión del conocimiento. El SBPM tiene entre sus propósitos garantizar el libre acceso a la información, a la lectura, a la escritura, al conocimiento, al pensamiento y al disfrute de la cultura de todos los ciudadanos. Y está integrado por los parque biblioteca, las bibliotecas de proximidad, los centros de documentación y la Biblioteca Pública Piloto para América Latina y sus filiales (Concejo de Medellín, 2015).

6. Diseño metodológico

Desde el ejercicio teórico, la investigación en educación bien puede insertarse dentro de las metodologías de investigación que implementan las ciencias sociales y humanas. En este sentido, la investigación cualitativa brinda un amplio panorama metodológico, el cual constituyó la base para el desarrollo de la presente tesis de maestría. Tal y como lo indicó Galeano (2004):

La investigación cualitativa es ideográfica (datos textuales, detallados, descriptivos) busca las nociones, las ideas compartidas que dan sentido al comportamiento social. Trabaja con la palabra, el argumento, supuestos, imágenes, gestos, representaciones, los rastros de la cultura material y traducen y presentan sus comprensiones en textos escritos, visuales o audiovisuales (p. 20).

Otros autores como Taylor y Bogdan (1987) plantearon que la metodología cualitativa se refiere a la investigación que produce datos descriptivos: las palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta que puede ser observada. Otro elemento clave que destacan es que los investigadores cualitativos estudian a las personas en el contexto y en las situaciones en las que se encuentran.

Por otro lado, cabe destacar que esta investigación se desarrolló en varias etapas. En primera instancia, se realizó una observación para conocer y describir el problema planteado. Esta primera etapa parte de lo descrito por Taylor y Bogdan (1987):

Si estudiamos a las personas cualitativamente, llegamos a conocerlas en lo personal y a experimentar lo que ellas sienten en sus luchas cotidianas en la sociedad. Aprendemos sobre conceptos tales como belleza, dolor; fe, sufrimiento, frustración y amor, cuya esencia se pierde en otros enfoques investigativos. (p. 21)

Más adelante, los autores complementaron lo anterior y afirmaron, con base en sus estudios, que “observando a las personas en su vida cotidiana, escuchándolas hablar sobre lo que tienen en mente, y viendo los documentos que producen, el investigador cualitativo obtiene un conocimiento directo de la vida social” (Taylor y Bogdan, 1987, p. 8).

Este acercamiento desde lo cualitativo sustentado en las ciencias sociales permitió darle un direccionamiento descriptivo y pedagógico a la investigación, que es lo más pertinente de acuerdo con el problema, la población y la institución dónde se realizó la propuesta investigativa.

Asimismo, en el camino en el que se fue desarrollando el proyecto apareció la pregunta por el aspecto pedagógico. De esta manera, se llegó a algunos planteamientos del filósofo colombiano Ramírez (1998), para quien “la investigación es la única manera como la pedagogía puede llegar a convertirse en un proceso educativo humano que tiene que cualificarse permanentemente, haciendo referencia a una búsqueda constante, crítica y creativa, propia de los procesos educativos” (p. 26). Para él, la observación sin un fundamento transformador de los contextos que intervienen en los hechos pedagógicos no basta, así como tampoco la simple comprobación de acciones que apliquen los docentes para cambiar sus modos de enseñar.

Incluso, Ramírez (1998) insistió en que en el contexto del aula el docente necesita que sus acciones se conviertan en un ejercicio investigativo cotidiano realizado de manera esquemática y metódica, bien sea con el uso de instrumentos de seguimiento y registro como el diario de campo y la bitácora, así como implementando la autoevaluación de su trabajo y la retroalimentación de sus estudiantes. De esta manera, se describe la Investigación-Acción Participativa (IAP) que en el caso de este trabajo no viene del docente sino del investigador como el generador del diálogo entre los usuarios, las acciones de la biblioteca y los mediadores de esta.

Como lo planteó Alberich Nistal (Alberich Nistal, 2008) (2008) , la IAP es una metodología en tanto ordena y organiza un conjunto de técnicas y las orienta en un cierto sentido (participativo). Además, tiene un origen muy diverso que puede ser explicado de la siguiente manera:

La IAP tiene sus orígenes en la confluencia de un conjunto de escuelas críticas de investigación social y de las escuelas de pedagogía social: educación popular latinoamericana, teorías de Paulo Freire -pedagogía de la liberación, educación de adultos, que han confluído con bases epistemológicas comunes europeas (búsqueda de una sociología práctica, sociopraxis, sociología dialéctica). (Alberich Nistal, 2008, p. 12)

De acuerdo con lo afirmado por Alberich Nistal (2008), se puede definir a la IAP como un método de estudio y acción que busca obtener resultados útiles para mejorar situaciones colectivas en donde el sujeto protagonista de la investigación puede pasar a ser el objeto de estudio o viceversa. Asimismo, la clave está en la implicación del investigador externo en la comunidad, grupo o contexto que se estudia.

Así, se llegó a la conclusión de que para el tipo de investigación abarcada la IAP era la metodología investigativa idónea, pues permite desde su aplicación generar dinámicas adecuadas de inserción y desarrollo de actividades gamificadas que pueden ayudar con la transformación de las prácticas de promoción de lectura en la comunidad de adolescentes de la Biblioteca Pública Piloto.

Por lo demás, esta metodología ha sido estudiada por diferentes autores, pero para esta investigación se hizo énfasis en las fases propuestas por Alberich Nistal (2008). La consolidación de esta metodología permitió enriquecer los procesos que se dan en las bibliotecas actualmente,

recurriendo a la gamificación como una estrategia pedagógica que se vincula con los lineamientos de las bibliotecas 3.0. y a lo que apuntan los entornos digitales y los nuevos métodos educativos que se plantean en la Cuarta Revolución Industrial.

6.1 Población, muestra y selección de los participantes

La población a la que se pretendió abarcar se dividió en dos: los adolescentes que visitan la Biblioteca Pública Piloto y los mediadores de lectura de la biblioteca.

6.1.1 Actividades desarrolladas en la investigación en las diversas fases

1. Identificar los procesos de mediación de lectura que se han expuesto y desarrollado en la Biblioteca Pública Piloto.
2. Buscar las herramientas pedagógicas desde la gamificación que permitan construir el diseño una estrategia pedagógica gamificada en el contexto de la Biblioteca Pública Piloto.
3. Proponer y diseñar una estrategia pedagógica gamificada en el contexto de la Biblioteca Pública Piloto.
4. Analizar la incidencia de la estrategia pedagógica gamificada en la biblioteca.
5. Analizar la información recolectada.
6. Guiar la propuesta de estrategia pedagógica gamificada.

6.2 Descripción del proceso de investigación

Partiendo del esquema de IAP descrito por Alberich Nistal (2008), se propuso dividir la investigación en tres fases:

1- Fase de diagnóstico: se comenzó con una propuesta general de objetivos de la investigación y la observación del problema. También se realizó una recogida de información de datos, estadísticas y trabajo de campo y recolección de información con entrevistas estructuradas.

En esta primera fase se hizo un rastreo riguroso de información concerniente a los procesos de promoción de lectura que se han llevado a cabo en la Biblioteca, es decir, los antecedentes. De este modo, se recurrió a técnicas de investigación cualitativa centradas en el análisis de información documental que fue analizada para así generar estrategias y reconocer las necesidades. En esta fase se implementó el método de estudio de caso para identificar cómo la Biblioteca ha enfocado sus procesos de promoción de lectura hacia esta población, cuáles son las falencias y cómo se puede dar una solución desde los procesos de gamificación que generen interés y experiencias significativas. También se implementó la técnica de la entrevista estructurada para tener información de los mediadores y demás sujetos implicados en el área de promoción de lectura de la Biblioteca Pública Piloto.

Además, se realizaron algunas visitas aplicando la técnica de observación no participante, técnica que permitió identificar de manera directa cómo se llevaban a cabo los procesos y cuáles eran los posibles intereses de los adolescentes. Muchos de estos procesos se dieron desde la virtualidad, por lo que se analizaron los materiales audiovisuales resultantes de los programas de promoción de lectura que se desarrollaron con adolescentes.

2- Trabajo de campo y primeras propuestas: continuación de las entrevistas abiertas y semiestructuradas con las personas involucradas en los procesos de mediación de lectura de la Biblioteca. Se inició el proceso de realización de los talleres y jornadas en las que se utilizó la técnica de observación participante.

En concordancia con lo anterior, en esta segunda fase se desarrolló una propuesta de estrategia pedagógica gamificada. Para esto fue necesario tener un acercamiento con los adolescentes y con los mediadores de la Biblioteca. Se crearon dos frentes: por un lado, se creó un club de lectura llamado “El club de la medianoche” en el que se exploraban temáticas afines a jóvenes y adolescentes. Este se hizo con el acompañamiento del mediador de la sala juvenil de la Piloto y el mediador digital de esta. Se realizaron, asimismo, cerca de 16 sesiones virtuales durante el año y un evento gamificado en el marco de la duodécima Parada Juvenil de la Lectura que fue llamado “Planchettes y palabras ocultas: el curioso arte de comunicarse con fantasmas”. En esta actividad se “invocaban” los fantasmas de 16 autores de misterio y terror y se leían fragmentos de sus principales obras.

De igual modo, se organizaron cuatro talleres al estilo de laboratorio creativo participativo donde jóvenes y adolescentes podían compartir con el investigador y expertos del tema para pensarse la Biblioteca desde otras posibilidades. En este momento de la investigación fue importante destacar que para la planeación de estos talleres se descubrió el trabajo de Marzano et al. (2001) y se implementó el formato de secuencia didáctica conocida como GANAG por sus siglas en inglés. Este formato fue creado por Jane Pollock para la planeación diaria de clases. En ese sentido, fue en el año 2001 cuando empezaron a aparecer los primeros proyectos que llevaron a Jane Pollock a desarrollar este formato. Su equipo de trabajo, conformado por Marzano y Pickering (2001), produjo la investigación que más adelante la condujo a actualizar el modelo de planeación propuesto por Hunter (1972).

Figura 1

Formato GANAG para construir las lecciones de la clase

HOW TO BUILD A BETTER LESSON by Dr. Jane E. Pollock
 Chpt. 3, *Improving Student Learning One Teacher at a Time (ASCD, 2007)*, Chpts. 3,4, and 5, *Improving Student Learning One Principal at a Time (ASCD, 2009)*

| Components of the Lesson | Chapters from Classroom Instruction that Works | What we are trying to get the brain to do – the neuroscience of the brain | The Nine Effective Strategies the Teacher should use during this component of the lesson (from Classroom Instruction that Works) | Learning Strategies We need to teach our students <i>Each of these thinking skills requires a process for students to learn to organize and reorganize information in order to retain it longer and use the information to construct new ideas.</i> |
|--|--|---|--|--|
| G: Goal Teacher shares the goal of the lesson | Chapters 8 and 4 | We are trying to get the brain to focus on the goal; reduce impulsivity and stick to a task | Setting Objectives and Providing Feedback Reinforcing Effort and Providing Recognition | Identify Similarities and Differences Compare: describe how things are the same and different Create an Analogy: substitute something familiar for something difficult Classify: group similar items into categories Use Analysis Techniques Analyze Perspectives: consider different points of view Create an Argument or Persuade: to make a claim or convince others to change their viewpoints Analyze for Logical Fallacy: articulate errors in thinking Analyze as a System: consider change to make an improvement Generate and Test Hypotheses Make a Decision: select from seemingly equal choices Solve a Problem: negotiate obstacles to find a good solution Investigate: resolve issues about which there are contradictions (projective, historical, or definitional) Invent: develop original products or processes to meet specific needs |
| A: Access Prior Knowledge Teacher accesses students' prior knowledge | Chapters 10, 6, 2, and 7 | We are trying to get the brain to associate; make analogies and compare | Questions, cues and advance organizers Nonlinguistic representations Identifying similarities and differences Cooperative Learning | |
| N: New Information Teacher shares new information; new information is practiced | Declarative and Procedural Knowledge Chapters 3, 5, and 11 | We are trying to get the brain to gather and organize information | Summarizing and note taking Homework and Practice | |
| A: Application of New Information Apply what was learned | Application of Declarative and Procedural Knowledge Chapters 2, 9, and 10 | We are trying to get the brain to categorize; analyze perspectives, construct arguments; extract themes, deduce, analyze for logical errors, systems analysis, investigate; make decision, solve problems, create a test and invent; follows complex directions | Identify Similarities and Differences Cues, Questions and Advanced Organizers Generate and Test Hypotheses Homework and practice | |
| G: Goal is revisited Teacher reminds the student about what to "click and save" and provides feedback to the student | Chapters 8 and 4 | We are trying to get the brain to "put a tab on the folder", make a connection to the goal and retain the information learned | Setting Objectives and Providing Feedback Reinforcing Effort and Providing Recognition Homework and practice | |

Fuente: Martínez (2014)

En el Anexo 2 se puede ver el formato GANAG usado para la planificación de los talleres y diseñado con base en lo propuesto por Pollock (2001).

Este punto fue neurálgico en la propuesta de intervención para que la Biblioteca pudiera empezar a posicionarse como un recurso pedagógico que, a través de estrategias gamificadas, pudiera mejorar sustancialmente las dinámicas de promoción de lectura. Fue así como los talleres se convirtieron en el principal recurso de intervención. Ghiso (1998) mencionó en sus trabajos que el taller es un dispositivo de investigación y, asimismo, un instrumento de transformación. Por lo demás, el elemento creativo del taller permite generar conocimientos de manera conjunta

entre el investigador y las personas que hacen parte de la investigación, con quienes se ponen a prueba las acciones del proyecto. Este mismo autor resaltó que el taller “se configura en la medida que existen disposiciones, condiciones y oportunidades para que se den construcciones narrativas y dramáticas de la realidad sobre la que se construye conocimiento” (Ghiso, 1999, p. 149).

Es de esta manera que la observación participante como técnica metodológica y el taller como instrumento de investigación permitieron reconocer los intereses y las motivaciones de los adolescentes al asistir a la biblioteca.

3- Fase de conclusiones y propuestas de acción

Finalmente, en la tercera fase se empezó una recolección de datos a través de encuestas de satisfacción y entrevistas semiestructuradas en las que los participantes adolescentes y mediadores analizaron la experiencia que se tuvo en los talleres. Esto también permitió generar información respecto a la viabilidad del proyecto y, por ende, para apreciar el impacto pedagógico que puede producir la gamificación en el escenario de las bibliotecas públicas, en este caso específico, en la Biblioteca Pública Piloto. Por último, se creó una guía usando el formato GANAG para desarrollarla en las actividades de fomento y promoción de lectura en la Biblioteca.

6.3 Categorías de análisis

En esta investigación se tuvieron en cuenta tres conceptos principales como categorías de análisis con el fin de describir la estrategia pedagógica gamificada. Así, en la estrategia pedagógica gamificada convergen los tres conceptos que se citan a continuación y que, además, se triangularon con los datos recolectados y en el análisis de estos.

6.3.1 Gamificación

De acuerdo con Gómez Díaz y García Rodríguez (2018), el concepto de gamificación surge en 2008 en el contexto del empresarial y se extendió especialmente en Estados Unidos a partir de 2010. En pocas palabras, consiste en la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento.

No obstante, surge la pregunta ¿qué diferencia la gamificación de jugar? La respuesta concreta y sencilla es su finalidad. En el juego se busca diversión y entretenimiento. En la gamificación, como en los *serious games*, hay un propósito de fondo, un objetivo, una meta, ya sea de enseñanza, aprendizaje o en el mundo empresarial de fidelización e interés en una marca. Esto lo dejan claro Torres-Toukoumidis y Romero Rodríguez (2016) cuando presentan la gamificación como

Adaptar a las personas y a su contexto particular los componentes comunes de los juegos con la finalidad de motivar la realización de actividades y no que las personas adapten sus demandas particulares a la visión general de un juego. (p. 184)

La Figura 2 muestra de forma esquemática la diferencia de propósitos entre el juego y la gamificación.

Figura 2

Diferencia de propósitos entre el juego y la gamificación



Fuente: Toledo Inclán (s.f.)

Los fundamentos de la gamificación, según Werbach y Hunter (2015), son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos, colecciones, *rankings*, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada. Estos elementos fueron importantes porque sirvieron para proponer y diseñar una estrategia pedagógica gamificada en el contexto específico donde se proponía la investigación y que se cruzaron con la información sobre diseño de juegos y de la secuencia didáctica planteada por Pollock (2009).

Por lo demás, los procesos gamificados se han aplicado a lo largo de la historia reciente en diversos grupos económicos y empresariales, últimamente en el sector educativo y en algunas bibliotecas europeas o estadounidenses. Los elementos de la gamificación mencionados anteriormente han sido capitalizados por empresas y por algunos teóricos dando como resultado el Modelo Canvas de gamificación planteado por Ruizalba Robledo et al. (2013). Al respecto, los autores generaron una propuesta para abordar diversas soluciones de acuerdo con los requerimientos de una situación específica en el caso particular del sector empresarial. En este trabajo se encontró un modelo interesante de gamificación que constaba de nueve apartados, los cuales se describen en la Tabla 2.

Tabla 2

Modelo de gamificación propuesto por Ruizalba Robledo et al. (2013)

| Tipo de sección | Nombre de apartado | Descripción |
|------------------------|---------------------------|---|
| Secciones de contexto | Beneficios | Describe el entorno físico, económico y social de la aplicación de la gamificación. |
| | Jugadores | Quién y cómo son las personas sobre las que se realizará el ejercicio de gamificación con el fin de conocer los ámbitos personales de aplicación. |
| | Comportamientos | Comportamientos y acciones deseadas de parte de los componentes de aplicación. |
| | Plataforma | Describe las plataformas sobre las que se desarrollará el juego. |

| | | |
|--------------------|-------------|--|
| Secciones de juego | Costos | Analiza los costes e inversiones de la aplicación. |
| | Estética | Identifica la respuesta emocional de los jugadores con respecto al juego. |
| | Dinámicas | Describe las mecánicas del juego en tiempo de ejecución sobre el jugador con énfasis en los factores motivacionales. |
| | Componentes | Elementos y características de juegos que pueden servir como mecanismos de juego. |
| | Mecánicas | Describe las reglas y componentes del juego. |

Fuente: Ruizalba Robledo et al. (2013)

Estos elementos descritos en la Tabla 2 sirvieron para comparar con modelos de diseños de juegos, de estrategias pedagógicas y de secuencias didácticas y, de esta manera, se diseñó y se propuso la estrategia gamificada en el contexto específico de la Biblioteca Pública Piloto.

Por otra parte, al explorar el concepto de gamificación y su relación con la educación aparecieron diversas líneas para su aplicación, se mencionan conceptos como *gameducation*⁶, *gamification based learning*⁷ o ludificación instruccional⁸. Sin embargo, son concepciones similares y todas concuerdan en cambiar la perspectiva de la educación vertical por una

⁶ La gamificación se aplica a diferentes áreas como educación, salud, literatura, capacitación en las empresas, etc. A partir de la aplicación de la gamificación en la educación surge el término *Gameducation*.

⁷ Es el uso de mecánicas de juegos y diseño de juegos en contextos donde no son juegos con el fin de motivar al usuario y motivar la acción.

⁸ Consiste en la aplicación de técnicas, elementos y dinámicas de los videojuegos para su uso en actividades como el trabajo con el objetivo de incrementar la motivación.

construida por todos los sujetos participantes, ya sea en un aula o en un proceso de mediación lectora en una biblioteca o espacio educativo.

En este punto fue interesante la revisión del trabajo de Torres-Toukourmidis y Romero-Rodríguez (2018) por cuanto los autores diferencian lo que es aprender jugando, jugar en un aula y gamificar (ver Tabla 3).

Tabla 3

Diferencias entre aprender jugando, jugar en el aula y gamificar

| Jugar en el aula | Aprender jugando (<i>Game-Based Learning</i>) | Gamificación educativa |
|---|---|---|
| Puede estar o no relacionado con una actividad didáctica. No tiene finalidad educativa <i>per se</i> . Su función principal es la socialización. No requiere planificación pedagógica. | Está vinculado directamente con un contenido pedagógico. Tiene finalidad educativa. Su función principal es fungir como canal didáctico entre el contenido y el educando. Requiere planificación pedagógica. | El contenido pedagógico debe ser el contenido transversal de las mecánicas. Tiene finalidad educativa. Su función es alcanzar la motivación intrínseca del alumnado por los elementos del juego (puntos, niveles, insignias, tabla de posición). Requiere planificación pedagógica y de dinámicas, mecánicas y estética. |

Fuente: Torres-Toukourmidis y Romero-Rodríguez (2018)

Por otra parte, Rodríguez y Santiago (2015) expusieron cómo la educación tradicional se ha encasillado por muchos años en la idea de que el docente es el que transmite el concepto en una relación vertical sin diálogo en la que el estudiante simplemente es receptor de información. Esta metodología de aprendizaje no genera impacto en los jóvenes, lo que causa desatención y, por ende, la no consecución de los logros académicos. Esto al trasladarse al espacio de la

biblioteca pública funciona de la misma manera, en este caso, el mediador de lectura no está bien preparado y su relación con los jóvenes es tradicional y vertical, lo cual genera que no haya interés y que los públicos jóvenes que asisten a la Biblioteca Pública Piloto sean casi nulos.

Por todo esto que se ha venido planteando, el oficio del docente y mediador de lectura exige que se genere un ambiente de aprendizaje que resulte atractivo para el estudiante o el lector, aprovechando los recursos tecnológicos con los que ya incluso los jóvenes se encuentran familiarizados. El docente y mediador debe comprender cuál es el modo en el que los jóvenes interactúan con la información o los espacios de la biblioteca, y desde ahí buscar las estrategias, y no cortar esas rutas de comunicación a causa de prejuicios, desconocimiento o desidia.

6.3.2 Estrategia pedagógica

Para entender este concepto se analizó lo planteado por Canchala et al. (2017), quienes explicaron que una estrategia pedagógica consiste en aquellas acciones que realiza el docente con el objetivo de proveer de manera fácil y eficaz la formación y el aprendizaje en los estudiantes. Por lo demás, en la estrategia pedagógica se encuentra la innovación y la creatividad requerida para acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, autores como Díaz Barriga y Hernández Rojas (2002) definen la estrategia pedagógica como “los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos” (p. 43). Entretanto, Regino y Pitalua (2010) concluyeron que la estrategia pedagógica “es entendida como la acción que se realiza para apoyar el proceso de enseñanza–aprendizaje, contribuyendo en la formación de los estudiantes con relación al liderazgo teniendo en cuenta el desarrollo emocional” (p. 32). Finalmente, también se percibe “una secuencia de actividades que el profesor decide como pauta de intervención en el aula”

(Rodríguez et al., 2010, p. 168). La Tabla 4 muestra otras definiciones de estrategia pedagógica de acuerdo con el trabajo de López y Terán (2020).

Tabla 4

Otras definiciones del concepto de estrategia pedagógica

| Autores | Aportes |
|--|--|
| Barbosa (2017) | <i>El juego de roles: una estrategia lúdico-pedagógica</i> |
| Giraldo (2018) | Promoción de lectura para niños y niñas |
| Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2014) | La biblioteca escolar que soñamos |
| Vega (2000) | Promoción de la lectura |
| De Zubiría (2017) | Desarrollo del plan lector |
| Escoriza (2015) | La biblioteca escolar no es solo para leer |
| Klimenko (2008) | La creatividad, artes manuales |
| González et al. (2015) | La pedagogía activa |
| Gómez (2016) | El proceso de organización de la biblioteca escolar |
| Sánchez (2015) | La biblioteca escolar como recurso didáctico |
| Cortés (2017) | Estructuración de una estrategia pedagógica |
| Sierra (2017) | Diseño de una estrategia pedagógica |
| Canchala et al. (2017) | Diseño de una estrategia pedagógica |

Fuente: López y Terán (2020)

En definitiva, la estrategia pedagógica es la manera de concretar las actividades para la consecución de los objetivos educativos, lo que recuerda directamente a la gamificación, la cual también tiene unos objetivos claros y una estructura. Por ello, surge esa idea de una estrategia pedagógica gamificada que, en el caso de esta investigación, sería el desarrollo del interés en los jóvenes haciendo uso de la Biblioteca Pública Piloto como un espacio integrador y de aprendizaje.

Ahora bien, es importante mencionar que para lograr la puesta en marcha de una estrategia pedagógica eficaz y contextualizada es necesario el esfuerzo y la facultad del docente o el mediador para poner en práctica su creatividad, imaginación e innovación para así visualizar las variantes y el tipo de estudiante-usuario-jugador que participará en su contexto y entorno. Solo así logrará que se consolide, transforme y desarrolle el espacio educativo.

Para finalizar el recorrido por el concepto de estrategia pedagógica, se encontró el trabajo de Sierra (2007,) quien propuso un modelo estructural de una estrategia pedagógica y sirvió de base, junto al modelo de gamificación de Canvas, para lograr la estrategia pedagógica gamificada necesaria con la cual conseguir el objetivo general de esta investigación. La Tabla 5 describe dicho modelo.

Tabla 5

Modelo de una estrategia pedagógica

| Fases | Indicadores |
|--------------|--|
| Orientación | <ul style="list-style-type: none"> · Detección de contradicciones en un contexto pedagógico dado. · Aspiración futura, destacando el mejoramiento de los implicados en el proceso pedagógico. · Establecimiento de la significación |

| | |
|---------------|--|
| | sociopedagógica. |
| Implicación | <ul style="list-style-type: none"> · Precisión del aporte de los sujetos de la educación y la realidad pedagógica al objetivo. · Líneas de acción e influencia pedagógica. · Establecimiento de compromisos y responsabilidad pedagógica a partir de su contribución al objetivo |
| Formulación | <ul style="list-style-type: none"> · Establecimiento del grado de alcance de la situación de aprendizaje. · Expresión sintética de concepto(s) o intención(es) de la dirección del proceso pedagógico que guíen las acciones. · Señalamiento de variantes para planear el (los) concepto(s) o intención(es) de la dirección del proceso pedagógico. |
| Planificación | <ul style="list-style-type: none"> · Relación entre los componentes del proceso pedagógico, según el concepto expresado. · Establecimiento de las actividades teniendo en cuenta el contexto cambiante en que tiene lugar la situación de aprendizaje. · Establecimiento de diferentes grados de complejidad de las actividades compensatorias, diferenciadas y/o desarrolladoras en la situación de aprendizaje. |
| Ejecución | <ul style="list-style-type: none"> · Establecimiento de las actividades en correspondencia con los resultados del diagnóstico pedagógico individual y/o grupal. · Estructura organizativa para desplegar las acciones en las áreas de influencia pedagógica. · Precisión de las implicaciones para la dirección del proceso pedagógico y para las personas protagonistas del proceso pedagógico. |
| Control | <ul style="list-style-type: none"> · Indicadores del seguimiento y control de las fases anteriores. · Establecimiento de la factibilidad de la propuesta pedagógica (didáctica, educativa). · Incorporación de medidas para favorecer el éxito en el comportamiento estratégico. |

Fuente: Sierra (2007, citado en López y Terán, 2020)

Lo que se describió anteriormente fue importante para el proyecto, ya que aportó sustentos teóricos y procedimentales para el diseño de la estrategia pedagógica y también acerca de cómo evaluarla.

De igual modo, todos los elementos presentados en la Tabla 5 estructuran un diseño para una estrategia adecuada y eficaz, sin embargo, en su ejecución es indispensable el papel del docente o mediador, pues es el eje de los buenos resultados en tanto el desarrollo de la estrategia depende de él y, por supuesto, de su conocimiento de los involucrados, para lo cual será de gran ayuda entender los elementos de la gamificación, sobre todo lo que se refiere al tipo de jugadores con el fin de aplicar las mecánicas más idóneas para el grupo que plantea la estrategia.

Se debe mencionar que al avanzar en el proyecto de investigación se halló la secuencia didáctica que plantea Pollock (2007) llamada GANAG, en la que convergen tanto elementos propuestos por Sierra (2007) como por el Modelo Canvas de Ruizalba Robledo et al. (2013) y se optó por el modelo GANAG como estrategia didáctica de los talleres y encuentros planteados.

6.3.3 Juego

Aunque ya se abordó este concepto, se buscó ampliarlo un poco más a partir de su relevancia para el proyecto. Se encontró el trabajo de Calvo Hernando y Gómez Gómez (2018) en el que se planteó el juego como una necesidad vital que tiene el niño para que se desarrolle durante la infancia, ya que con él adquirirá diversas prácticas y habilidades que posteriormente le ayudarán en su aprendizaje y en su maduración cognitiva. Al ser una característica inherente en el niño, lo lleva a tener capacidad de explorar, disfrutar, motivarse y, en definitiva, a querer aprender.

Además, en el trabajo de Calvo Hernando y Gómez Gómez (2018) se citan diferentes pedagogos como Fröebel y Pestalozzi, quienes dieron luces acerca del uso del juego en la escuela, cada uno desde una postura diferente y con diversos enfoques. A partir de ellos se comienza a reconocer el juego en la educación como una de las necesidades principales del niño que pertenece a su naturaleza activa. Por lo tanto, se debe enseñar jugando, ya que así el niño tendrá una mejor comprensión y podrá reflexionar y volver al conocimiento de diferentes maneras. Es importante también destacar la visión del juego de Montessori, quien lo asumió desde un enfoque sensorial, por lo que planteó el uso de herramientas cotidianas del entorno. De esta manera, el niño establece su propio ritmo y el profesor colabora para ayudarlo a aprender del juego, lo cual, a su vez, le ayudará a entender normas y reglas que podrán ser articuladas en otras situaciones del aprendizaje y de la vida. Es decir, el juego termina siendo una estrategia pedagógica del profesor para lograr sus objetivos del aula.

Por otro lado, se evidenció en las investigaciones citadas que hasta el siglo XIX jugar estaba siempre asociado al entretenimiento y a la simple diversión, sin embargo, fue la Escuela Nueva quien le dio un giro fundamental tomando el juego como un eje importante como método de enseñanza. Es desde ese momento de la Escuela Nueva donde los educadores intuyeron el valor del que disponen los juegos, no solo en su capacidad de motivar al alumno, sino que a través de ellos se puede aprender y desarrollar habilidades y destrezas, en definitiva, que se puede aprender jugando.

Para la presente investigación también se tuvo en cuenta la mirada desde la perspectiva de los jugadores y creadores de juegos de mesa. En la revista *The Games Journal, a magazine about boardgames*, Maroney (2001) planteó una definición de juego que se convierte en una pieza estructural para lo que se entiende por juego en esta investigación. En las palabras del

autor, “*a game is a form of play with goals and structure*” (p. 2). A su vez, en esta definición se encuentran tres palabras clave que se tratan de definir de mejor manera en la Tabla 6.

Tabla 6

Definición de tres conceptos clave en relación con el juego

| <i>Play</i> (entretenimiento- placer - diversión) | <i>Goals (objetivos)</i> | <i>Structure</i> (estructura) |
|---|---|--|
| Se enfoca en la actividad como tal. Puede tratarse de un taller, encuentro. | ¿Para qué se hace? ¿Qué se quiere lograr? ¿Qué persigo? ¿Cuál es la búsqueda o aventura? | Las reglas o instrucciones. |

Fuente: elaboración propia a partir de Maroney (2001)

Estos tres conceptos se convirtieron en la piedra angular de la investigación y marcaron paulatinamente la hoja de ruta, no solo para la estructura de las actividades, sino para recolectar la información de los intereses de los participantes. Por otro lado, en el análisis de los datos se buscó cruzar la información recolectada con esos conceptos clave que respondieron a los objetivos del proyecto de investigación.

6.4 Cuadro de actividades

En un principio, se planteó un cronograma progresivo de las actividades para recolectar la información. Sin embargo, por temas de la pandemia y cambios imprevistos en la Biblioteca Pública Piloto, las actividades se atrasaron y se modificaron con el tiempo. A pesar de esto, se pudieron realizar cuatro talleres: tres en diciembre y uno en marzo de 2022. Es importante destacar que el diagnóstico en el análisis documental sí se pudo realizar en 2020 y en 2021 con la

programación del Club de la Medianoche que se realizaba los jueves cada quince días. La Figura 3 muestra dicho cronograma.

Figura 3

Cronograma de investigación junio-noviembre de 2021

| <i>Cronograma de investigación Junio- Noviembre 2021</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--------------|---------|---|---|--------------|---|---|---|---------------|---|---|---|------------|---|---|---|------------|---|---|---|------------|---|--|--|
| <i>Meses</i> | <i>Junio</i> | | | | <i>Julio</i> | | | | <i>Agosto</i> | | | | <i>Sep</i> | | | | <i>Oct</i> | | | | <i>Nov</i> | | | |
| <i>Semanas</i> | 1,2,3,4 | 1,2,3,4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| <i>Diagnóstico de promoción lectura para adolescentes en la BPP.</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Apertura de semillero de investigación en gamificación. (Grupo focal)</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Planteamiento del semillero de gamificación</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Actividades del semillero e invitados externos.</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Registro del discurso hablado o escrito de los participantes</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Entrevista semi-estructurada a mediadores y participantes</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Observación directa en campo tanto de los encuentros del semillero como del proceso de apropiación.</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Encuentro final del semillero (grupo focal)</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Fuente: elaboración propia

6.4.1 Actividades realizadas en la investigación

Tabla 7

Actividades realizadas en la investigación

| Profesional que realiza la actividad | Fecha de la sesión | Tema por desarrollar | Descripción de la sesión | Observaciones | Recursos utilizados |
|--|---------------------------------------|---|--|--|---|
| Investigador, mediador digital y mediador sala juvenil | Encuentros jueves cada 15 días - 2021 | Club de la Medianoche. | Sesiones virtuales enfocadas en la promoción de lectura de relatos de terror y género fantástico. | Fue uno de los espacios con más proyección y participación entre las actividades para jóvenes de la Biblioteca. | Medios digitales como Kahhot, Genially, |
| Investigador, mediador digital y mediador sala juvenil | 24 de julio de 2021 | Planchettes y palabras ocultas: el curioso arte de comunicarse con fantasmas. | Espacio gamificado de promoción de lectura. Se “invocaban” el espíritu de un escritor fallecido y se respondían unas preguntas que generaban fragmentos de las obras de los autores. | Actividad que también tuvo buena acogida y todo el material puede usarse para realizarse en cualquier otro espacio bibliotecario. | Genially |
| Investigador, mediador digital y mediador sala juvenil | Sábado 4 de diciembre de 2021 | Gamificación y narrativas. | Taller para introducir los elementos de la gamificación y el juego. | Este fue el primer espacio que se realizó en la presencialidad. Aunque no tuvo mucha asistencia sirvió para empezar a plantear el espacio dentro de la Biblioteca. | Presentación y juegos de mesa |
| Investigador, mediador digital y mediador sala juvenil | Jueves 9 de diciembre de 2021 | Sesión de juegos digitales. | Esta sesión estuvo enfocada en los juegos digitales y sus narrativas transmediáticas. | Este fue el espacio con menos participación. Quizás se debió a las fechas en que se realizó. | Presentación y consolas de videojuegos |

| | | | | | |
|--|-------------------------------|--|---|---|--------------------------------------|
| Investigador, mediador digital y mediador sala juvenil | Lunes 13 de diciembre de 2021 | Sesión de juegos análogos. | Introducción a los juegos de mesa y sus mecánicas. Se experimenta con varios juegos de mesa y se trata de entender sus propuestas y contenidos. | Hubo una mejor participación y contó con la participación de un invitado. El espacio de experimentación fue muy exitoso y generó mucho interés. | Presentación y juegos de mesa |
| Investigador, mediador digital | Sábado 5 de marzo de 2022 | Sesión de gamificación en la Tierra Media. | Espacio en alianza con el grupo literario Sociedad Tolkien Colombia Orodruin. Se exploraron juegos de mesa digitales y de mesa que surgen del fandom de la obra creada por J.R.R. Tolkien | La alianza con grupos literarios o de personas interesadas en otras narrativas podría ser clave para generar motivación e interés en estas actividades. Tuvo una buena acogida pero se evidenció que no hay buena comunicación en las redes de la Biblioteca porque se acercaron personas que desconocían de la actividad pero estaban interesadas. | Genially, consolas y juegos de mesa. |

Fuente: elaboración propia

6.5 Metodología de análisis de la información

Para llevar a cabo el análisis de los datos recogidos en esta investigación, lo primero fue identificar la diversidad de contenidos que se recolectaron, tanto de datos numéricos, como en relación con la satisfacción de los usuarios o conceptos que se enunciaron en la intervención de la IAP. Sobre esto, Okuda Benavides y Gómez-Restrepo (2005) propusieron el método de triangulación como el uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos) de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno.

De esta manera, se propuso el método de triangulación de la información como la manera de analizar los datos obtenidos de los diferentes instrumentos utilizados a partir de las categorías de análisis.

7. Análisis y resultados

Como se mencionó antes, al estar enmarcados en un año atípico debido a la pandemia por el COVID-19, ocurrieron diversas variables que afectaron el desarrollo de las actividades. Sin embargo, se lograron realizar talleres tipo *focus group* que sirvieron como un diagnóstico de lo que podría llegar a ser un espacio gamificado dentro de la Biblioteca Pública Piloto. Para entender todo este proceso y sus eventualidades, se describe cada una de las fases:

1- Fase de diagnóstico:

Identificar los procesos de mediación de lectura que se han desarrollado en la Biblioteca Pública Piloto.

Este proceso comenzó con una valoración de los datos suministrados por el Sistema de Bibliotecas de Medellín (Gobernación de Antioquia e Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia, 2014). En las tablas de datos se evidenciaron los resultados de participación y las actividades de la Biblioteca Pública Piloto en los años 2019, 2020 y 2021 (ver figuras 4, 5 y 6).

Figura 4

Flujo de participantes adolescentes en actividades de la Biblioteca Pública Piloto en

2019

| Biblioteca Pública Piloto | | SISTEMA DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE MEDELLÍN | | | | | | Consolidado | | | | |
|--|----------------|--|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|------------|
| | | TOTAL | % | Ene | Feb | Mar | Abr | May | Jun | Jul | Ago | Sep |
| RESUMEN | | | | | | | | | | | | |
| Participantes y usuarios de programas y servicios | | Total de usos que hacen los usuarios del préstamo de material, consulta, registro, préstamo de espacios, acceso a TIC y de las actividades que ofrece la biblioteca. | | | | | | | | | | |
| Primera infancia | 2.944 | 3,3% | 262 | 173 | 286 | 303 | 292 | 318 | 199 | 191 | 230 | |
| Niños | 8.332 | 9,2% | 680 | 999 | 894 | 898 | 563 | 499 | 455 | 549 | 1.331 | |
| Adolescentes | 9.343 | 10,3% | 430 | 437 | 503 | 873 | 689 | 665 | 1.250 | 1.265 | 1.322 | |
| Jóvenes | 23.274 | 25,8% | 1.537 | 2.017 | 2.685 | 2.325 | 2.447 | 1.453 | 2.155 | 2.296 | 2.157 | 1. |
| Adultos | 36.164 | 40,0% | 3.405 | 2.873 | 3.720 | 3.427 | 3.525 | 2.411 | 2.877 | 3.033 | 3.744 | 2. |
| Adultos Mayores | 10.310 | 11,4% | 968 | 735 | 779 | 824 | 919 | 678 | 835 | 915 | 1.116 | 1. |
| | 90.372 | | 7.282 | 7.234 | 8.867 | 8.650 | 8.435 | 6.024 | 7.771 | 8.249 | 9.900 | 7. |
| Material prestado y consultado | | Total de material perteneciente a la unidad de información que ha circulado a la fecha, tanto para préstamo domiciliario como para consulta en sala. | | | | | | | | | | |
| Libros | 133.454 | 97,1% | 10.090 | 10.962 | 13.513 | 12.452 | 12.955 | 10.537 | 12.338 | 12.408 | 11.176 | 11. |
| Audiovisuales | 3.693 | 2,7% | 186 | 38 | 81 | 467 | 644 | 448 | 348 | 306 | 323 | |
| Recursos digitales | 35 | 0,0% | 0 | 1 | 0 | 22 | 0 | 1 | 0 | 6 | 4 | |
| Publicaciones seriatas | 252 | 0,2% | 4 | 1 | 2 | 5 | 53 | 35 | 40 | 34 | 16 | |
| Otros formatos | 70 | 0,1% | 1 | 1 | 2 | 2 | 22 | 2 | 19 | 18 | 0 | |
| | 137.604 | | 10.281 | 11.003 | 13.598 | 12.948 | 13.674 | 11.023 | 12.745 | 12.772 | 11.519 | 12. |
| FLUJO DE USUARIOS | | | | | | | | | | | | |

Nota: datos de participantes adolescentes en la sede central de la BPP: 10,3 %.

Fuente: Biblioteca Pública Piloto (2021)

Figura 5

Flujo de participantes adolescentes en actividades de la Biblioteca Pública Piloto en

2020

| Biblioteca Pública Piloto | | SISTEMA DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE MEDELLÍN | | | | | | Consolidado | | | | |
|--|----------------|--|---------------|---------------|--------------|---------------|---------------|--------------|---------------|---------------|---------------|-----------|
| | | TOTAL | % | Ene | Feb | Mar | Abr | May | Jun | Jul | Ago | Sep |
| RESUMEN | | | | | | | | | | | | |
| Participantes y usuarios de programas y servicios | | Total de usos que hacen los usuarios del préstamo de material, consulta, registro, préstamo de espacios, acceso a TIC y de las actividades que ofrece la biblioteca. | | | | | | | | | | |
| Primera infancia | 1.125 | 0,6% | 195 | 226 | 87 | 57 | 49 | 141 | 152 | 48 | 20 | |
| Niños | 2.014 | 1,1% | 335 | 256 | 368 | 429 | 213 | 30 | 149 | 94 | 12 | |
| Adolescentes | 2.201 | 1,2% | 583 | 603 | 367 | 0 | 1 | 0 | 37 | 23 | 4 | |
| Jóvenes | 8.568 | 4,9% | 1.581 | 1.786 | 1.194 | 81 | 59 | 24 | 495 | 360 | 414 | |
| Adultos | 156.984 | 89,1% | 2.531 | 3.008 | 1.710 | 15.239 | 11.458 | 8.205 | 37.414 | 28.453 | 19.083 | 4. |
| Adultos Mayores | 5.299 | 3,0% | 668 | 807 | 431 | 58 | 123 | 68 | 395 | 339 | 235 | |
| | 176.191 | | 5.893 | 6.686 | 4.157 | 15.844 | 11.903 | 8.468 | 38.642 | 29.317 | 19.768 | 6. |
| Material prestado y consultado | | Total de material perteneciente a la unidad de información que ha circulado a la fecha, tanto para préstamo domiciliario como para consulta en sala. | | | | | | | | | | |
| Libros | 51.164 | 97,9% | 12.818 | 13.728 | 8.081 | 0 | 0 | 0 | 1.651 | 2.193 | 2.470 | 3. |
| Audiovisuales | 1.020 | 2,0% | 252 | 302 | 94 | 0 | 0 | 1 | 89 | 61 | 43 | |
| Recursos digitales | 9 | 0,0% | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 3 | 1 | |
| Publicaciones seriatas | 74 | 0,1% | 34 | 12 | 17 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Otros formatos | 9 | 0,0% | 1 | 4 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| | 52.276 | | 13.106 | 14.046 | 8.195 | 0 | 0 | 1 | 1.743 | 2.257 | 2.514 | 3. |
| FLUJO DE USUARIOS | | | | | | | | | | | | |

Nota: datos de participantes adolescentes en la sede central de la BPP: 1,2 %.

Fuente: Biblioteca Pública Piloto (2021)

Figura 6

Flujo de participantes adolescentes en actividades de la Biblioteca Pública Piloto en 2021

| Biblioteca Pública Piloto | SISTEMA DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE MEDELLÍN | | | | | | | | | | | Consolidado | | |
|--|---|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|-------------|--------|------|
| | TOTAL | % | Ene | Feb | Mar | Abr | May | Jun | Jul | Ago | Sep | Oct | Nov | Dic |
| RESUMEN | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Participantes y usuarios de programas y servicios</i> | | | | | | | | | | | | | | |
| Total de usos que hacen los usuarios del préstamo de material, consulta, registro, préstamo de espacios, acceso a TIC y de las actividades que ofrece la biblioteca: | | | | | | | | | | | | | | |
| Primera infancia | 1.423 | 0,9% | 71 | 102 | 166 | 64 | 103 | 218 | 180 | 128 | 22 | 164 | 108 | 6 |
| Niños | 3.857 | 2,2% | 93 | 206 | 288 | 193 | 226 | 506 | 1.202 | 207 | 296 | 231 | 120 | 8 |
| Adolescentes | 1.644 | 1,0% | 56 | 52 | 89 | 32 | 52 | 131 | 98 | 211 | 231 | 412 | 175 | 12 |
| Jóvenes | 12.475 | 7,6% | 783 | 1.030 | 2.012 | 601 | 899 | 1.440 | 944 | 1.020 | 890 | 1.280 | 940 | 63 |
| Adultos | 26.578 | 16,2% | 1.427 | 3.469 | 2.921 | 1.882 | 1.938 | 2.785 | 2.098 | 2.155 | 1.994 | 2.221 | 2.007 | 1.68 |
| Adultos Mayores | 8.582 | 5,2% | 337 | 558 | 1.129 | 631 | 819 | 873 | 654 | 759 | 771 | 890 | 628 | 53 |
| Sin dato (virtuales) | 109.635 | 66,9% | 10.599 | 20.854 | 13.343 | 9.616 | 11.800 | 6.257 | 9.755 | 3.590 | 6.701 | 4.768 | 8.797 | 3.55 |
| | 163.994 | | 13.366 | 26.271 | 19.928 | 13.019 | 15.837 | 12.210 | 14.931 | 8.070 | 10.905 | 9.966 | 12.775 | 6.71 |
| <i>Material prestado y consultado</i> | | | | | | | | | | | | | | |
| Total de material perteneciente a la unidad de información que ha circulado a la fecha, tanto para préstamo domiciliario como para consulta en sala: | | | | | | | | | | | | | | |
| Libros | 74.207 | 97,6% | 4.032 | 4.792 | 5.503 | 4.044 | 3.940 | 5.945 | 8.959 | 8.584 | 7.633 | 7.642 | 7.317 | 5.81 |
| Audiovisuales | 1.711 | 2,2% | 55 | 131 | 156 | 61 | 120 | 160 | 264 | 222 | 121 | 189 | 119 | 11 |
| Recursos digitales | 12 | 0,0% | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Publicaciones seriadas | 115 | 0,2% | 9 | 22 | 8 | 12 | 6 | 3 | 3 | 14 | 2 | 18 | 13 | 4 |
| Otros formatos | 19 | 0,0% | 2 | 0 | 5 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 |
| | 76.064 | | 4.099 | 4.947 | 5.672 | 4.118 | 4.068 | 6.110 | 9.228 | 8.821 | 7.757 | 7.853 | 7.453 | 5.93 |
| FLUJO DE USUARIOS | | | | | | | | | | | | | | |

Nota: datos de participantes adolescentes en la sede central de la BPP: 1,0 %.

Fuente: Biblioteca Pública Piloto (2021)

Fue así como a través de este proceso investigativo se encontró que las estadísticas de la Biblioteca Pública Piloto de Medellín revelaron que la participación de adolescentes en los programas y servicios que ofrece la biblioteca para 2019, 2020 y 2021 fue bajo, lo que indica que hay un problema de fondo en los procesos de mediación o incluso de difusión de la información. El rastreo de información inicial condujo a establecer contacto con el personal de la biblioteca, en especial con el mediador digital y el mediador de la sala juvenil, lo que fue imprescindible para consolidar e interpretar el problema que se había evidenciado, es decir, la biblioteca sigue viéndose como un espacio de consulta, préstamo o espacio de silencio, mas no como un escenario de aprendizaje que genere competencias e innovación. Además, no hay una formación

adecuada de los mediadores y, por ende, los procesos que se desarrollan no generan impacto y no atraen al público adolescente. Desde esta perspectiva, se planteó que la gamificación podría ser una estrategia pedagógica efectiva para implementar en la Biblioteca.

En ese sentido, y para lograr un diagnóstico más objetivo, se realizaron dos entrevistas estructuradas con Alexander Herrera, mediador digital y Juan Felipe Restrepo, mediador de la Sala Juvenil de la Biblioteca Pública Piloto. (ver Anexo 1).

En las entrevistas se pudo entender cómo ha evolucionado la Biblioteca y qué búsquedas ha tenido alrededor de estas temáticas. Ambos mediadores mencionaron su interés en el juego como herramienta pedagógica o de promoción de lectura, pero no han realizado actividades por falta de tiempo y de conocimientos técnicos. De acuerdo con el mediador digital, el proyecto de la Biblioteca digital, también conocido como la Cosmoteca, se planteó como el espacio de exploración de estos temas y como vínculo más cercano con el usuario.

La observación participante también fue clave en este proceso. Junto con Alexander Herrera y Juan Felipe Restrepo se creó un club de lectura de relatos fantásticos y de terror que sirvió para tener un acercamiento al público de la Biblioteca. Estas actividades se realizaron en su mayoría de manera virtual y en algunas sesiones fue presencial. De igual modo, estos encuentros generaron un diálogo continuo entre visitantes de la Biblioteca y, además, se realizaron algunas actividades gamificadas en torno a los relatos leídos durante las sesiones. No obstante, es importante mencionar que el público estaba compuesto por personas mayores de 18 años, factor que refleja ese vacío que existe en el acercamiento al público adolescente de la Biblioteca y que también se evidencia en los datos suministrados por el registro de datos del Sistema de Bibliotecas de Medellín (Gobernación de Antioquia e Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia, 2014).

2- Fase de trabajo de campo y primeras propuestas:

Proponer y adaptar una propuesta de estrategia pedagógica gamificada en el contexto de la Biblioteca Pública Piloto.

Para comenzar este recorrido, se buscó seguir el cronograma planteado desde el comienzo del proceso. No obstante, los diferentes cambios en la Biblioteca y los cierres por eventos o por la pandemia hicieron que este se dilatara en el tiempo. Finalmente, se logró gestionar el espacio y la fecha para empezar la convocatoria del semillero de gamificación en la Biblioteca Pública Piloto. Se compartió por las redes de la Biblioteca y por los diversos grupos que manejan los mediadores. La Figura 7 muestra la forma en la que se hizo esta convocatoria.

Figura 7

Convocatoria semillero de gamificación y narrativas Biblioteca Pública Piloto





Fuente: elaboración propia

La convocatoria no tuvo una buena acogida, lo que brindó de primer plano información sobre cómo la Biblioteca se acerca a su público y qué posibles intereses existen en los usuarios que frecuentan el lugar. Esto también sirvió para entender que quizás aquella no era la forma de motivar o acercarse al público objetivo de la investigación. En ese sentido, fue necesario replantear la propuesta de acercamiento, por lo que se regresó a las entrevistas y registros con el fin de analizar qué otro tipo de actividades o metodologías podrían llevarse a cabo para empezar a acercarse a los adolescentes y de esta forma empezar el semillero de gamificación.

Una vez superado el primer escollo de la convocatoria, se planteó realizar una serie de talleres abiertos al público para empezar a generar el interés y la motivación entre los usuarios de la biblioteca (ver Figura 8).

Figura 8

Talleres propuestos para los usuarios adolescentes de la Biblioteca Pública Piloto



Fuente: elaboración propia

Esta nueva estrategia se convirtió en una experiencia de aprendizaje que exigió una planeación de los tres talleres. Así, se planteó realizar estos en tres días diferentes con temáticas alrededor de los juegos en general y de los juegos análogos y digitales tomando como referencia el curso de Nicholson (2009).

Por lo demás, para la planeación de estos talleres se desarrolló el referente de secuencia didáctica GANAG, el cual conectaba con lo planteado en los elementos de la gamificación y de los componentes del juego mencionados en la definición de Maroney (2001).

Este formato se convirtió en la hoja de ruta debido a la relación que tiene con las características más importantes de un juego, a saber, los objetivos (*goals*) y la estructura (*structure*). Cada elemento del acrónimo es la estructura que va generando la secuencia didáctica para llevar a cabo la experiencia. En el Anexo 3 se presenta la secuencia didáctica para los tres primeros talleres usando el formato GANAG.

7.1 Resultados de los talleres y las actividades

Los talleres realizados con sus respectivas secuencias didácticas respondieron a lo que se propuso como una estrategia pedagógica. Asimismo, algunas de las actividades realizadas se construyeron a partir de los elementos de la gamificación. El hecho de crear una secuencia en la que hay una estructura y unos objetivos claros sirvieron para empezar a dibujar la ruta para realizar actividades gamificadas en la Biblioteca.

De otro lado, la acogida de los talleres mejoró paulatinamente en cada sesión. El sábado 4 de diciembre asistieron cuatro personas y se les realizó una respectiva encuesta de satisfacción para ver sus percepciones respecto a este tipo de encuentros (ver figuras 9 y 10).

Figura 9

Formato encuesta de satisfacción taller de gamificación

The image shows a screenshot of a survey form titled "Gamificación en Bibliotecas" on a mobile device. The form is part of a survey titled "Gamificación en Bibliotecas - 4 diciembre". The survey has 4 questions and 0 answers. The form is divided into three sections. The first section, "Sección 1 de 3", contains the title "Gamificación en Bibliotecas" and a paragraph of text: "La siguiente entrevista hace parte de un trabajo de investigación sobre la gamificación en las bibliotecas. La gamificación es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades necesariamente recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema, mejorar la productividad, obtener un objetivo, activar el aprendizaje y evaluar a individuos concretos. En este caso estamos entendiendo las dinámicas de la Biblioteca Pública Piloto y su mediación con el público juvenil. Con base en este investigación se buscará crear una propuesta de plan gamificado para la Biblioteca." Below this text is a question labeled "Nombre" with a text input field and a "Texto de respuesta corta" label.

Fuente: elaboración propia

Figura 10*Participación en los talleres de gamificación*

Fuente: elaboración propia

El siguiente encuentro se realizó el jueves 9 de diciembre y se enfocó en los juegos digitales. Para ello, se llevaron consolas de videojuegos con el fin de tener una experiencia diferente dentro del espacio bibliotecario. A este encuentro asistieron dos personas e igualmente fueron encuestadas (ver figuras 11 y 12).

Figura 11

Encuesta de satisfacción evento Juegos digitales en la Biblioteca



Fuente: elaboración propia

Figura 12

Asistencia al evento Juegos digitales en la Biblioteca



Fuente: elaboración propia

Finalmente, se realizó el último taller el día 13 de diciembre, el cual estuvo enfocado en los juegos análogos y su influencia en las bibliotecas. Se contó con la participación de un experto en el tema, Vincent Gil, y asistieron cinco personas que fueron encuestadas con el fin de contar con todas sus percepciones sobre la experiencia (ver figuras 13 y 14).

Figura 13

Encuesta de satisfacción evento Juegos análogos en la Biblioteca



The image shows a screenshot of a survey form titled "Juegos análogos en la Biblioteca". The form is part of a larger document titled "Gamificación en Bibliotecas - 13 diciembre". The survey is divided into three sections: "Preguntas", "Respuestas", and "Configuración". The "Preguntas" section is currently active, showing the title "Juegos análogos en la Biblioteca" and a paragraph of text explaining the purpose of the survey. Below the text is a form field labeled "Nombre".

Gamificación en Bibliotecas - 13 diciembre

Preguntas Respuestas Configuración

Sección 1 de 3

Juegos análogos en la Biblioteca

La siguiente entrevista hace parte de un trabajo de investigación sobre la gamificación en las bibliotecas. La gamificación es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades necesariamente recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema, mejorar la productividad, obtener un objetivo, activar el aprendizaje y evaluar a individuos concretos. En este caso estamos entendiendo las dinámicas de la Biblioteca Pública Piloto y su mediación con el público juvenil. Con base en esta investigación se buscará crear una propuesta de plan gamificado para la Biblioteca.

Nombre

Fuente: elaboración propia

Figura 14

Asistencia evento Juegos análogos en la Biblioteca





Fuente: elaboración propia

En las respuestas recolectadas después de cada taller se evidenció el deseo y el interés por este tipo de espacios y actividades. Varias de las personas repitieron los talleres y manifestaron su deseo de ir más seguido aportando y conociendo sobre los temas propuestos: juego, gamificación y estrategia pedagógica.

De igual modo, es importante mencionar que las fechas de diciembre en la Biblioteca Pública Piloto estuvieron caracterizadas por poca asistencia de público, por esta razón, aunque no se tuvo una afluencia grande de público, se ve en el número de asistentes una respuesta pequeña y positiva.

Por lo demás, el recorrido durante ese segundo semestre de 2021 estuvo cargado de eventualidades y cambios, lo cual fue una fuente de información muy importante para fortalecer la importancia y la necesidad del proyecto. Durante los últimos meses surgió poco a poco y oficialmente la Biblioteca Digital, proyecto que ya tiene el nombre de Cosmoteca y que plantea darle otra mirada al mundo de las bibliotecas. Es quizás esta iniciativa la que empieza a dar unos primeros pasos hacia esa ruta que se planteó en la investigación.

Ahora bien, la idea de proponer otros talleres o encuentros basados en el formato GANAG se continuó en 2022. En alianza con un grupo de lectura de la ciudad llamado *Sociedad Tolkien Colombia Orodruin* se planeó un encuentro sobre los juegos basados en la narrativa del autor británico J.R.R. Tolkien. Para este taller se empezó por hacer una revisión general sobre lo que se venía aprendiendo de gamificación y se realizó una breve actividad gamificada con el tema⁹.

La exploración de jugar dentro de la Biblioteca mientras se hablaba de la obra y el mundo creado por el escritor J.R.R. Tolkien fue innovadora e irruptiva. Muchas personas se acercaban por simple curiosidad y se motivaban a quedarse e indagar en los diversos juegos que se estaban explorando (ver Figura 15).

⁹ En el siguiente enlace se puede consultar el ejercicio:

<https://view.genial.ly/6222dc15922b230011a31ab5/interactive-content-gamificacion-en-la-biblioteca>

Figura 15

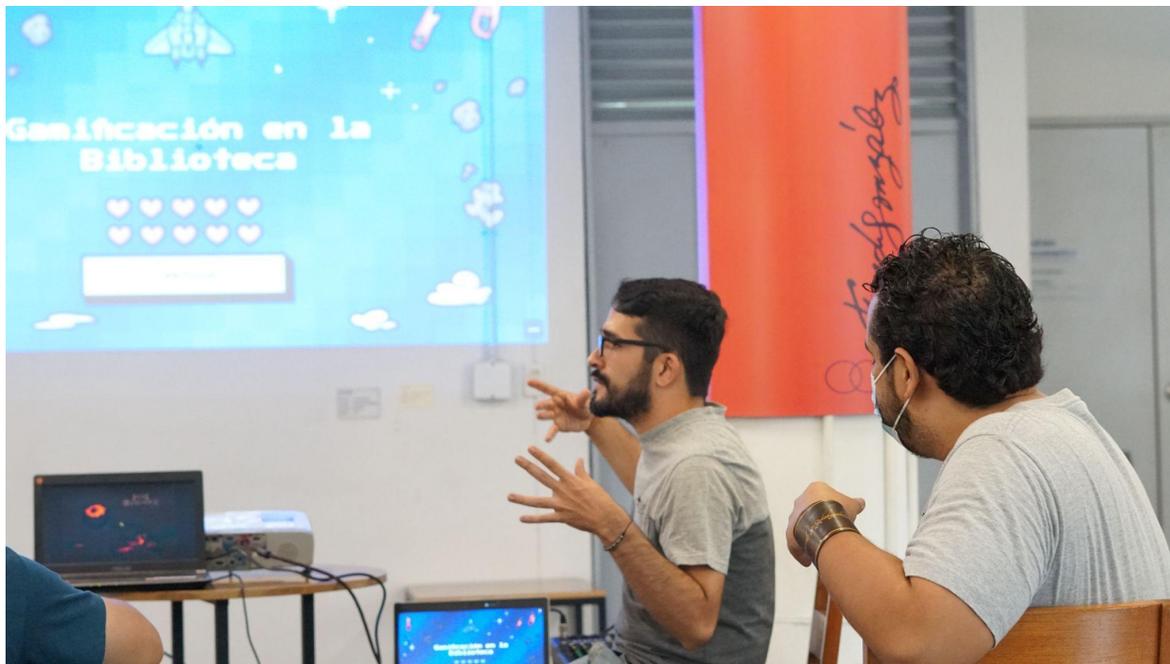
Póster de la actividad Aventuras gamificadas en la Tierra Media



Fuente: elaboración propia

Figura 16

Asistencia a la actividad Aventuras gamificadas en la Tierra Media





Fuente: elaboración propia

Este espacio de gamificación basado en la obra de Tolkien fue un ejercicio de trascendencia, porque permitió generar una conexión entre lo análogo de la biblioteca — los

libros recomendados— y la propuesta digital llevada para la investigación en el taller. Se trató de las expansiones transmediáticas de los textos, los cuales se pudieron visualizar en diversos videojuegos de la denominada Tierra Media en diferentes plataformas. A esta actividad asistieron 15 personas.

Por otro lado, cabe recordar que durante el proceso de investigación también se realizó una actividad gamificada en el marco de la duodécima Parada Juvenil de la Lectura que se denominó *Planchettes y palabras ocultas: el curioso arte de comunicarse con fantasmas*. En esta actividad se “invocaban” los fantasmas de 16 autores de misterio y terror y se leían fragmentos de sus principales obras. Se usaron herramientas como Genially para generar motivación e interacción con los participantes, quienes son clave en cualquier proceso gamificado. Esta actividad se destacó por su buena recepción y, sobre todo, por su aplicabilidad en otros espacios bibliotecarios¹⁰.

¹⁰ En el siguiente enlace se puede encontrar la actividad realizada, la cual también puede ser replicada en otras bibliotecas: <https://view.genial.ly/60ee08919a3aef0d014daf8b/interactive-content-club-de-la-medianoche>

Figura 17

Póster de El club de la medianoche



Fuente: elaboración propia

Esta experiencia y la de Tolkien se convirtieron en uno de los procesos exitosos de la implementación de las fases de la investigación y podrían ser aplicados como hoja de ruta para generar la sinergia entre juego, gamificación y estrategia pedagógica en el marco de las actividades de promoción de lectura de la Biblioteca.

3- Fase de Conclusiones y propuestas de acción

Finalmente, se procedió a analizar toda la información recolectada a través de los diversos instrumentos y a llevar a cabo la triangulación con los conceptos clave de esta investigación. Esto arrojó valiosos hallazgos, dentro de los cuales se puede determinar que uno de los elementos más relevantes para lograr la motivación en una actividad de promoción de lectura es la planeación. Otro factor alude a cómo el formato GANAG podría ser un excelente

aporte para lograr la promoción de la lectura. Las tablas 8, 9 y 10 relacionan la información recolectada de acuerdo con cada etapa de la investigación.

Tabla 8

Triangulación de la información - fase 1 de la investigación

| Categoría de análisis | Instrumentos - fase 1 | | |
|-----------------------|---|---|---|
| | Fase 1. Datos BPP | Fase 1. Entrevistas semiestructuradas mediadores de la BPP | Fase 1. Observación no participante |
| Juego | No se encuentran datos sobre actividades lúdicas con adolescentes en ninguno de los años investigados (2019, 2020 y 2021). | Manifiestan el interés en el concepto y reconocen algunos de sus elementos. Mencionan sus experiencias con diversos juegos. | En las visitas realizadas para la investigación se observa un trabajo por parte de la mediación de lectura en la Sala Pedrito Botero. Sí se realizan actividades lúdicas de promoción de lectura con niños pequeños. |
| Gamificación | No se encuentran datos disponibles sobre actividades que se entiendan como gamificadas. La única que cabe en esta categoría es la realizada por el Club de la Medianoche, propuesta por esta investigación en el año 2021. Existe una creación de contenidos sobre videojuegos que se publica en las redes de la BPP, pero estas publicaciones no tienen elementos gamificados de lo planteado por Werbach y Hunter (2015). | Mencionan conocer de qué se trata, pero no hay claridad suficiente. Ambos están muy interesados en el tema. Sobre todo, el mediador digital manifiesta interés, ya que se encuentra investigando y trabajando sobre el tema, puesto que es una de las apuestas que tiene la Biblioteca Digital (Cosmoteca). Como lo plantearon Gómez-Díaz y García-Rodríguez (2018), existe cierta verticalidad en los procesos de promoción de lectura y transmisión de conocimiento, al menos desde el mediador digital se evidencia que se empiezan a plantear nuevas rutas y estrategias de creación participativas y colectivas. | En la fase de diagnóstico no se evidencian actividades o elementos de gamificación en las actividades realizadas. Sí existen actividades con juegos, pero no se evidencian con claridad los elementos clave como las dinámicas, las mecánicas y los componentes planteados por Werbach y Hunter (2015). |

| | | | |
|-----------------------|--|---|--|
| Estrategia pedagógica | De acuerdo con los datos analizados, no se podría definir si existe una estrategia pedagógica sistematizada en la preparación de las actividades y talleres. Cada mediador o tallerista tiene una forma o metodología diferente de plantear sus actividades. Un dato que sí es relevante es que de las actividades realizadas solo hay dos claras para adolescentes: un taller de creación literaria con Juan Diego Mejía y el Club de la Medianoche, que fue planteado en esta investigación. | De acuerdo con la definición de Díaz y Hernández (2002, p. 257), la estrategia pedagógica se trata de “los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos”. En la entrevista se nota un interés por los recursos digitales y por la realización de actividades creativas para las actividades de promoción de lectura. | En las visitas realizadas se percibe que existe una preparación de las actividades, pero no hay una dirección concreta hacia dónde va la promoción de lectura de la Biblioteca Pública Piloto. Con el mediador digital se percibe un interés más claro que empieza a verse en el proyecto llamado Cosmoteca o Biblioteca Digital, donde la apuesta más importante es el usuario y sus gustos y motivaciones. Esto se ve como un buen punto de partida. |
|-----------------------|--|---|--|

Fuente: elaboración propia

Tabla 9

Triangulación de la información - fase 2 de la investigación

| Categoría de análisis | Instrumentos - fase 2 | | |
|-----------------------|---|---|--|
| | Fase 2. Observación talleres | Fase 2. Actividad gamificada | Fase 2. Secuencias didácticas GANAG |
| Juego | Durante los talleres se planteó el concepto de juego de Maroney (2001) como punto de partida para explorar diversos temas. Partiendo de su trabajo y el de Nicholson (2009), se explora cómo los juegos en sus diversas plataformas y formatos pueden ser un apoyo para la mediación de lectura. En el taller del 5 de marzo se logra un trabajo más transversal entre la mediación digital de la Biblioteca, la colección que existe en el lugar y el espacio que se transformó para explorar la obra de Tolkien en todas sus manifestaciones. Se ve cómo este | Toda la propuesta de <i>Planchettes y palabras ocultas: el curioso arte de comunicarse con fantasmas</i> estuvo enmarcada en el juego en los conceptos planteados por los diversos autores citados en la investigación. De acuerdo con Maroney (2001), “ <i>A game is a form of play with goals and structure</i> ”. La actividad se planteó de | Partiendo de la estructura creada por Pollock (2007) se preparan las actividades y todo gira en torno al juego. No solo la parte teórica, sino también que cada taller tenía la experimentación como parte clave de la planificación. El formato GANAG se convirtió en la hoja de ruta para crear actividades claras con objetivos, estructura y con una manera fluida de aprender y entender, que en pocas palabras, es llevar, |

| | | | |
|-----------------------|---|--|--|
| | tipo de espacios podrían ser realmente enriquecedores y potentes. | acuerdo con estos elementos: entretener, tener objetivos claros y una estructura. | crear un juego partiendo de los fundamentos de este planteados por diferentes autores. |
| Gamificación | En todos los talleres realizados se buscó no solo una exploración teórica de los fundamentos de la gamificación planteados por Werbach (2015), sino también llevarlo a la práctica. Se usó el juego como punto clave de los talleres y la misma experimentación para entender cómo podría influir en la motivación e interés de los participantes. | Para la actividad se usó como recurso digital la plataforma Genially y los fundamentos de la gamificación y sus componentes fueron clave para su construcción. Se considera que la actividad tuvo buen impacto e interés en los participantes. | La gamificación, en palabras de autores como Gómez-Díaz y García-Rodríguez (2018), consiste en la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos a los relacionados con el ocio y el entretenimiento. El GANAG tiene una estructura de planificación que ayuda a usar esos elementos del juego en cualquier actividad pedagógica o de promoción de lectura. |
| Estrategia pedagógica | Aunque al principio de la investigación se tenía el referente de Sierra (2007) con su modelo estructural de estrategia pedagógica, se llega al trabajo de Pollock (2007) como una estructura más afín, no solo del público de la Biblioteca, sino más acorde con una estructura gamificada, por ejemplo con el Modelo Canvas de Ruizalba Robledo et al. (2013), por ello, se crearon los talleres partiendo de la estructura GANAG propuesta por Pollock (2007) y fue uno de los hallazgos de la investigación. | Como plantearon Díaz y Hernández (2002), la estrategia pedagógica son “los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos” (p. 257), y esto fue clave para la creación de esta actividad. La imagen visual, la ruleta, la participación, música y jugabilidad hicieron parte de la estrategia pedagógica para poder lograr la motivación e interés en la actividad. | La triangulación entre los conceptos de juego, gamificación y estrategia pedagógica convergen en este punto. Se identifica el formato GANAG como un punto de partida para planificar actividades pedagógicas gamificadas. |

Fuente: elaboración propia

Tabla 10

Triangulación de la información - fase 3 de la investigación

| Categoría de | Instrumentos |
|--------------|--------------|
|--------------|--------------|

| análisis | Fase 3. Encuestas de satisfacción talleres | Fase 3. Entrevista con gestión de proyectos de planeación BPP | Fase 3. Formato GANAG para actividades de promoción de lectura |
|-----------------------|--|---|---|
| Juego | Para todos los participantes entrevistados el juego hace parte fundamental de sus vidas y eso lleva a entender lo que plantean Hernando y Gómez (2018) cuando citan diferentes pedagogos como Fröebel y Pestalozzi, y la importancia del juego desde la niñez. Incluso se trae a colación lo que menciona Vigotsky (1924), sobre que el juego surge como necesidad de socializar. Desde diferentes miradas y formatos el juego hace parte fundamental de la vida de todos los entrevistados y sienten atracción hacia las actividades lúdicas. | En la conversación realizada, el enfoque fue en las actividades y contenidos que se realizan en la Biblioteca. Se evidenció que son pocas las actividades alrededor del juego que se llevan a cabo. Si existe una mediación lúdica en el público infantil de la Sala Pedrito Botero, pero en otros aspectos aún no hay mucho énfasis en ello. La Cosmoteca (Biblioteca digital) se plantea como el primer espacio de exploración con estas temáticas. | Se realizó una propuesta de actividad de socialización creada a partir de la estructura GANAG y con una actividad gamificada al final. Se implementó en el taller del 5 de marzo y funcionó bastante bien. Pero se pretende que quede como hoja de ruta para otras actividades que se quieran realizar en la Biblioteca. |
| Gamificación | En las entrevistas realizadas después de los talleres, la mayoría de los participantes ya entendían mejor el concepto de gamificación y se sintieron interesados por espacios gamificados en la ciudad. En su mayoría reconocen el Parque Explora como un espacio gamificado, pero son conscientes de la falta de lugares y espacios de este tipo en la ciudad. | No se encuentran evidencias de actividades gamificadas en la Biblioteca. Solo se mencionan las realizadas por la presente investigación. Esto es un buen dato para develar la importancia de actividades planteadas así, en y desde la Biblioteca. | Aunque el formato en sí no es gamificado, sí sirve para crear estrategias pedagógicas gamificadas usando diversos elementos del juego con un fin u objetivo que no es el entretenimiento, sino generar enganche y motivación entre los participantes, y siempre se propuso dentro de las actividades el juego como punto para comprender los objetivos que se querían lograr. |
| Estrategia pedagógica | Los entrevistados manifiestan el interés por continuar con espacios para aprender de temas como videojuegos o juegos de mesa y cómo estos serían espacios propiciadores de manera fácil y eficaz para la promoción de lectura en la Biblioteca Pública Piloto. | En las cifras y datos que se obtienen en la gestión de proyectos de la Biblioteca no está claro cuáles son las estrategias pedagógicas que se llevan a cabo. Los datos se relacionan con las actividades y contenidos y las cifras de personas que participan. | Tomando lo señalado por Díaz y Hernández (2013) sobre la estrategia pedagógica, se puede afirmar que el formato GANAG es un recurso eficaz para el mediador y para promover la lectura y los aprendizajes significativos. |

Fuente: elaboración propia

Por último, después de la realización de los talleres, comparar las respuestas de los entrevistados y la satisfacción que las actividades fueron dejando, se planteó una propuesta de acción para la formación de los mediadores en los temas de gamificación, motivación y en la planeación de las actividades. Con este fin se planteó un taller en el que se exploran estos temas y, al final, se realiza una actividad gamificada para interactuar con ellos. Este taller puede encontrarse en el Anexo 4. Parte de este taller fue socializado en la sesión del 5 de marzo de 2022, pero quedó como posible socialización del trabajo de investigación en la Biblioteca Pública Piloto.

Conclusiones

Para empezar, y como uno de los elementos clave de esta investigación, se halló una triangulación entre los conceptos clave que hicieron parte de esta. La estrategia pedagógica, vista como una manera de concretar actividades para la consecución de objetivos educativos, recuerda directamente a la gamificación, la cual también tiene unos objetivos claros, solo que esta emplea los elementos del juego y esto, a su vez, conduce a la definición planteada por Maroney (2001) sobre el juego como una forma de jugar o de entretenerse con una estructura y unas reglas u objetivos.

Tres conceptos que se encuentran con un propósito similar. Una estrategia pedagógica con objetivos claros enfocados en la enseñanza-aprendizaje y que contiene en sí misma elementos del juego planteados por la gamificación, generando así un juego cercano y asequible con un propósito claro de formación y, en este caso, de motivación y promoción de lectura.

Ahora bien, otro de los hallazgos de la investigación fue la manera de planear secuencias didácticas a través de GANAG (Pollock, 2007) y cómo esto estaría ligado a la definición de juego de Maroney (2001), la cual, a su vez, se relacionaría con los elementos clave de la gamificación planteados por Werbach y Hunter (2015). De esta manera, planear una experiencia en la biblioteca se convierte en una estrategia pedagógica gamificada de creación y de motivación para empezar a acercar a diversos públicos.

Por otro lado, seguir explorando estas planeaciones y estructuras servirán para crear una ruta con la cual los mediadores de la biblioteca puedan gamificar sus experiencias y así empezar a motivar a más usuarios y construir la biblioteca del futuro.

Sobre esto, cabe acotar que la Biblioteca debe percibirse como un espacio para la gestión del saber, para los servicios de información, el encuentro de las ideas con el conocimiento y también como un espacio de experiencias significativas y memorables que busquen mejorar los procesos y acciones de enseñanza, aprendizaje y promoción de lectura.

Esta investigación propone a la biblioteca como un espacio que tiene funciones y una responsabilidad de proyectar, generar y mantener acciones de sensibilización y acercamiento a los recursos bibliográficos, audiovisuales o digitales con los que cuenta, todo ello desde la lúdica, el juego y la gamificación, no solamente enfocándose en los visitantes, sino también en los mediadores de las diferentes salas y en el equipo referencista de la biblioteca. Esto debería darse a través de sesiones de inducción y experimentación en las que conceptos dinámicos como la gamificación puedan motivar una diversidad de actividades en la organización de la colección, en las dinámicas de circulación y en el préstamo de materiales.

Entretanto, también se evidenció que los bibliotecarios de mayor edad tienen más prejuicios hacia la gamificación y a tener juegos en la colección de la biblioteca. Por el contrario, los usuarios más jóvenes encuentran la gamificación interesante y útil para cualquier actividad en la Biblioteca.

Es importante que esto ya se haya empezado a hacer desde la mediación digital en el proyecto de la Cosmoteca, pero debería continuar haciéndose énfasis en este, ya que es una necesidad para lo que se plantean las bibliotecas del futuro. Citando la conferencia de Ciornei (2020), es importante continuar cuestionándose sobre la definición de las bibliotecas actuales y su tradicionalismo.

Para finalizar, se debe mencionar que es claro que la comprensión del espacio en el entorno bibliotecario se está transformando y se debe ser consciente de que desde las instituciones públicas y privadas debe existir un esfuerzo para garantizar que las actividades de mediación o aprendizaje, los recursos, el contenido y los servicios que se ofrecen también reflejen este cambio.

Recomendaciones

La Biblioteca está trabajando en un proyecto propio que busca otras miradas frente a lo que se concibe como el espacio bibliotecario. La Cosmoteca o Biblioteca digital se convierten en un punto clave que da luces a la promoción de la lectura. Es interesante que se continúe con una labor minuciosa de formación, sobre todo por las exigencias que tienen las actividades gamificadas, no solo de alfabetización digital, sino de estructuras y objetivos para lograr procesos exitosos.

Uno de los principales problemas que se evidenció en el proyecto fue el desinterés por parte de algunos mediadores o funcionarios de la Biblioteca. En el proceso se invitó a varias personas a hacer parte o a llevar, por ejemplo, jóvenes adolescentes del equipo de alfabetizadores de la Biblioteca, pero no se generó ningún lazo o conexión. Esto es un signo de alerta para lo que se plantea en esta investigación, así como en la Cosmoteca, porque se requiere constancia y apropiación de estas actividades para que, de esta manera, se pueda lograr la motivación o participación que se busca. Aquí es importante traer a colación a Bouzidi et al. (2019), pues estos autores también plantearon que una propuesta o estrategia pedagógica gamificada puede estar condenada al fracaso debido a la falta de comprensión del proceso de diseño de gamificación y del interés del mediador.

Las actividades realizadas en el proyecto quedaron estructuradas, revisadas y listas para ser desarrolladas y podrían ser usadas como recursos en otras bibliotecas de la ciudad. Sin duda, la gamificación y el juego constituyen un tema de mucho interés en los espacios bibliotecarios de la ciudad, por lo que se debería continuar explorando con grupos ya creados como *bibliogamers*, participantes de los *maker space* e, incluso, empezar a identificar grupos de juego de roles o

juegos de mesa que se reúnen en las bibliotecas para hacerlos parte de las actividades, contenidos y promoción de la lectura dentro del espacio bibliotecario.

En suma, otra recomendación, basada en lo propuesto por Felker y Phetteplace (2014), es que si bien existe interés en crear juegos atractivos y educativos en diversas actividades de promoción de lectura, llevarlo a cabo es un reto que requiere una gran inversión, no solo de dinero, sino de tiempo, formación y de disposición del personal.

Referencias

- Alberich Nistal, T. (2008). IAP, mapas y redes sociales: desde la investigación a la intervención social. *Portularia Revista de Trabajo Social*. 8, 1-32.
- Alcaldía de Medellín. (2004). Plan maestro para los servicios bibliotecarios públicos de Medellín. *Plan de Desarrollo de Medellín 2004-2007 "Medellín compromiso con toda la ciudadanía"*. Medellín, Colombia.
- Alcaldía de Medellín. (2011). Decreto 0917 del 23 de mayo de 2011. [Por medio del cual se adoptan los lineamientos de la política pública en materia de lectura y escritura para el municipio de Medellín]. Medellín, Colombia.
- Angulo, E. (12 de julio de 2011). *Biblioteca 3.0: el camino al desarrollo*. Bibliotecarios: <https://www.biblogtecarios.es/esterangulo/biblioteca-3-0-el-camino-al-desarrollo/>
- Batykefer, E. & Damon-Moore, L. (29 de abril de 2014). *7 Big Myths About Libraries*. Huffpost: https://www.huffpost.com/entry/library-myths_b_5234414
- Bigdeli, Z., Haidari, G., Haji, A. & Basirian, R. (2017). Gamificación en sitios web de bibliotecas basados en teorías motivacionales. *Webology*. 13(1), 1-12.
- Bouzidi, R., de Nicola, A., Nader, F. & Chalal, R. (2019). OntoGamif: a Modular Ontology for Integrated Gamification. *Applied Ontology*. 14(3), 1-35.
- Calvo Hernando, P. & Gómez Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. *La razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*. 40, 23-31.

- Castrillón, S. (2001). Bibliotecas públicas y bibliotecas público-escolares. En Varios, *Bibliotecas públicas y escolares* (pág. 188). Bogotá D.C.: Fuendalectura.
- Chaparro Puentes, N. & Soto Castillo, J. (2019). *La biblioteca escolar, un espacio lúdico para la transformación de la enseñanza y el fortalecimiento del aprendizaje escolar*. [Tesis de especialización en Pedagogía de la lúdica]. Bogotá D.C.: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Clarke, S., Collins, B., Flynn, D. & Arnab, S. (2018). *Gamifying the University Library: Using RPG Maker to Re-Design Library Induction & Online Services*.
- Colosanti, N., Fiori, V. & Frondizi, R. (2020). Promoting Knowledge circulation in public libraries: the role of gamification. *Manage*. 41(8-9), 669-676.
- Concejo de Medellín. (2010). Acuerdo N° 79 de 2010. [Por medio del cual se adopta la política pública en materia de lectura y escritura para el municipio de Medellín]. Medellín, Colombia.
- Concejo de Medellín. (2015). Acuerdo Municipal N° 23 de 2015. [Por medio del cual se establece el marco institucional y se adopta la política pública para la institucionalización del Sistema de Bibliotecas...]. Medellín, Colombia.
- Congreso de la República de Colombia. (2013). Proyecto de Ley N° 130 de 2013. [Por el cual se fomenta el hábito de la lectura y la escritura en los programas de educación preescolar, básica y media...]. Colombia.

- Córdoba de Gómez, N., Marín Marín, M. & Pérez Suárez, O. (2015). *Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica*. [Tesis de especialización en Pedagogía de la lúdica]. Medellín: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Departamento Nacional de Planeación de la República de Colombia. (2003). Documento CONPES 3222 (Lineamientos del Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas). Bogotá D.C., Colombia.
- Díaz Barriga, F. & Hernández Rojas, G. (2002). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. En Frida Díaz Barriga (ed.), *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill.
- Díaz Monsalve, A. & Quiroz Posada, R. (2005). *Educación, instrucción y desarrollo*. Medellín: Imprenta Universidad de Antioquia.
- Evans, W. (2009). *Building Library 3.0: Issues in Creating a Culture of Participation*. Chandos Publishing.
- Felker, K. & Phetteplace, E. (2014). Gamification in Libraries. *Reference and Users Services Quarterly*. 54(2), 19-23.
- Fernández Restrepo, J. & Campo Rengifo, A. (2016). *La biblioteca escolar, un espacio lúdico de aprendizaje*. [Tesis de especialización en Pedagogía de la lúdica]. Popayán: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

- García-Ruiz, R., Bonilla del Río, M. & Diego Mantecón, J. (2018). Gamificación en la escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En Ángel Torres (coord.), *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pág. 235). Quito: Abya Yala.
- Ghiso, A. (1999). Acercamientos: el taller en procesos de investigación interactivos. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. 5(9), 141-153.
- Giraldo, Y., Álvarez Zapata, D., Ocampo Molina, N., Guerra Sierra, L., Melgar Estrada, L. & Gómez Vargas, M. (2009). La promoción de la lectura en las bibliotecas públicas de Medellín. *Revista Interamericana de Bibliotecología*. 31(1), 161-205.
- Gobernación de Antioquia e Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia. (2014). Plan Departamental de Lectura y Bibliotecas 2014-2020. Colombia.
- Gómez Hernández, J. & Licea de Arenas, J. (2005). El compromiso de las bibliotecas con el aprendizaje permanente. La alfabetización informacional. *TREA*. 12, 145-180.
- Gómez-Díaz, R. & García-Rodríguez, A. (2017). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia del presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*. 12, 125-135.
- Gutiérrez, F. (8 de abril de 2015). *Las bibliotecas son aburridas con o sin tecnología*. Infotecarios:
<https://www.infotecarios.com/las-bibliotecas-son-aburridas-con-o-sin-tecnologia/#.YynnSHbMK5d>
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial y Emecé Editores.

- Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2007). *A Formal Approach to Game Design and Game Research*.
- López, K. & Terán, Y. (2020). *Estrategia pedagógica haciendo uso de la biblioteca como espacio integrador para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Madre Laura-sede San Carlos del municipio de Tierralta, Córdoba* [Tesis de licenciatura en Educación preescolar]. Montería: Universidad Santo Tomás.
- Lucio, R. (1989). Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica: diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de La Salle*. 11(17), 35-46.
- Maroney, K. (2001). My Entire Walking Life. *The Games Journal: A Magazine About Boardgames*.
- Martínez, K. (22 de septiembre de 2014). *¿Qué es GANAG? Ideas para la clase:*
<https://ideasparalacase.com/2014/09/22/que-es-ganag/>
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2010). Plan Nacional de Escritura, Lectura y Oralidad "Leer es mi cuento". Colombia.
- Nicholson, S. (2007). *The Rol of Gaming in Libraries: Taking the Pulse*.
- Okuda Benavidez, M. & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. 34(1), 118-124.
- Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas. El juego como inspiración*. Barcelona: Editorial UOC.

- Peralta, S. & Martínez, S. (2018). Incidencia de la lectura y escritura en el rendimiento escolar. *Educación Superior*. 17(26), 31-46.
- Ramírez, E. (1998). La investigación pedagógica. *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*. (72-73), 163-166.
- Rosenheck, L. (14 de enero de 2014). *Espacios maker para hacer visible el aprendizaje de los alumnos*. Instituto para el Futuro de la Educación:
<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/espacios-maker-aprendizaje-visible>
- Ruizalba Robledo, J., Navarro Lucena, F. & Jiménez Arenas, S. (2013). Gamificación como estrategia de marketing interno. *Intangible Capital*. 9(4), 1113-1144.
- Taylor, S. & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Buenos Aires: Paidós.
- Toledo Inclán, E. (s.f.). *El mapa de la gamificación*. 9brain.es:
<https://9brains.es/mapa-de-gamificacion/>
- Torres-Toukourmidis, A. & Romero Rodríguez, L. (2016). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*. Quito: Abya Yala y Universidad Politécnica Salesiana.

Anexos

Anexo 1 - entrevistas

Alexander Herrera

Mediador digital Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina.

1. ¿Qué entiendes cuando escuchas la palabra gamificación?

Ehhh... sin ser un concepto hoy desarrollado que uno podría decir que se define como tal, creo que es el uso de la estrategia o pongámoslo así, como un concepto de los videojuegos, de entender la lúdica en lugares que normalmente no se han aplicado como las bibliotecas, como las aulas de clase, donde han tenido un concepto como riguroso, como de control. Creo que la gamificación es pensar como una especie de metodología o de herramienta didáctica mejor, para generar contenidos que inviten a diferentes usuarios y sobre todo usuarios de nuevas narrativas, cierto, hablo de usuarios de nuevas narrativas hablo de usuarios jóvenes que se alimentan un poco de la experiencia que quieren cocrear que también hace parte de esas nuevas formas de relacionarse con los contenidos en el ecosistema cultural...para no alargarme mucho creo que está bien así.

2. ¿Conoces algún espacio gamificado en la ciudad de Medellín?

Sí, creo que el referente puede ser Parque Explora, es muy buen referente, aunque es muy museográfico creo que invita al juego, a la interacción, a contemplar ciertos contenidos, a una participación directa. También a una relación entre las diferentes, (ehhh) llamémoslo así, contenidos tanto análogos como digitales...uno se puede tomar una foto. La misma Biblioteca tiene una experiencia un poco gamificada que es el Museo Cámara de Maravillas que fue realizado por Parque Explora y desde la Biblioteca se viene trabajando unos contenidos que

pronto van a salir que tienen una característica de pre, durante y después que genera un juego. Una provocación a través de unos clips pequeños donde están buscando un personaje que se salió de un libro, luego encuentran el personaje se hace la tradicional obra del cuento y a partir de ahí se va a relacionar con actividades como el archivo fotográfico donde hay que buscar a Olivia, que es el personaje que estaba extraviado. Olivia que se salió por toda la ciudad y pues ahí se genera un juego también. Hay un elemento gamificado a partir de esa experiencia de la hora del cuento, también va a haber una provocación para que los niños nos manden su talento, así como Olivia tiene muchos. Que cada niño nos mande su talento y vamos a hacer un mural de talentos BPP en la Sala Pedrito Botero, es más o menos el asunto gamificado que he pensado. Obviamente hay otros eventos, lo que hacen los *cosplayers* también es un asunto de gamificación, cierto, en el Parque de Belén... bueno, no recuerdo así otro que venga en este momento.

3. ¿Le gusta jugar?

Sí, yo creo rotundamente que en algún momento de la vida sí sentí que el juego y ano iba de mi parte porque estaba creciendo, como en esa concepción de educación un poco tonta de superioridad académica. Hoy completamente me considero un *gamer*, me encanta. Soy fanático de Nintendo y de ahí trato como de... qué bacano, esto lo podemos relacionar con la literatura, con la música, con el mismo arte ilustrado, la ilustración digital y la ilustración contemporánea. Creo que desde el juego se puede abarcar muchas cosas. De hecho, tengo una experiencia con un niño al que le daba clases de inglés, el niño tenía un proceso de lectura un poco... se le dificultaba pronunciar algunas palabras. Entonces lo que hacíamos era 15 minutos de clase, yo tenía un Nintendo Wii y lo ponía a jugar Mario Galaxy, entonces yo lo ponía, jugaba 10 minuticos libre y 5 minutos lo acompañaba a qué leyera en voz alta cuando iba encontrándose

con el honguito, con las planticas o las indicaciones y eso le fue ayudando en ese proceso de los seis meses que estuvo conmigo. Y ahí a partir de esto, uno va despertando una lógica y una caracterización de usuarios, como qué tipo de usuarios, qué tipo de jugador puedo acercar, con este contenido qué puedo hacer, que por ahí hay pues unos referentes que se vienen manejando, la ludificación en las bibliotecas y hay una caracterización, qué se quiere, qué no se quiere en ese espacio, qué quiero lograr, eso es como un marco para no alargarme.

4. ¿En qué plataformas le gusta jugar? Análogo (juegos de mesa o de ronda), Videojuegos (consolas) Aplicaciones, RPG (Juegos de *Roll Playing Game*)

Bueno, a mí me gustan mucho los juegos de mesa, el Rummy Q, de hecho estoy que me muero por conseguir hace rato Cranium, me encanta el tema de que se tenga que activar el cuerpo, algo permafático. Creo que no he tenido es como el grupo que me consolide para hacerlo. Me gustan las consolas análogas, me gustan un montón. En lo digital más bien poco aunque descargo una que otra aplicación que encuentro como para explorarla, como referente. La juego en el computador pero no es más. Me encantan los juegos RPG, al estilo Zelda para tener un referente, el mismo Mario como por tradición, sí soy como Nintendo-maniaco. Sobre todo los juegos que vinculan el tema de la historia: Assasins Creed por ejemplo, Resident Evil, que haya una relación directa como con todo lo literario también y cómo desde los videojuegos se puede hacer una provocación para acercar a los nuevos usuarios. De hecho, es una nueva propuesta que tengo este año, que voy a estar todo el año en la Biblioteca para que podamos hacer un ejercicio de cómo la literatura se puede abarcar no solo desde la literatura sino también desde los videojuegos, aporta a la literatura, a la música. Vamos a ver qué sale, para también hacer un acercamiento e ir rompiendo con el asunto del libro centrismo en las Bibliotecas, donde solamente se aprende o se adquiere cultura a través del libro, que también es un asunto muy

aristocrático y un poco burocrático, y que se entiendan que hay otras lógicas y ahí sí creo que es fundamental el tema lúdico. He de recordar que el *Homo ludens* es la primera forma que tenemos de aprendizaje, con el entorno. Uno lo ve en los animales, en los gatitos, que empiezan a chocarse con todo y eso en nosotros es igual. Entonces creo que el juego siempre está permeado, que hay un sistema educativo, de producción hasta un poco ortodoxo. Pues como si la rigidez fuese una forma de creatividad y creo que no. De hecho, ya hay espacios gamificados también a nivel empresarial, entonces si hay a nivel de empresa en las bibliotecas hoy sí que es necesario. Además, desde el año 2010, con el nuevo Manifiesto que sacó la UNESCO con las bibliotecas 3.0 es que se entiendan las bibliotecas como escenarios abiertos del territorio. Una biblioteca con un carácter social y territorial, ya no solamente educativo sino social, entonces que invite a las discusiones, que invite a la exploración. Hay una gran ventaja que tiene la Biblioteca Piloto, que al ser piloto le permite a la biblioteca explorar otros tipos de posibilidades de entregar el conocimiento, de acercar a los públicos que no lo tienen otras bibliotecas. Por ejemplo, aquí el Sistema de Bibliotecas que sí debe seguir unos parámetros, pero la Biblioteca sí tiene esa disposición “pilota” de generar nuevas posibilidades, de generar nuevas reflexiones, de decir esto salió y esto no. De invitar a que la biblioteca sea un maker space, un espacio para el debate de lo que está sucediendo y muchas veces las personas que trabajamos dentro pues desconocemos esas realidades, esas posibilidades que tiene la biblioteca y nos quedamos en el hecho de prestar un libro y no más. Yo creo que las bibliotecas hoy, así como existen nuevas formas pues habría que ver que no son tan nuevas, sino que es el concepto que se tiene. Ya se ha modificado el concepto de nuevas lecturas a lecturas múltiples que es esa posibilidad de no importa por dónde leas, pero lee. Porque de alguna u otra forma hay un universo narrativo que te va acercando y yo tengo unas habilidades y unas características que me estimulan. Yo creo que la gente no lee no porque

no le gusta sino porque no ha encontrado su formato lector. Algunos lo hacemos desde la literatura, otros desde el cine y cómo una cosa no va por encima de la otra sino que cada experiencia del usuario lo acerca a esa lectura y por lo tanto lo va a disfrutar. Creo que la lectura debe entenderse como algo de gusto, disfrute, pasión. No algo como muchas veces la escuela lo ha enseñado y que a veces en las bibliotecas lo siguen manteniendo. El silencio, bacano que una biblioteca invite al diálogo, a la conversa a romper un poquito, obviamente hay gente que va a leer y es necesario espacios así, pero también debe haber espacios que inviten al hacer al explorar, al mover, al tocar, al mover el conocimiento y entender que el conocimiento no es algo aristocrático sino un asunto que se va modificando a partir de lo que tienen los territorios y las nuevas realidades que van teniendo las sociedades.

5. ¿Cree que se puede aprender jugando?

Sí, toda la vida. Es la única forma jajajaja, no sé si sea la única, pero es la que más genera experiencia y cuando hay experiencia se exaltan los sentidos y si se exaltan los sentidos es un asunto que perdura para siempre. Es como cuando uno rescata un videojuego o cuando va al estadio y a uno nunca se le olvida porque los sentidos se impregnan, entonces se exaltan los sentidos y ahí perdura para siempre.

6. ¿Ha usado aplicaciones o juegos de aprendizaje?

Sí, he intentado usar Duolingo de italiano, falta un poco más de confianza pero sí lo he usado...he usado ese y he usado uno de Google, Google Arts para conocer las artes, conocer los museos, a veces caminar ciudades en Google Street... buscar ¿qué tan alejada queda la tienda de Nintendo de la Biblioteca de Nueva York, como cositas así que permitan adentrarse en otros conocimientos.

7. ¿Con qué frecuencia vas a una biblioteca?

Si no había un encuentro puntual creo que pocas veces, pero ya recordando acá, viviendo cerca de San Antonio de Prado su espacio me parecía muy agradable para trabajar sobre todo en ese corredor. Más que hacer un préstamo directo iba a un espacio de trabajo, como que su armonía, su arquitectura, su ambiente me parecía como muy agradable para trabajar. Y a veces algunos préstamos digitales y ya si había algún evento ya sí se caía, una charla, un encuentro con amigos era como la excusa para llegar al lugar.

8. ¿A qué vas a una biblioteca?

La respondo ¿cómo usuario o cómo trabajador que tiene una ilusión con la biblioteca?...listo. La biblioteca se modificó hace dos años si la memoria no me falla, al menos físicamente. Pero uno va a la biblioteca y de verdad siente que es una biblioteca muy tradicional, como la biblioteca que yo iba como niño en Itagüí que uno presta un libro y no más. Hablándolo en términos educativos no se preocupa por el currículo oculto que hay detrás de mí y no solo detrás de mí sino otros con parecidos de gustos. Entonces creo que la Biblioteca tiene que abrirse como más espacios de cine, a otras exploraciones, como que haya una provocación. No solo poner biblioteca y que haya los libros y que lleva más de 60 años, sino que constantemente sus acciones estén enmarcadas en esas nuevas necesidades, esas nuevas posibilidades, seminarios, exploración. Porque creo que sí hay que ver algo que pasa mucho en estas entidades o las entidades culturales y es que se cree que debo crear para mí y no, se debe crear para nosotros los usuarios. Si estamos demandando videojuegos, pero si a este señor no le gusta el videojuego no importa pero es que usted no está ahí para usted, está para un servicio que es muy importante. Entonces creo que las bibliotecas sí tienen que generar esos espacios, el encuentro del diálogo, de conocer otras formas. A mí de la biblioteca me interesa por ejemplo el tema del cómic, el

tema de la literatura y el fútbol, obviamente el cine. La relación de patrimonio, de ese acervo patrimonial que tenemos que no solamente es dejarlo ahí como intocable sino venga cómo podemos mezclarlo con nuevas narrativas, aplicaciones. Creo que eso es lo que me interesa de la biblioteca como un espacio que invite al conocimiento, a la investigación, pero que también no se quede solamente en la investigación de la palabra, sino también del hacer y ese hacer como trae un nuevo conocimiento a partir de diferentes acervos.

9. ¿Qué es lo que más le interesa al visitar la Biblioteca Pública Piloto?

La respondió en la respuesta anterior.

10. ¿Qué le motiva a regresar a la Biblioteca Pública Piloto?

La respondió en la respuesta anterior.

11. ¿Las personas que trabajan allí están capacitadas para sus necesidades?

Pues Cris, yo creo que sin entrar a juzgar yo creo que si hay un asunto. Yo creo que la actitud uno la puede tomar con una disposición. Yo creo que a la biblioteca si le hace falta por ser una entidad pública esa aptitud que a veces se tiene del funcionario público y no solo de la biblioteca sino a nivel general de ser un poco “así somos” “así estamos” y “así nos vamos a quedar”. No hay....no sé, no están abiertos al cambio, eso sí se nota inmediatamente, solo hacen las cosas como por hacerlas. Echar a un funcionario pública es una tarea casi histórica sería porque tienen muchas garantías, entonces como esa comodidad hace que no se quiera innovar. Y a veces los que llegamos a la biblioteca con otras posibilidades se miren como loco, como muy soñador, ubíquese que esto lo público...yo no sé qué de todo esto se podrá decir, pero te lo voy a decir (jajaja) y lo otro es el hacer por el hacer y cómo no hay un sentido hay gente que mira la ciudadanía como esta manada de ignorantes...cualquier cosa que se les dé está bien y en ese

sentido me parece peye ¿entonces para qué estás ahí? Y también creo que se debe entender que si la gente no llega a la biblioteca es porque algo le está fallando ¿cierto?... ¿ah es que los jóvenes no vienen a la biblioteca? Pero ¿le estás ofreciendo a los jóvenes cosas bacanas? O les vas a poner una charla con Memo Anjel con Spitaletta que todos los años lo llevan.., nooo. Trae entonces seminarios de Tolkien, cosas más frikis, hacé una charla del TikTok como una posibilidad narrativa en las escuelas, que allá un lenguaje desde la biblioteca para provocar e interesar a los jóvenes y eso desde los funcionarios poco se ve el interés. Sí hay un asunto, que hay una carga administrativa muy alta que los administradores hay que llevarles las propuestas, pero también hay una burocracia muy grande que recae sobre la persona. Entonces a uno como creativo le da mucho susto proponer algo porque terminas encargado de todo lo que tenés y de eso que sacaste de idea pero que habría que repartirlo entre todos, pero nadie va a asumir o va a asumir de cualquier manera. Entonces uno evita eso, hasta allá no me dan las tajadas entonces con todo el dolor en el alma, esto hasta da un poco de penita pero sí. Yo creo que ahí hay un asunto de disposición porque uno los capacita, les da charlas, uno les manda links, pero no hay una disposición para aprender de algo nuevo. Hay a veces reuniones, me pasó hace como 8 días, un “man” que sabe mucho de categorización o colección de libros y él disque “a mí no me inviten a estas vainas de lecturas digitales, yo no sé nada de eso, a mí me dejan quietecito en esto” entonces es una necesidad ahí. Pero también hay una disposición de algunos sobre todo contratistas, no tanto funcionarios públicos, pero sí se tiene una disposición para no alargarme más.

12. ¿Le gustaría participar de un plan gamificado de lectura y reseñas de la biblioteca?

13. ¿Estaría interesado en ser un explorador de la Biblioteca Pública Piloto?

Ufff...claro que sí, hoy más que nunca y en un artículo que salió recientemente de El País, creo que te lo compartí, el tema del juego, la gamificación, de poner otros roles, de disponer la biblioteca para el encuentro con el juego es fundamental. Entonces en ambas ideas estaría encantado, si no es en una sería en la otra, sería brutal.

Juan Felipe Restrepo Escobar

Contratista de experiencias y servicios bibliotecarios. Mediador de la Sala Juvenil.

1. ¿Qué entiendes cuando escuchas la palabra gamificación?

Cuando escucho la palabra gamificación que es un término que se ha estado rondando las bibliotecas. Veo que es como la cultura de la lúdica, del juego y de la interconectividad y recursos multimedia enfocados a eso: a la lúdica, al juego y a la narrativa. Es lo que se me viene a la cabeza cuando escucho ese término.

2. ¿Conoces algún espacio gamificado en la ciudad de Medellín?

Espacio gamificado...pues por lo menos fijo no, al menos sé que hay un parque Biblioteca, no recuerdo exactamente cuál y creo que han hecho unas iniciativas en cuánto al juego con temas como League of Legends y hay otros espacios no tan permanentes como es la Cómico Con que se ha dedicado un poco al tema de la gamificación y la lúdica pues virtual.

3. ¿Le gusta jugar?

Bastante, bastante (jajaja) soy nacido en la generación de los 70 por ende fui de esos primeros chicos que jugó con Atari 1600, con los mini Atari de Don King Kong, yo jugué con esos personajes cuando Mario Bross no era protagonista de un juego por ejemplo. Luego vino lo que era las consolas más modernas de las cuales pues no tuve porque había dificultades en mi

casa. Solo en una época buena económica tuve Atari 1600 y Atari 2600. Luego ¿qué pasó? Yo me fui más por los juegos que se instalaban en los PC, que estuvieron muy de moda en una parte de los 90. Duke Nukem, Doom, era más del juego porque era más asequible ir a algún sitio o que alguien bien teso en sistemas te los instalara. Era más barato el juego de PC.

4. ¿En qué plataformas le gusta jugar? Análogo (juegos de mesa o de ronda), Videojuegos (consolas) Aplicaciones, RPG (Juegos de *Roll Playing Game*)

Bueno, aparte de los videojuegos siempre me han gustado los de mesa. Recuerdo uno que se llamaba Ruta, Uno, el Juego de vida, los juegos de mesa: dominó. Ese tipo de juegos los jugué en la infancia mucho. Ese tipo de juego no virtuales, no videojuegos.

5. ¿Cree que se puede aprender jugando?

Total, total. Yo fui scout...te contextualizo la respuesta que te voy a dar. Yo fui scout 20 años y los scout basábamos gran parte del fondo romántico en el juego y creíamos en el juego como una forma de activación. Es una parte importante del aprendizaje y también de la interconexión con el aire libre, entonces el juego siempre es una forma permanente de aprender, de captar ideas que en otro concepto tal vez más serio no se puede. El juego es una forma apropiada, es una alternativa para potencializar el aprendizaje.

6. ¿Ha usado aplicaciones o juegos de aprendizaje?

Claro yo soy...yo hice un curso de inglés en el Instituto Mayer hace muchos años, graduado de allá en el 98 y tengo Duolingo hace aproximadamente un año y medio y es una forma de practicar, porque es que el juego puede servir como aprendizaje y el juego puede servir como práctica. Ya que mencionas Duolingo es una forma muy buena de practicar o de aprender otro idioma. ¿Y qué otras? Me gustan mucho las trivias y quizes de Facebook de cualquier lado,

me gusta mucho hacer las trivias y quizzes, como que compito conmigo mismo en ese sentido y lastimosamente hay uno que ya no existe que eran los juegos de geografía, que era una aplicación en el Facebook hace unos 5 o 7 años que eran unos juegos de geografía y aprendía las banderas del mundo, ubicar ciudades. Entonces sí, los juegos y las aplicaciones me gustan bastante.

7. ¿Con qué frecuencia vas a una biblioteca?

Digamos que prepandemia iba allí a la de San Cristóbal que me queda cerca, a la de Epm, ponele una vez al mes o tal vez en dos meses iba una vez a visitar alguna.

8. ¿A qué vas a una biblioteca?

Sí, cuando voy a una biblioteca que no sea una cuestión laboral voy a ser usuario. A ver que tienen de cómics, pues soy un poco aficionado a los cómics. Voy a disfrutar simplemente de los espacios, a buscar una buena atmósfera para leer un artículo de periódico. Entonces las busco porque hay bibliotecas que tienen atmósferas que me gustan por ejemplo la Biblioteca EPM, me gusta la decoración y la atmósfera, me gusta la Biblioteca de San Cristóbal. Iba a la de Santo Domingo cuando no tenía esos problemas que tiene, de mampostería porque implicaba el vuelo en el metro cable, entonces voy a buscar un espacio que para mí sea agradable estéticamente. Entonces voy es a buscar espacios, con un feng shui diferente por decir algo.

9. ¿Qué es lo que más le interesa al visitar la Biblioteca Pública Piloto?

De la Piloto pues obviamente la importancia de sus colecciones. Creo que si yo en algún momento no llego a estar como empleado en la Piloto iría por la importancia y riqueza de sus colecciones. No solo en cuanto a libros sino en lo patrimonial, que es parte de los más valioso de la Piloto. Archivo Fotográfico, colecciones, exposiciones. Ahí está la importancia de la Piloto,

una gran biblioteca con unas grandes colecciones y con un enfoque patrimonial obviamente muy importante para la ciudad.

10. ¿Qué le motiva a regresar a la Biblioteca Pública Piloto?

Respondido en la anterior.

11. ¿Las personas que trabajan allí están capacitadas para sus necesidades?

Sí, sí, gran parte sí. Gran parte tienen esas habilidades, el personal de catalogación es muy bueno, con mucha experiencia, en la catalogación y en la clasificación, en lo que es la gestión de colecciones en general, es la parte del éxito de la colección, de las cosas que la gente va a prestar.

12. ¿Le gustaría participar de un plan gamificado de lectura y reseñas de la biblioteca?

Participaría cien por ciento como funcionario o como usuario porque es parte de que la Biblioteca se adapte a las nuevas lecturas y creo que la gamificación y la lúdica es un tipo de lectura el cual debemos adoptar en las bibliotecas y que las bibliotecas sean una plataforma para la gamificación, la lúdica y el aprendizaje. Totalmente de acuerdo.

13. ¿Estaría interesado en ser un explorador de la Biblioteca Pública Piloto?

La biblioteca debe proyectarse como un espacio de nuevas opciones y explorar nuevas opciones en cuanto servicios bibliotecarios y acoger otro tipo de visiones. La Biblioteca debe convertirse en un laboratorio de aprendizaje sin dejar de ser lo que vienen siendo desde Alejandría, pero es un espacio para explorar nuevas lecturas, nuevos tipos de lecturas, de visiones, de intereses.

Anexo 2 - formato GANAG

| Fase de la secuencia didáctica | GANAG | Partes de la planeación | |
|--------------------------------|-----------------------------------|--|---|
| Apertura | <i>Goal</i> | -Objetivos de aprendizaje | ¿Qué estaré enseñando? ¿Qué es lo que quiere que el alumno sepa o que guste o ser capaz de hacer? ¿Cómo comunicaré el objetivo de aprendizaje a los estudiantes? |
| | <i>Accessing Prior Knowledge:</i> | -Motivación- activación del conocimiento | ¿Qué voy a hacer para acceder a los conocimientos previos de los estudiantes? |
| Desarrollo | <i>New Information:</i> | -Nuevo conocimiento | ¿Qué es lo nuevo, importante, declarativo y conocimiento procesal que los estudiantes deben aprender para lograr el objetivo de esta lección? |
| | | -Modelación | |
| | <i>Apply Knowledge:</i> | -Ejercitación | ¿Cómo se presentará la nueva información múltiples veces, utilizando una variedad de modos de entrada? |
| | | -Aplicación | |

| | | | |
|---------------|-----------------------|-------------|--|
| Cierre | Goal/ Summary: | -Evaluación | ¿Cómo los estudiantes resumen el aprendizaje en relación con el objetivo de la lección? ¿Cómo desarrollarán sus propias generalizaciones? ¿Cómo sabrás lo que ellos saben? |
|---------------|-----------------------|-------------|--|

Anexo 3 - fichas de talleres

| | | | |
|---------------------------------------|----------------------------|--------------------------------|--|
| Grupo: | Visitantes BPP | Ciclo/clase: | Taller para jóvenes |
| Fecha: | 4 diciembre de 2021 | Estándar/tema: | Gamificación/Juego |
| Fase de la secuencia didáctica | GANAG | Partes de la planeación | |
| Apertura | Goal | -Objetivos de aprendizaje | <p style="text-align: center;">¿Qué estaré enseñando?</p> <p style="text-align: center;">Introducción a la gamificación y el concepto de juego.</p> <p style="text-align: center;">¿Qué es lo que quiere que el participante sepa, que le guste o sea capaz de hacer?</p> <p style="text-align: center;">Conocer las diversas formas los juegos a una biblioteca y cómo jugar puede hacer parte de la mediación o promoción de lectura.</p> <p style="text-align: center;">¿Cómo comunicaré el objetivo de aprendizaje a los participantes?</p> <p style="text-align: center;">Presentación breve de los conceptos y taller didáctico con</p> |

| | | | |
|-------------------|-----------------------------------|---|---|
| | | | juegos. |
| | <i>Accessing Prior Knowledge:</i> | -Motivación-activación del conocimiento | <p>¿Qué voy a hacer para acceder a los conocimientos previos de los participantes?</p> <p>Actividad de reconocimiento (entre los participantes)</p> <p>Ejercicio de <i>desing thinking</i>: post it con todas las ideas que surjan del concepto de juego y gamificación.</p> |
| Desarrollo | <i>New Information:</i> | -Nuevo conocimiento | <p>¿Qué es lo nuevo, importante, declarativo y conocimiento procesal que los estudiantes deben aprender para lograr el objetivo de esta lección?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qué es el juego en general. ● Poner ejemplo de Mario Bross (platform) ● El juego visto desde la biblioteca. ● Partes del “gaming”: Play/Estructura/Goals. ● Campos del juego: análogo, digital e híbrido. |

| | | | | |
|--|-------------------------|---|---------------|--|
| | | n | -Modelación | <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué elementos son necesarios para armar un juego de mesa? 2. ¿Qué es indispensable que tenga un videojuego? 3. Dividir en grupos (máximo 4) y armar un juego con unas cartas dadas. Deben crear unas reglas simples y unos objetivos. 4. Descanso |
| | <i>Apply Knowledge:</i> | n | -Ejercitación | <p>¿Cómo se presentará la nueva información múltiple veces, utilizando una variedad de modos de entrada?</p> <p>Juego de mesa de deducción (Mysterium Park) ejemplo de juego análogo.</p> <p>Videojuego Zelda ejemplo de juego digital.</p> <p>Escape Tales: Sin Memoria ejemplo de juego híbrido.</p> |
| | | n | -Aplicación | <p>Lista de deseos</p> <p>¿Qué le gustaría ver en la BPP?</p> <p>Presentar el juego que crearon.</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">Cierre</p> | <p style="text-align: center;"><i>Goal/ Summary:</i></p> | <p style="text-align: center;">-Evaluación</p> | <p style="text-align: center;">¿Cómo los estudiantes resumen el aprendizaje en relación con el objetivo de la lección? ¿Cómo desarrollarán sus propias generalizaciones? ¿Cómo sabrán lo que ellos saben?</p> <p style="text-align: center;">Cambiarían algo de las reglas del juego creado ¿funcionaría para relacionarlo con la promoción de lectura?</p> <p style="text-align: center;">Entrevistas y encuesta que debe estar ya diseñada para ese día.</p> <p style="text-align: center;">Preguntar por próximas sesiones ¿Volverían?</p> |
|--|---|--|--|

| | | | |
|---------------------------------------|----------------------------|--------------------------------|---------------------|
| Grupo: | Visitantes BPP | Ciclo/clase: | Taller para jóvenes |
| Fecha: | 9 diciembre de 2021 | Estándar/tema: | Juegos digitales |
| Fase de la secuencia didáctica | GANAG | Partes de la planeación | |

| | | | |
|------------|-----------------------------------|---|--|
| Apertura | <i>Goal</i> | -Objetivos de aprendizaje | <p>¿Qué estaré enseñando? Introducción al concepto de juego digital.</p> <p>¿Qué es lo que quiere que el usuario sepa, que le guste o sea capaz de hacer? Conocer las diversas formas de los juegos digitales o videojuegos y cómo jugar puede hacer parte de la mediación o promoción de lectura.</p> <p>¿Cómo comunicaré el objetivo de aprendizaje a los usuarios? A través de la jugabilidad de varios videojuegos conocer sus posibilidades de mediación de lectura.</p> |
| | <i>Accessing Prior Knowledge:</i> | -Motivación-activación del conocimiento | <p>¿Qué voy a hacer para acceder a los conocimientos previos de los usuarios? Actividad de reconocimiento (entre los participantes) Videojuegos que hayan jugado: el que más les gusta, el más difícil y el que abandonaron.</p> |
| Desarrollo | <i>New Information:</i> | -Nuevo conocimiento | <p>¿Qué es lo nuevo, importante, declarativo y conocimiento procesal que los usuarios deben aprender para lograr el</p> |

| | | | |
|--|-------------------------|-----------------|---|
| | | | objetivo de esta lección? <ul style="list-style-type: none"> ● Entender las dinámicas del videojuego. ● Conocer conceptos como: estética, mecánicas, narrativa y tecnología. |
| | | n -Modelación | 5. ¿Qué elementos son necesarios para armar un videojuego? 6. ¿Qué es indispensable que tenga un videojuego? |
| | <i>Apply Knowledge:</i> | n -Ejercitación | ¿Cómo se presentará la nueva información múltiple veces, utilizando una variedad de modos de entrada? Videojuego Zelda ejemplo de juego digital. Jugar Mario Kart para analizar sus elementos. |
| | | n -Aplicación | ¿Qué le gustaría ver en la BPP? Elementos de los videojuegos presentes en los jugados. |

| | | | |
|--------|---------------------------|------------------|---|
| Cierre | <i>Goal/ Summary:</i> | n -Evaluación | <p>¿Cómo los usuarios resumen el aprendizaje en relación con el objetivo de la lección? ¿Cómo desarrollarán sus propias generalizaciones? ¿Cómo sabrán lo que ellos saben?</p> <p>Cambiarían algo de las reglas videojuego ¿funcionaría para relacionarlo con la promoción de lectura?</p> <p>Entrevistas y encuesta que debe estar ya diseñada para ese día.</p> <p>Preguntar por próximas sesiones ¿Volverían?</p> |
|--------|---------------------------|------------------|---|

| | | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|---|
| Grupo: | Visitantes BPP | Ciclo/clase: | Taller para jóvenes |
| Fecha: | 13 diciembre de 2021 | Estándar/tema: | Gamificación/Juego/Juegos análogos |
| Fase de la secuencia didáctica | GANAG | Partes de la planeación | |
| Apertura | <i>Goal</i> | -Objetivos de aprendizaje | <p>¿Qué estaré enseñando?</p> <p>El mundo de los juegos de mesa.</p> <p>¿Qué es lo que quiere que el participante sepa, que le guste o sea capaz de hacer?</p> <p>Conocer las diversas mecánicas de los</p> |

| | | | |
|-------------------|-----------------------------------|---|---|
| | | | <p>juegos de mesa y como podrían aplicarse a una biblioteca.</p> <p>¿Cómo comunicaré el objetivo de aprendizaje a los participantes? Presentación breve de los conceptos (con experto) y taller didáctico con juegos.</p> |
| | <i>Accessing Prior Knowledge:</i> | -Motivación-activación del conocimiento | <p>¿Qué voy a hacer para acceder a los conocimientos previos de los participantes? Actividad de reconocimiento (entre los participantes) Juegos de mesa que recuerdan de la infancia.</p> |
| Desarrollo | <i>New Information:</i> | -Nuevo conocimiento | <p>¿Qué es lo nuevo, importante, declarativo y conocimiento procesal que los participantes deben aprender para lograr el objetivo de esta lección?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mecánicas de juegos de mesa ● ¿Para qué sirven? ● Cómo hackearlos para otras actividades. |
| | | n -Modelación | <p>7. ¿Qué elementos son necesarios para armar un juego de mesa?</p> <p>8. Reconocer las reglas y los</p> |

| | | | |
|--|-------------------------|--------------------|---|
| | | | objetivos. |
| | <i>Apply Knowledge:</i> | n -Ejercitaci3n | <p>¿C3mo se presentar3 la nueva informaci3n m3ltiple veces, utilizando una variedad de modos de entrada?</p> <p>Juego de mesa de exploraci3n y dados: Deep Sea Adventure.</p> <p>Juego de mesa de Acci3n y destreza: Junk Art.</p> |
| | | n -Aplicaci3n | <p>Lista de deseos</p> <p>¿Qu3 le gustar3a ver en la BPP?</p> <p>¿Qu3 elementos se identifican en la partida?</p> |

| | | | |
|--------|---------------------------|-----------------|--|
| Cierre | <i>Goal/ Summary:</i> | n -Evaluació | <p>¿Cómo los participantes resumen el aprendizaje en relación con el objetivo de la lección? ¿Cómo desarrollarán sus propias generalizaciones? ¿Cómo sabrás lo que ellos saben?</p> <p>Cambiarían algo de las reglas del juego creado ¿funcionaría para relacionarlo con la promoción de lectura?</p> <p>Entrevistas y encuesta que debe estar ya diseñada para ese día.</p> <p>Preguntar por próximas sesiones ¿Volverían?</p> |
|--------|---------------------------|-----------------|--|

| | | | |
|---------------------------------------|------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| Grupo: | Visitantes BPP | Ciclo/clase: | Actividad mediación |
| Fecha: | 5 marzo de 2022 | Estándar/tema: | Gamificación en la Tierra Media |
| Fase de la secuencia didáctica | GANAG | Partes de la planeación | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p style="text-align: center;">A apertura</p> | <p style="text-align: center;">Goal</p> | <p style="text-align: center;">-Objetivos de aprendizaje</p> | <p style="text-align: center;">¿Qué se estará enseñando o buscando? Un recorrido por las adaptaciones del legendarium de Tolkien a los videojuegos o juegos análogos.</p> <p style="text-align: center;">Digitales: Battle for the Middle Earth, Lord of the rings: Return of the King, Shadow of Mordor, El Hobbit.</p> <p style="text-align: center;">Análogos: El Señor de los anillos (cooperativo), Monopoly Lord of the Rings, Stratego Lord of the rings. War of the Ring.</p> <p style="text-align: center;">¿Qué es lo que quiere que el participante sepa, que le guste o sea capaz de hacer? Conocer las diversas adaptaciones de videojuegos y entender la expansión del canon que se han hecho en ellos. Podrán entender como una obra literaria puede promocionarse, analizarse y acercarse a ella a través de juegos.</p> <p style="text-align: center;">¿Cómo comunicaré el objetivo de aprendizaje a los participantes? Presentación breve de los conceptos y taller didáctico con juegos.</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|------------------------------|-----------------------------------|---|--|
| | <i>Accessing Prior Knowledge:</i> | -Motivación-activación del conocimiento | <p>¿Qué voy a hacer para acceder a los conocimientos previos de los participantes?</p> <p>Actividad de reconocimiento (entre los participantes) Ejercicio cuáles personajes de la Tierra Media les gustan más. ¿Cuál escogerían si pudieran estar en un juego? ¿qué juegos de la Tierra Media conocen?</p> |
| D esarrollo | <i>New Information:</i> | -Nuevo conocimiento | <p>¿Qué es lo nuevo, importante, declarativo y conocimiento procesal que los participantes deben aprender para lograr el objetivo de esta lección?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qué es el juego en general. ● Tipos de juegos análogos y digitales ● Fandom y Canon. ● Ejemplos de diversos juegos que nacen del legendarium. |
| | | -Modelación | 9. Dividir en grupos para hacer el recorrido por las diferentes estaciones de juegos. |

| | | | |
|----------------------|--------------------------------|------------------------|--|
| | <p><i>Apply Knowledge:</i></p> | <p>n -Ejercitaci3n</p> | <p>¿C3mo se presentar3 la nueva informaci3n m3ltiple veces, utilizando una variedad de modos de entrada?</p> <p>Al principio se presentan la variedad de juegos, pero la idea es jugar varios para entender las mec3nicas y como se refleja en ellos el legendarium de Tolkien.</p> |
| | | <p>n -Aplicaci3n</p> | <p>Con los diferentes juegos se podr3n acercar un poco al legendarium y podr3n sentirse motivados a acercarse a la obra original.</p> |
| <p>Cierre</p> | <p><i>Goal/ Summary:</i></p> | <p>n -Evaluaci3n</p> | <p>¿C3mo los participantes resumen el aprendizaje en relaci3n con el objetivo de la lecci3n? ¿C3mo desarrollarán sus propias generalizaciones? ¿C3mo sabr3s lo que ellos saben?</p> <p>Encuesta que debe estar ya dise1ada para ese d3a.</p> <p>Preguntar por pr3ximas sesiones ¿Volver3an?</p> |

Anexo 4 - taller con mediadores

| | | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|---|---|
| Grupo: | Socialización | Ciclo/clase: | Actividad mediación |
| Fecha: | No hay fecha estipulada | Estándar/tema: | ¿Gamificar un taller o actividad? |
| Fase de la secuencia didáctica | GANAG | Partes de la planeación | |
| Apertura | Goal | -Objetivos de aprendizaje | <p>¿Qué se estará enseñando o buscando? Introducción a la gamificación y el concepto de juego.</p> <p>¿Qué es lo que quiere que el participante sepa, que le guste o sea capaz de hacer? Conocer las diversas formas los juegos a una biblioteca y cómo jugar puede hacer parte de la mediación o promoción de lectura.</p> <p>¿Cómo comunicaré el objetivo de aprendizaje a los participantes? Presentación breve de los conceptos y reto final con motivación.</p> |
| | Accessing Prior Knowledge: | -Motivación-activación del conocimiento | <p>¿Qué voy a hacer para acceder a los conocimientos previos de los participantes?</p> <p>Actividad de reconocimiento (entre los participantes) Ejercicio de desing</p> |

| | | | |
|-------------------|-------------------------|---------------------|--|
| | | | thinking: post it con todas las ideas que surjan del concepto de juego y gamificación. |
| Desarrollo | <i>New Information:</i> | -Nuevo conocimiento | <p>¿Qué es lo nuevo, importante, declarativo y conocimiento procesal que los participantes deben aprender para lograr el objetivo de esta lección?</p> <p>10. Qué es el juego en general.</p> <p>11. Poner ejemplo de Mario Bross (platform)</p> <p>12. El juego visto desde la bibliotecas.</p> <p>13. Partes del “gaming”: Play/Estructura/Goals.</p> <p>14. Campos del juego: análogo, digital e híbrido.</p> |
| | | -Modelación | <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué elementos son necesarios para armar un juego de mesa? ● ¿Qué es indispensable que tenga un videojuego? ● Descanso |
| | <i>Apply Knowledge:</i> | -Ejercitación | <p>¿Cómo se presentará la nueva información múltiple veces, utilizando una variedad de</p> |

| | | | |
|--------|-----------------------|---|--|
| | | | <p>modos de entrada?</p> <p>Dividir en grupos (máximo 4) y armar un juego con unas cartas dadas. Deben crear unas reglas simples y unos objetivos.</p> |
| | | n | <p>-Aplicación</p> <p>Contar brevemente como podría generarse un juego con cartas o un texto literario.</p> |
| Cierre | <i>Goal/ Summary:</i> | n | <p>¿Cómo los participantes resumen el aprendizaje en relación con el objetivo de la lección? ¿Cómo desarrollarán sus propias generalizaciones? ¿Cómo sabrán lo que ellos saben?</p> <p>Juego de nave espacial para repasar los conceptos aprendidos. https://view.genial.ly/621ba1bf56c631001a1dc71a</p> |