



Facultad de
Comunicación y Documentación

UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO EN INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

TRABAJO FIN DE GRADO

**GAMIFICACIÓN
EN LA DINAMIZACIÓN LECTORA**

Presentado por:

D. Miguel Ángel Urdiales Maldonado

Tutor:

Dr. J. Borja Arjona Martín

Curso académico 2023 / 2024

Dr. J. Borja Arjona Martín, tutor/a del trabajo titulado **Gamificación en la dinamización lectora** realizado por el alumno/a **Miguel Ángel Urdiales Maldonado**, INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Información y Documentación* para su defensa.

Granada, 19 de Junio de 2024

Fdo.: _____

Por la presente dejo constancia de ser el/la autor/a del trabajo titulado **Gamificación para la dinamización lectora** que presento para la materia Trabajo Fin de Grado del Grado en Información y Documentación, tutorizado por el profesor **J. Borja Arjona Martín** durante el curso académico 2023- 2024.

Asumo la originalidad del trabajo y declaro que no he utilizado fuentes (tablas, textos, imágenes, medios audiovisuales, datos y software) sin citar debidamente, quedando la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada exenta de toda obligación al respecto.

Autorizo a la Facultad de Comunicación y Documentación a utilizar este material para ser consultado con fines docentes dado que constituyen ejercicios académicos de uso interno.

19 / 06 / 2024

Fecha

Firma

AGRADECIMIENTOS

Tengo tanto que agradecer, primero a mis compañeros de trabajo por la paciencia que han tenido, a Bravo, Raquel, Isabel, Paco y Malu, ayudándome con las manualidades y las actividades reflejadas en este trabajo. A mis compañeras, Candela, Vanessa, Andrea, Carmen y en especial a Isabel R. G., sin su ayuda no habría podido llegar hasta aquí. A mi tutor, Borja Arjona que ha estado ahí siempre que lo he necesitado. A mi mujer, Merche, y a mi hija, Mar, que juntos hemos vivido estos dos preciosos años, han sufrido y disfrutado conmigo los momentos más complicados; cuando desaparecen los datos y las alegrías cuando se tienen buenos resultados, madrugadas de estudio, fines de semana interminables de trabajos, pero siempre han sabido estar ahí. Dicen que solo se valoran las cosas cuando se pierden, ¡Mentira! ¡Os quiero!

ÍNDICE

RESUMEN.....	10
Abstract.....	10
1.- INTRODUCCIÓN.....	12
1.1.- TERCER LUGAR.....	13
2.- OBJETIVOS.....	15
3.- MARCO TEÓRICO.....	17
3.1.- TEORÍA DE LA DIVERSIÓN Y LA PIRÁMIDE DE MASLOW.....	17
3.2.- GAMIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS O BASED-GAMES LEARNING (BGL) Y JUEGOS SERIOS O SERIOUS GAMES..	19
3.3.- CLUBES DE LECTURA.....	21
4.- METODOLOGÍA.....	21
4.1.- DESARROLLO GAMIFICADO DE UNA SESIÓN DE CLUB DE LECTURA.....	23
5.- RESULTADOS.....	25
5.1.- HISTÓRICO ESTADÍSTICO DE LA BIBLIOTECA SILO DEL CONOCIMIENTO.....	25
5.2.- ENCUESTA PREVIA A LA SESIÓN GAMIFICADA.....	28
5.3.- OBSERVACIÓN PARTICIPANTE DE LA SESIÓN GAMIFICADA..	30
5.3.1.- PRIMERA SESIÓN.....	32
5.3.2.- SEGUNDA SESIÓN.....	33
5.3.3.- TERCERA SESIÓN.....	33
5.3.4.- CUARTA SESIÓN.....	34
5.3.5.- QUINTA SESIÓN.....	35
5.3.6.- VALORACIÓN GLOBAL DE LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE.....	36
5.5.- ENCUESTA DE SATISFACCIÓN POSTERIOR A LA SESIÓN GAMIFICADA.....	37

6.- CONCLUSIONES.....	40
BIBLIOGRAFÍA.....	44
ANEXOS.....	49
1. TEMPORALIZACIÓN Y NARRATIVA DE LA SESIÓN GAMIFICADA DEL CLUB DE LECTURA.....	49
2. ENCUESTA PREVIA A LA SESIÓN.....	53
3. ENCUESTA DE SATISFACCIÓN POSTERIOR A LA SESIÓN.....	54
4. ESTADÍSTICAS HISTÓRICAS (2017-2023) DE LA BIBLIOTECA PÚBLICA MUNICIPAL SILO DEL CONOCIMIENTO.....	55
5. TABLA DE RESULTADOS COMPLETA DE LA ENCUESTA PREVIA A LA SESIÓN.....	56
6. MODELO DE NOTAS DE CAMPO.....	57
7. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN POSTERIOR A LA SESIÓN.....	59

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1.....	.26
FIGURA 2.....	.27
FIGURA 3.....	.28
FIGURA 4.....	.29
FIGURA 5.....	.29
FIGURA 6.....	.30
FIGURA 7.....	.30
FIGURA 8.....	.37
FIGURA 9.....	.38
FIGURA 10.....	.38
FIGURA 11.....	.39
FIGURA 12.....	.40

RESUMEN

Mediante la dinamización lectora este estudio pretende conseguir que la biblioteca sea el Tercer Lugar mencionado por Oldenburg (1999) para los ciudadanos, aumentando así los usuarios de la biblioteca. A través del histórico de datos estadísticos y de una sesión gamificada de un club de lectura juvenil en el que previamente se han leído Harry Potter y la cámara secreta, realizando sesiones en pequeños grupos de 4 a 6 personas y dónde los participantes al club han podido invitar a alguien ajeno a éste. Se crea una Búsqueda del tesoro utilizando un diario como guía con el cual tienen que resolver distintas pruebas. La metodología utilizada en la sesión es la observación participante de dichas sesiones y a través de dos encuestas, antes y después de la sesión para conocer de primera mano las opiniones de los participantes. Los resultados muestran ligeras diferencias entre las encuestas y la observación participante realizada durante las distintas sesiones, pero en general, muestra una valoración positiva, animando a crear nuevas dinámicas del estilo. Conseguir la inmersión en el libro de lectura y poder realizar dinámicas en usuarios adultos, apoyar la formación y fomentar una mayor creatividad para el desarrollo de estas dinámicas, además de repetirlas para evaluar la evolución de los usuarios.

Palabras clave: Gamificación, Tercer Lugar, club de lectura, comprensión lectora, bibliotecas públicas

Abstract

Through reading dynamization, this study aims to make the library the third place mentioned by Oldenburg (1999) for citizens, thus increasing library users. Using historical statistical data and a gamified session of a youth book club where participants have previously read "Harry Potter and the Chamber of Secrets", conducting sessions in small groups of 4 to 6 people, where club members could invite someone outside the club. A treasure hunt is created using a diary as a guide, with which they have to solve various challenges. The methodology used in the session is participant observation of these sessions and through two surveys, before and after the session, to get first-hand opinions from the participants. The results show slight differences between the surveys and the participant observation carried out during the different sessions, but overall, it shows a positive assessment, encouraging the creation of new dynamics of this style. Achieving immersion in the reading book and being able to conduct

activities with adult users, supporting training and fostering greater creativity for the development of these dynamics, in addition to repeating them to evaluate the users' progress.

Keywords: Gamification, third place, reading comprehension, youth book club, public libraries

1.- INTRODUCCIÓN

Este trabajo pretende, no solo que aumente el número de usuarios a la biblioteca, sino que estos usuarios utilicen la biblioteca para algo más que el préstamo, consulta en sala y no acaben como meras salas de estudio (*Bibliotecas y salas de estudio: ¿se pueden compaginar?* - *BiblogTécarios*, s. f.). Planteamos este estudio a través de los clubes de lectura para jóvenes adolescentes y así, intentar gestionar el comportamiento y la percepción de los jóvenes con la biblioteca.

Para la mayoría de los adolescentes, medimos ese paso en el cambio de primaria a secundaria, la percepción de lectura como obligatoria es habitual, manifestándose claramente en los bajos niveles de préstamos a estas edades. La evolución de la lectura en adolescentes según la encuesta de hábitos y prácticas culturales que realiza el Ministerio de Educación (*Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España 2021-2022*, s. f.) o el barómetro del Gremio de Editores (*Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2023. Los índices de lectura se mantienen estables tras la pandemia y crecen cinco puntos respecto a 2012 – Editores Madrid*, s. f.), muestran un bajo uso del préstamo en bibliotecas y una bajada muy marcada en la lectura en el paso del colegio al instituto.

Para cambiar la percepción de lectura obligatoria de los adolescentes existen herramientas que se pueden utilizar como los clubes de lectura y los juegos serios. En éstos, como recompensa se preparan juegos relacionados con las lecturas realizadas. Pero esto oculta otras razones:

- Siguiendo la línea de pensamiento de Oldenburg, crear el “Tercer Lugar” en la biblioteca (Oldenburg, 1999), donde los usuarios consigan socializar y culturizar sus encuentros, y que se convierta en una motivación intrínseca para ellos.
- Mejorar la capacidad de comprensión lectora, ya que si quieren ser competitivos en los juegos deben haber comprendido la lectura.
- Mostrar que la lectura puede ser recreativa, social y tiene la capacidad de autorrealización e inspiración.

A lo largo del curso escolar, se realizan diversas sesiones con distintas novelas juveniles, donde se analizan sus contenidos y se finaliza con una actividad lúdica relacionada con la obra.

1.1.- TERCER LUGAR

El manifiesto de la UNESCO (*Manifiesto IFLA-UNESCO sobre Bibliotecas Públicas 2022*, s. f.) especifica que la libertad, la prosperidad y el desarrollo de la sociedad y de los individuos son valores humanos básicos. Estos valores solo podrán alcanzarse con ciudadanos bien informados capaces de ejercer sus derechos. Su participación en la democracia depende de la ejecución de sus derechos; su educación así como un acceso libre y sin límites al conocimiento, el pensamiento, la cultura y la información.

Las bibliotecas deben colaborar en la consolidación de estos derechos y para conseguirlo debe tener una visión prospectiva de sus servicios, dejar de pensar sólo en que cada libro tiene su lector, sino que, además, cada usuario tiene su lugar.

Desde tiempos inmemoriales, el celo del silencio para el estudio y el conocimiento ha estado presente en las bibliotecas. Pero esa visión deja fuera a muchos ciudadanos, potenciales usuarios, que no están interesados expresamente en el estudio, y tienen otras motivaciones, las cuales podemos aprovechar para atraerlos a la biblioteca, como otro tipo de usuario.

Dentro de las misiones de la biblioteca según el Manifiesto de la UNESCO encontramos varias misiones que nos obligan a romper el silencio en las bibliotecas, o seccionar los espacios para que “cada usuarios tenga su lugar”, hablamos pues de:

- crear y consolidar hábitos lectores en los niños hasta la edad adulta,
- prestar apoyo y participar en programas y actividades de alfabetización para desarrollar habilidades de lectura y escritura, y facilitar el desarrollo de la alfabetización mediática e informacional y de las habilidades digitales para personas de todos los grupos etarios, con el fin de contribuir a una sociedad informada y democrática,
- prestar servicios a las comunidades, de modo presencial o remoto, permitiendo el acceso a la información, las colecciones y los programas siempre que sea posible,
- fomentar el diálogo intercultural y favorecer la diversidad cultural.

Esto es sólo una representación de las misiones de la biblioteca, aunque todas son muy importantes, para este trabajo, éstas son en las que mejor puede fundamentarse. Oldenburg (1999) nos habla de los tres lugares donde los humanos podemos socializar; el primer lugar, en el ámbito doméstico y familiar, el segundo lugar está presente en el ámbito laboral, relaciones sociales con los compañeros de trabajo y el Tercer Lugar, aquél lugar de encuentro

donde nos relacionamos con la comunidad. Para llevar a cabo las misiones de la IFLA-UNESCO es básico que los ciudadanos tengan la percepción de la biblioteca como el Tercer Lugar (Oldenburg, 1999).

Este modelo, como Tercer Lugar de la comunidad, se enfrenta, como hemos mencionado anteriormente, al silencio en una biblioteca (Gallo León, 2019) y no es aceptado por muchos de los usuarios, así como por los propios bibliotecarios. El documento *Prospectiva 2020: Las diez áreas que más van a cambiar en nuestras bibliotecas en los próximos años* en palabras del Consejo de Cooperación Bibliotecaria, en adelante CCB, recoge que, tres de los diez cambios están relacionados con los espacios bibliotecarios (Marquina, 2014). Estos son:

1. Las bibliotecas deben reforzar su función de crear comunidades, dotarlas de cohesión social y garantizar la igualdad de oportunidades de los ciudadanos en el acceso a la información.
2. Bibliotecas ágora o bibliotecas como Tercer Lugar.
3. Los espacios de las bibliotecas aún permanecerán como tales, pero serán flexibles, acogedores y sociales.

Sin olvidar otro punto importante dentro del mencionado informe de la CCB, los profesionales deberán tener perfiles flexibles y cambiantes y las bibliotecas necesitarán personal con conocimientos diversos; la formación dejará de tener un carácter unitario, necesitando bibliotecarios polivalentes que se desenvuelvan en distintas áreas como gestión cultural, información, legislación, software, hardware, redes sociales, asociacionismo, etc.

Esta visión de la biblioteca como “Tercer Lugar” se enfrenta a la visión de la biblioteca como lugar silencioso y tranquilo. Aquel lugar donde la sala de adultos se convierte en una sala de estudio como se viene advirtiendo desde hace tiempo (*Bibliotecas y salas de estudio: ¿se pueden compaginar?* - *BiblogTécnicos*, s. f.; *Los universitarios ven como principal problema de las bibliotecas el espacio*, 2008; López Hernández & Martín Illera, 2007). Nos encontramos con dos partes enfrentadas, siempre y cuando, las dependencias bibliotecarias no permitan la separación de ambos espacios, los lugares de encuentro de la comunidad y los de estudio, tranquilidad y sosiego que necesitan determinados usuarios.

Evidentemente, los espacios bibliotecarios están cambiando, igual que evoluciona la sociedad, la tecnología, la cultura, etc. Evolución que se denota en los servicios bibliotecarios,

alfabetización mediática, bibliomakers o makerspace, labs., (Callahan, 2023; DeMarco, 2023; «Espacios para leer, crear y crecer. Orientaciones para la puesta en marcha de salas de lectura y expresión artística para la primera infancia», s. f.; Williams & Willett, 2019). Existe multitud de bibliografía sobre los nuevos espacios como podemos observar.

Si se consigue un lugar de encuentro de la comunidad y, si además, se obtiene una diversificación de la tipología de usuarios en la biblioteca, iremos en la dirección correcta o la que se busca demostrar en esta investigación. Esto se pretende conseguir, a través de la gamificación y el pensamiento lúdico, obtener nuevos usuarios o recuperar antiguos usuarios, poniendo a disposición del lector una serie de propuestas que obtengan como resultado momentos de diversión y aprendizaje, así tanto los usuarios como los bibliotecarios se sentirán realizados. Para conseguirlo, el pensamiento lúdico es un aspecto a tener en cuenta en las bibliotecas. Según Marczewski citado por (Ordás García, 2018b), la gamificación junto con los juegos de entretenimiento y el aprendizaje basado en juegos, forma parte del gran paraguas del pensamiento lúdico.

Otro aspecto a tener en cuenta es la evolución de las colecciones bibliográficas desde los clásicos libros y publicaciones periódicas, pasando por películas y documentales, música, aplicaciones electrónicas hasta la biblioteca de las cosas (*Borrow Tools For Free From the Library*, 2023), la biblioteca humana (Arévalo, 2016), los libros electrónicos y sus dispositivos (Sánchez-Muñoz, 2022), audiolibros (Izcara-Temprano et al., 2022), o juegos de mesa (Ordás García, 2018b) entre otras posibilidades.

Así, un aspecto más que en el futuro va a cambiar o está cambiando ya, y no sólo a las bibliotecas, es la ludificación a través de los juegos serios o de la gamificación. El poder de la diversión está presente en todo lo lúdico, es tan potente que puede cambiar el comportamiento humano, las motivaciones y las necesidades de los usuarios.

2.- OBJETIVOS

¿Podemos conseguir que la biblioteca sea “el Tercer Lugar” según Oldenburg?

¿Estamos los bibliotecarios preparados para estos cambios?

¿Puede la biblioteca gestionar el comportamiento humano?

¿Podemos conseguir que los usuarios se diviertan en la biblioteca?

¿Utilizando el juego para motivar a los usuarios se les puede atraer a la lectura y así a la biblioteca?

¿Por qué dejar fuera de las bibliotecas una herramienta tan potente?

Oculto bajo estas preguntas, hay toda una amalgama de objetivos. Como profesional de una unidad de información el objetivo principal es el de maximizar los recursos para que los usuarios puedan disponer de ellos y satisfacer sus necesidades de información. Es importante tener delimitado a los usuarios de la biblioteca, que como biblioteca pública municipal, está dirigida a toda la ciudadanía.

Por ello, como objetivo general de este estudio, se plantea aumentar el número de usuarios de la biblioteca. A partir de este objetivo y de las preguntas previamente planteadas, definimos estos otros objetivos:

- Cambiar la percepción de la biblioteca que tienen los usuarios como sala de estudio y ampliar los horizontes a otros ámbitos, habilitando zonas específicas para todos los servicios.
- Conseguir que los usuarios se identifiquen con la biblioteca como Tercer Lugar.
- Demostrar que a través del juego se puede cambiar la percepción de la biblioteca, al ampliar sus funciones. Al diseñar una actividad gamificada de una sesión del club de lectura para jóvenes adolescentes analizando las experiencias y el comportamiento en torno a una lectura juvenil, ayudándolos en su formación en la comprensión lectora y generar así, usuarios con capacidad de pensamiento crítico.

Aunque la sensación que se tiene con estos objetivos es que son inversos, muchos objetivos principales y uno específico, esta visión inversa está motivada por la percepción real, cortoplacista y materialista de los gestores de la administración que son menos idealistas que los bibliotecarios.

Incrementar la asistencia de usuarios a la biblioteca, es así, el principal objetivo de esta investigación y como objetivos específicos, aumento por ende, del número de usuarios que participan en las actividades de dinamización lectora o lúdicas, del nivel de satisfacción de los usuarios con respecto a los servicios de dinamización de la biblioteca, crear la percepción de Tercer Lugar en la biblioteca, aumentando en los usuarios la percepción en cuanto a servicios ofertados por la biblioteca.

3.- MARCO TEÓRICO

3.1.- TEORÍA DE LA DIVERSIÓN Y LA PIRÁMIDE DE MASLOW

Una campaña publicitaria realizada por la marca automovilística Volkswagen donde mediante propuestas lúdicas se conseguía modificar el comportamiento humano (Volkswagen, 2009a) da pie a poder conseguirlo a través de actos lúdicos. En esta campaña publicitaria se demuestra como unos simples cambios en una escalera, se consiguió aumentar a más de un 60% el uso de las escaleras frente a las escaleras mecánicas. Otro experimento se realizó en un paso de peatones (Olivia Latham, 2017) y así multitud de ejemplos realizados (Rolighetsteorin, 2010; Volkswagen, 2009b). Al fin y al cabo, la teoría de la diversión nos demuestra que la diversión no está reñida con el aprendizaje.

Como ya venimos argumentando, los usuarios de la biblioteca suelen tener una visión muy simplista de los servicios (sala de estudio o lectura y préstamo). Para conseguir que sea el “Tercer Lugar”, se puede utilizar la teoría de la diversión. Este trabajo se apoya en el placer de leer para conseguirlo.

El placer de leer se puede encuadrar en varios niveles jerárquicos (Maslow, 1991), podemos relacionar este placer con:

1. Necesidades fisiológicas. Si la lectura proporciona entretenimiento y distracción, puede ayudar al bienestar emocional, lo que a su vez, satisfacer indirectamente necesidades fisiológicas al reducir el estrés y promover un estado de relajación.
2. Pertenencia y amor. La lectura, relacionada con los clubes de lectura, es una actividad social, al compartir libros y opiniones con los demás compañeros del club, o con amigos, familiares, compañeros de trabajo... Esto fortalece los lazos sociales y proporciona sentido de pertenencia a una comunidad de lectores.
3. Estima. Leer puede ayudar a aumentar la autoestima en el sentido de competencia intelectual. Explorar nuevas ideas, comprender diferentes perspectivas de un hecho, contribuyen a una mayor y mejor valoración personal y reconocimiento de los demás.
4. Autorrealización. La lectura fomenta el crecimiento personal y el desarrollo emocional consiguiendo o ayudando a conseguir una autorrealización completa.

El nivel jerárquico que más interesa a la biblioteca, obviamente es el segundo, pertenencia y

amor, enlazando con la idea del “Tercer Lugar” en el que queremos convertir la biblioteca.

Para alcanzarlo, tenemos que motivar a los ciudadanos. La motivación está altamente valorada debido a sus consecuencias (Ryan y Deci, 2000). Un aspecto que debe dominar el bibliotecario para motivar a los “parroquianos habituales” o a los nuevos usuarios son los encuentros de los clubes de lectura o eventos realizados en la biblioteca.

Tanto la motivación intrínseca como la extrínseca son muy importantes. La motivación intrínseca surge de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas y la realización de actividades por el placer y el interés inherentes. Así, la motivación intrínseca se encontraría en los niveles más altos de la pirámide de Maslow, pertenencia, estima y autorrealización. Con lo que se puede proporcionar un entorno propicio para el crecimiento personal, el desarrollo y la satisfacción de las necesidades. Por otro lado, tenemos la motivación extrínseca, que la podemos relacionar con las recompensas externas o evasión de castigos (Ryan y Deci, 2000), donde el mero hecho de jugar después de una lectura se puede considerar una recompensa.

Seguimos enlazando ideas, para conseguir que la biblioteca sea el Tercer Lugar, siguiendo las recomendaciones de la IFLA, podemos hacer que la biblioteca se presente como un lugar de conocimiento, pero también un lugar divertido y de entretenimiento, donde puedan despertarse las necesidades de los usuarios mediante las motivaciones intrínseca y extrínseca de la Teoría de la AutoDeterminación (TAD) según Ryan y Deci (2000).

Un concepto muy importante que no podemos olvidar, es el concepto de flow (Csikszentmihalyi, 2010), fluir o flujo, es la manera en que la gente describe su estado mental cuando la conciencia está ordenada armoniosamente; gente que desea dedicarse a lo que hace por lo que le satisface en sí. Este estado mental momentáneo siendo el culmen del gozo o satisfacción, es un estadio de pérdida de la noción del tiempo, de concentración máxima. Los juegos, la lectura, el conocimiento pueden llegar a conseguir ese estado. Pero si queremos que perdure en el tiempo no debemos olvidar la autorrealización (Maslow, 2007) y lograr la plenitud en el crecimiento personal y la satisfacción profunda en la vida.

Según la RAE, jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Si además, añadimos flow y autorrealización, tenemos una receta ideal, gestionar el comportamiento a través de la diversión; jugar tiene como fin, divertirse.

3.2.- GAMIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS O BASED-GAMES LEARNING (BGL) Y JUEGOS SERIOS O SERIOUS GAMES.

La primera vez que se usó el término gamificación fue a mediados de la primera década del presente siglo en el mundo empresarial (Gómez Díaz y García Rodríguez, 2018; Rughinis, 2013).

Los investigadores en el tema no tienen clara una definición, cada investigador difiere del otro en detalles, esto sucede por el hecho de que la gamificación es un concepto de una relativa nueva creación. Según Fernando Amigo la gamificación no trata de juegos (Amigo Quintana, 2015), en la mayor parte de los casos en que se aplica es casi todo lo demás. Para Chou es el arte de derivar todos los elementos divertidos y atractivos que se encuentran en los juegos y aplicarlos a actividades productivas o del mundo real (Chou, 2023). Rughinis lo vincula a los juegos digitales (Rughinis, 2013). Para aclarar estas palabras podríamos decir que la gamificación emplea narrativas, elementos y mecánicas de los juegos en situaciones que no lo son con la intención de aumentar la participación y motivación de los participantes, basándose en la predisposición natural de los humanos a la competición y superación.

Otro concepto a tener en cuenta es el aprendizaje basado en juegos o game-based learning (GBL), que consiste en la utilización de juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos (Gómez Díaz y García Rodríguez, 2018). Utilizar juegos ya creados o inventados para la ocasión, con el fin de poder aprender a través de ellos (EDUCACIÓN 3.0, 2018). Así, el juego se convierte en vehículo para afianzar conceptos.

Por último, encontramos los juegos serios o serious games, juegos diseñados con un propósito más específico, centrados en resolver problemas del mundo real. Pueden definirse de un modo sencillo (Gómez, 2014): son juegos que buscan, además del entretenimiento, una motivación más profunda, generalmente, el aprendizaje.

La gamificación es una herramienta multidisciplinar ya que prácticamente se puede utilizar en cualquier ámbito para el aprendizaje de cualquier disciplina. Podemos encontrar bibliografía en muchas ramas del conocimiento. Si nos centramos en nuestra rama, la gamificación o más correctamente, el pensamiento lúdico como nos dice Marczewski citado por Ordás García (2018) nos ayuda a cambiar la forma de comunicarnos con los usuarios y proporciona

experiencias más gratificantes, promoviendo y posibilitando el compromiso de los usuarios con la biblioteca, lo que da valor a la marca y facilita la participación.

La gamificación se acerca más a la motivación extrínseca, mediante las recompensas dadas a los jugadores con insignias, puntos, etc., esto no tiene más valor para los juegos que para cualquier sitio web o una aplicación de fitness (Rughinis, 2013). De hecho, posiblemente tendremos usuarios que estarán interesados en este tipo de recompensas y también se pueden atraer a la biblioteca, si bien este sistema necesita una constante revisión y actualización para mantener al usuario “enganchado”. El concepto de gamificación se acerca más a éste tipo de propuestas. Sin olvidar que la gamificación en alfabetización mediática también está presente en bibliotecas (Heredia Sánchez, 2021; Manso Rodríguez, 2022) y se encuadraría dentro de la definición de gamificación.

Si, además, queremos conseguir que el usuario venga a disfrutar, a entretenerse, a vivir en la biblioteca, los juegos serios o el aprendizaje basado en juegos (GBL) pueden ser una fuente de la que no pare de manar agua para atraer usuarios a la biblioteca. Si, además de aprender, entretienes y diviertes es más factible que esos usuarios vuelvan. Por supuesto, este modelo de trabajo requiere también una constante revisión y actualización para mantener a los usuarios motivados. Y quizá, conseguir que la lectura sea un placer con sus recompensas. El juego en sí es la recompensa, siempre pensando en los usuarios que ven la lectura como algo tórrido. Así que, bajo mi opinión, debemos emplear el término pensamiento lúdico como propone Marczewski al referirnos a la gamificación, juegos serios y al aprendizaje basado en juegos.

El poder del juego es evidente para liberar estrés y fomentar la creatividad («Más del 75% de los jugadores en España afirma que jugar a videojuegos reduce el estrés y mejora la creatividad», 2023, p. 75). También es evidente, el crecimiento del mundo del videojuego («Sabías qué», 2015), no solo en España, si no a nivel mundial. En las bibliotecas podemos emplear los juegos, ya sean de mesa o videojuegos, como un tipo de fondo más para el préstamo y consulta. Se pueden crear zonas específicas, eventos específicos, clubes de aventuras gráficas, realizar encuestas Kahoot, etc., (Ordás García, 2018a).

Esto es una forma más de conseguir los objetivos propuestos en esta investigación y como veremos más adelante, desarrollaremos una actividad lúdica a través de los usuarios de un club de lectura juvenil.

3.3.- CLUBES DE LECTURA

Desde la más tierna infancia, la lectura está presente en nuestras vidas, ya sea a través de la lectura de un cuento por nuestros padres, cuando nos acercamos a un libro de imágenes con las vocales o a través de las pantallas de nuestros dispositivos electrónicos. La lectura habitualmente ha sido solitaria, es más, la primera lectura suele ser personal: lo fue, lo es y lo seguirá siendo; ahora bien, en el transcurso de la lectura, surge el deseo de compartir el hallazgo afortunado o infausto con otros lectores (Moreno Mulas, 2017).

En la actualidad, las redes sociales u otra multitud de plataformas, permiten tener un contacto directo con el escritor/a o con otros lectores interesados en la misma obra virtualmente hablando, aún así no dejamos de estar solos. Por el contrario, la lectura social, aquella realizada en un club de lectura, donde grupos de personas leen el mismo libro a la vez y se reúnen para hablar de lo leído. Se debate sobre el argumento, los personajes, el estilo, los lugares narrados, el autor, etc. Se comparten puntos de vista, experiencias personales similares a las planteadas en la lectura. Se realizan actividades paralelas colectivamente, ya sean visitas a museos, visionado de películas o documentales relacionados, visitas a los entornos narrados. Todo favorece y ayuda a enriquecer desde un punto de vista emocional, cultural y social al lector que participa en una sesión, fomentando la comprensión literaria a través del diálogo (Revuelta Muela & Álvarez Álvarez, 2021).

Un detalle muy importante que no podemos obviar es la visibilidad que ofrece a la biblioteca este tipo de servicios. Evidentemente, el coordinador/a del club de lectura debe estar ligado a la biblioteca que aunque hay muchos casos que funcionan a través de voluntarios, es un trabajo primordial de dinamización que el bibliotecario no puede dejar de lado. Este tipo de actividades dan prestigio a la biblioteca y acercan la biblioteca al ciudadano fomentando una conexión social, creando el hábitat perfecto para el “Tercer Lugar”.

4.- METODOLOGÍA

Para desarrollar este estudio la metodología a utilizar es la observación participante. Una metodología esencial en la etnografía, también ampliamente utilizada en sociología y otras disciplinas, como la educación, para obtener una comprensión más profunda de la vida social y cultural de una comunidad. Permite a los investigadores sumergirse en el entorno que están estudiando y capturar la complejidad y el contexto de las interacciones humanas. La observación debe ser usada para incrementar la validez del estudio (DeWalt & DeWalt, 2002;

Kawulich, 2005), como observaciones que puedan ayudar al investigador a comprender el contexto y al grupo de estudio.

Razones para utilizar la observación participante en la investigación (Kawulich, 2005; LeCompte & Schensul, 1999):

- Identificar y guiar relaciones con los informantes;
- Ayudar al investigador a sentir cómo están organizadas y priorizadas las cosas, cómo se relacionan los individuos y cuáles son los parámetros culturales;
- Mostrar al investigador lo que los miembros de la cultura estiman que es importante en cuanto a comportamientos, liderazgo, política...;
- Ayudar al investigador a ser conocido por los miembros de la cultura, y de esa manera facilitar el proceso de investigación; y
- Proveer al investigador con una fuente de preguntas para ser trabajada con los participantes.

En el estudio a través de la observación participante, se emplean varias herramientas para obtener datos e información como:

- Cuaderno de campo para anotaciones, reflexiones y detalles relevantes
- Entrevistas, tanto formales como informales
- Los soportes audiovisuales, tanto fotografías como vídeos o audio, para dar veracidad y autenticidad.
- Las encuestas. Su utilidad puede ser limitada por el uso de una muestra de la población. Además de los datos demográficos habituales (edad, género, centro educativo, etc.) pueden ayudar a contextualizar y comprender mejor las anotaciones tomadas en la observación.

Aunque si bien es verdad que esta metodología tiene sus limitaciones (DeWalt & DeWalt, 2002; Kawulich, 2005) como por ejemplo según el género del investigador se puede obtener una información diferente. También se pueden encontrar limitaciones en la parcialidad del investigador debido a las influencias o preferencias de éste, exceso de subjetividad en la interpretación de los datos, tomar notas de un modo selectivo, es decir, a interés del investigador, el efecto del investigador sobre los sujetos observados, etc.

4.1- DESARROLLO GAMIFICADO DE UNA SESIÓN DE CLUB DE LECTURA

Las bibliotecas públicas son el elemento más cercano a los ciudadanos dentro del mundo de las bibliotecas. Crear “cultura de biblioteca” o el “Tercer Lugar”, después del hogar y el trabajo como nos ofrece Oldenburg (1999), donde los ciudadanos vean la biblioteca como un lugar donde pueden encontrar más servicios además de los habituales, arraigados en la psique del ciudadano (consulta, préstamo y estudio). Los espacios bibliotecarios como tal (Marquina, 2014; *Public Libraries Are Becoming Favorite Hangout Places And The So-Called “Third Place”*, 2024), están evolucionando a lugares sociales.

Los clubes de lectura infantiles y juveniles deben adaptarse a las capacidades de los usuarios, unos usuarios cada vez más exigentes debido a la amplia oferta de actividades con las que la biblioteca tiene que competir, donde los elementos lúdicos relacionados con la lectura cada vez son más complejos como por ejemplo; sustituir palabras para hacer una nueva rima, fuga de vocales para completar un texto, alteración del orden de las letras para dificultar la lectura. Para alimentar la comprensión lectora se pueden incluir juegos relacionados con la temática de la que trata la obra, si una lectura trata sobre reciclaje, se puede enseñar a aprovechar materiales reciclados para jugar o buscarles alguna utilidad práctica con una manualidad. También se pueden crear juegos, como un Tabú de protagonistas, objetos o acciones transcurridas en la lectura, enseñarles a tomar notas de campo o ayudarles a razonar para encontrar al culpable a través de los juegos de detectives.

Para los pre-adolescentes, que para muchos la lectura pasa a ser algo obligatorio conllevando una negación de ésta, es aquí, donde entra el elemento lúdico y motivador, además de seguir fomentando la comprensión lectora. Para atacar este problema, los clubes de lectura tienen que seguir reinventándose con nuevas actividades complementarias que atraigan y mantengan interesados a estos usuarios.

Las lecturas atractivas para este tipo de usuarios tienen que complementarse con actividades también atractivas. Una buena muestra de este tipo de actividades, son los juegos de detectives para descubrir al culpable, si la novela es de detectives, yincanas si las novelas son de aventuras o fantásticas, “Pasapalabra” con términos, hechos, lugares, etc., que aparecen en el documento a modo de juego de televisión. Y los reyes de este tipo de actividades, el Escape room y la Búsqueda del tesoro, relacionados con el contenido o temáticas de la obra leída.

Hay que diferenciar entre Escape room y Búsqueda del tesoro, ya que la primera básicamente es la superación de una serie de pruebas o enigmas para escapar de un lugar cerrado con una limitación temporal y una Búsqueda del tesoro, dónde no tiene por qué tener una limitación temporal y tampoco escapar de un lugar cerrado, es, simplemente la superación de una serie de pruebas o enigmas para encontrar la solución a un problema planteado en el argumento de la historia utilizando como guía, unas veces un mapa, otras veces, un diario, etc.

Para este estudio vamos a utilizar la novela Harry Potter y la cámara secreta, basándonos en los personajes y argumento de la obra, ideamos una Búsqueda del tesoro. El trabajo en sí se divide en varias etapas. Primero hay que crear la narrativa del juego basándonos en la novela (véase anexo 1). Se crean los retos o pruebas al hilo de la narrativa y se decora el lugar donde se va a realizar el evento. Además, para seguir con el argumento del libro leído, los participantes reciben una carta urgente convocándolos en la biblioteca para la solución del misterio.



*Ilustración 1: Howler (carta urgente recibida por uno de los protagonistas de la historia.
Fuente: elaboración propia)*

Por otro lado, se realiza una encuesta tipo Likert previa a la actividad (véase anexo 2) para conocer a los individuos de estudio. Para agilizar el proceso se preparó un formulario Google para que lo cumplimentaran desde casa. Realización de un cuadro de anotación preparado antes del desarrollo de la actividad para tomar las anotaciones necesarias y, por último, una encuesta de satisfacción también tipo Likert posterior (véase anexo 3) a la realización de la actividad para conocer la opinión de los participantes con respecto a la sesión. Las preguntas de la encuesta previa están basadas en la realizada por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (*Encuestas sobre hábitos lectores en Castilla-La Mancha*, s. f.) y las de la encuesta posterior incluye además preguntas basadas en la escala validada de evaluación de experiencias gamificadas, Gameful Experience in Gamification (GAMEX) (Parra-González &

Segura-Robles, 2019).

Villarrobledo, localidad donde se encuentra la biblioteca tiene unos 25000 hab., con una oferta cultural y educativa muy amplia con la que la biblioteca tiene que competir. El club de lectura juvenil está compuesto por 16 individuos, de los cuales han participado en la actividad 14, con edades comprendidas entre los 10 años y los 14 por lo que están entre 5º de primaria y 2º de secundaria. Para aumentar los individuos de estudio se les ha permitido a los participantes del club de lectura invitar a una persona para que participe en la actividad con la intención de dar a conocer el club de lectura y las actividades que se realizan en él usando la metodología de comunicación Word-of-mouth, (Merton, 2000)

La propuesta gamificada se llevó a cabo en grupos de 4 a 6 personas aproximadamente, así que la sesión del club de lectura se dividió en 5 sesiones. Para realizar una mejor inmersión en la gamificación de la lectura, los participantes del club recibieron una carta (como recibe uno de los protagonistas de la historia), mezclando la narrativa de un juego de rol con la historia creada, paralela y relacionada con el libro de lectura. En cada sesión los participantes debieron superar en el menor tiempo posible una serie de pruebas, las cuales, para superarlas con solvencia y rapidez, han necesitado haber leído el libro en su integridad.

Es una Búsqueda del tesoro pero en vez de tener de guía un mapa que nos ayude a encontrar el tesoro, tienen un diario, siguiendo la narrativa del libro, donde el coordinador/máster de la actividad les va narrando la historia y cómo deben afrontar y superar las pruebas para encontrar la solución al problema. Para que la motivación estuviera presente en las sesiones gamificadas, se les puso en sobreaviso de que se cronometraría el juego en las pruebas en si, no durante la narrativa, y así añadirle la competitividad necesaria para que intentaran hacerlo lo mejor posible en el menor tiempo.

5.- RESULTADOS

5.1.- HISTÓRICO ESTADÍSTICO DE LA BIBLIOTECA SILO DEL CONOCIMIENTO

La biblioteca pública municipal Silo del Conocimiento se inauguró en diciembre de 2010, se encuentra en la localidad de Villarrobledo, de unos 25.000 hab. Una biblioteca creada y orientada para la consulta y estudio de usuarios adultos. Dichos usuarios, en su mayoría opositores no necesitan material de consulta ya que se lo proveen las academias a las cuales

están matriculados, por lo que la biblioteca se estaba convirtiendo en una sala de estudio donde las necesidades de los usuarios pasaba sólo y exclusivamente por una buena iluminación, climatización y conexión wifi. Además, la crisis económica afectó visiblemente el presupuesto ya que sólo se proveía el fondo bibliográfico de donaciones. Así que, en su apertura, los principales usuarios de esta biblioteca fueron los usuarios adultos.

Como solución a esta escasez en la tipología de usuarios se inició una planificación de actividades denominada “No todo es Conocimiento” empezando por el público infantil, creando actividades familiares, donde padre o madre acompañan a los más pequeños a la biblioteca. Las actividades se irían extendiendo en variedad a lo largo del tiempo para incrementar la tipología de usuarios. De los datos históricos (véase anexo 4) se ha extraído la figura 1 pudiendo observar la evolución de los visitantes a la biblioteca desde 2017 a 2023.

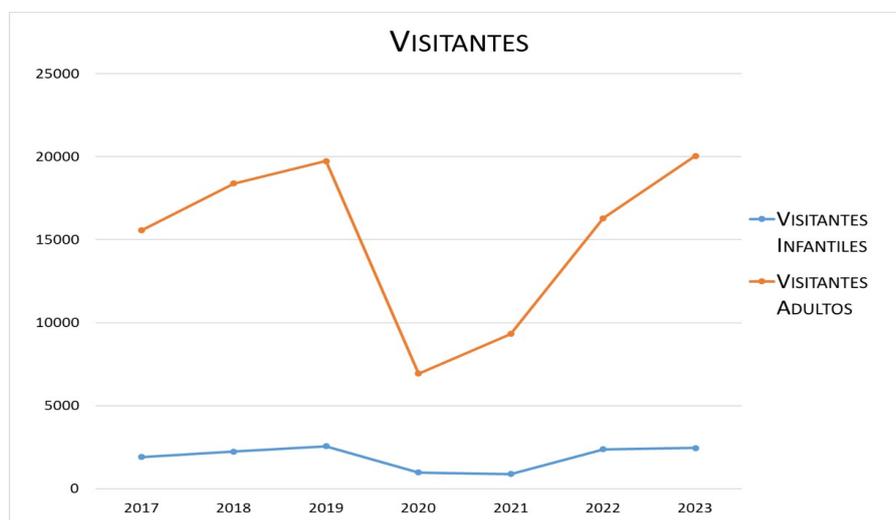


Figura 1: Visitantes de la biblioteca (Fuente: elaboración propia)

Por otro lado, la asistencia a las actividades familiares, donde los usuarios infantiles y adultos pueden participar de la misma actividad (véase figura 2), mantiene una constante progresión. Un dato relevante es que las actividades son concertadas durante siete meses, de octubre a abril, pasando lista para comprobar que los usuarios que se inscribieron a la actividad continúan asistiendo. Así, se intenta inculcar una rutina semanal a los padres, consiguiendo además que los asistentes, pasen a ser nuevos usuarios para que en cada visita a la biblioteca utilicen el servicio de préstamo. En el eje Y principal se encuentran los asistentes a las actividades y en el eje Y secundario se encuentra el número de actividades realizadas. Estas actividades son organizadas por el personal bibliotecario con lo que el coste a nivel presupuestario es muy bajo.

Otra forma de fomentar la “cultura de biblioteca” o el “Tercer Lugar” de la biblioteca, ha sido solicitando, voluntariamente, a los padres que aporten un ejemplar de una lista de álbumes ilustrados ofertada por el bibliotecario para ampliar la colección. En cada uno de estos ejemplares se incluye en la contracubierta o en la guarda interior una etiqueta donde aparece el nombre del usuario que ha donado el ejemplar y el nombre del programa al que asiste, fomentado el sentimiento de pertenencia y arraigo en los usuarios.



Ilustración 2: Fuente: elaboración propia

Se tiene que destacar de la tabla la variable de las dinámicas de adultos por su escasez. Está directamente relacionado a falta de presupuesto específico para este tipo de actividades ya que al ser una biblioteca de barrio el presupuesto para este área se destina a la biblioteca central.

En la figura 3 se presenta la evolución de los préstamos de la biblioteca, que gracias a las actividades el incremento queda patente en los préstamos infantiles ligado al incremento de este tipo de usuarios. Las dinámicas familiares están directamente relacionadas también a los resultados de los préstamos infantiles.

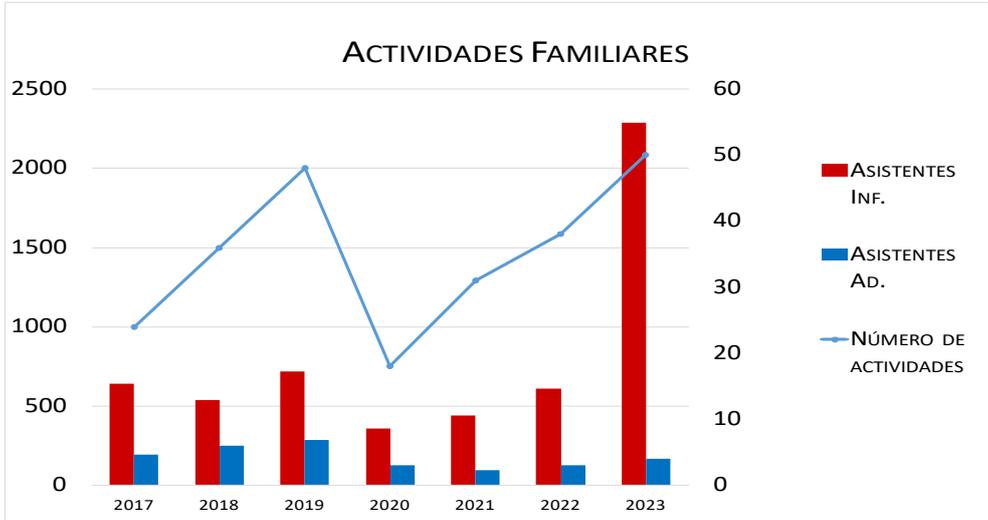


Figura 2: Asistentes a actividades familiares (Fuente: elaboración propia)

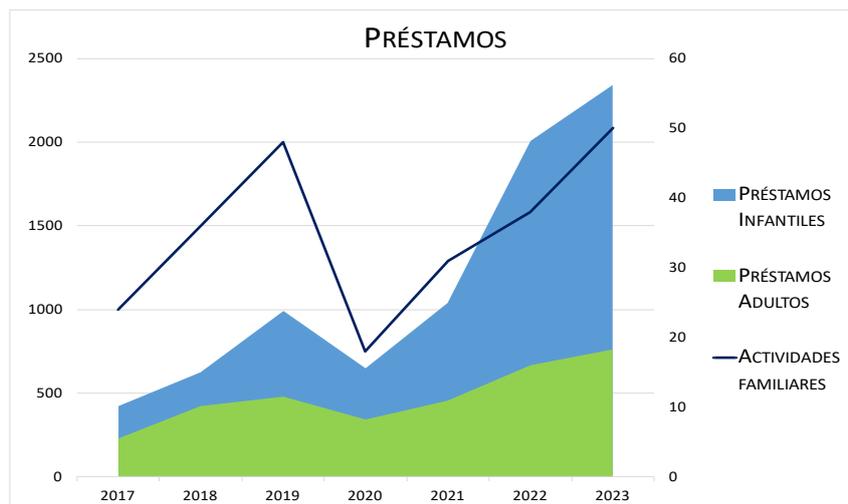


Figura 3: Evolución de los préstamos (Fuente: elaboración propia)

Con estos datos a finales de 2020, aprovechando el inicio del curso escolar, se crearon los clubes de lectura infantiles y juveniles con una periodicidad mensual en las sesiones que poco a poco han ido creciendo en edades y participantes. Con la creación de los clubes de lectura, la planificación de la dinamización nos abre un abanico mayor de usuarios, recibiendo la biblioteca muchos más visitantes que posteriormente se convierten en usuarios.

Existen tres clubes de lectura en la biblioteca; primeros lectores, de 6 a 7 años (Calcetines), lectores intermedios, de 8 a 9 años (Atrapacuentos) y grandes lectores, a partir de 10 años (Lecticlub), atendiendo al curso escolar en el que están, pero teniendo en cuenta la comprensión lectora pueden cambiar de uno a otro.

5.2.- ENCUESTA PREVIA A LA SESIÓN GAMIFICADA

Para el estudio de este caso, se ha utilizado una sesión gamificada del club de lectura juvenil basado en la lectura del libro Harry Potter y la cámara secreta de J.K. Rowling. En este club, la edad de los participantes oscila entre los 10 años y los 14 años aproximadamente, teniendo usuarios de final de primaria e inicio de secundaria, el rango de edad en el que bajan las lecturas y los préstamos mencionado en la introducción. Para prepararlos para la sesión final, durante el curso escolar han ido realizando distintos tipos de actividades gamificadas en sesiones anteriores que les ayudarán a desenvolverse mejor entre las distintas pruebas que se encontrarán en la última sesión.

Se ha recabado información previa (véase anexo 5), ya que tanto los componentes del club como los invitados por éstos, han tenido que realizar una encuesta de tipo Likert antes de realizar la actividad, para conocer con datos reales a todos los participantes. Hay que decir

que una de las personas que ha realizado la encuesta previa, no ha podido participar en la última sesión por lo que se presentan los resultados de 26 participantes en esta primera encuesta y 25 en la encuesta de satisfacción posterior. La mencionada encuesta previa tiene varias preguntas de control para comprobar que los participantes han leído y comprendido la pregunta y asegurarnos de que los datos obtenidos son correctos.

Como se puede ver en los resultados de la tabla (véase anexo 4) en la pregunta “Me gusta leer” e “Imagino fácilmente las situaciones que leo” tienen prácticamente los mismos resultados, se sobreentiende que si les gusta leer, es porque no tienen dificultades para imaginarse la lectura por lo que demuestra comprensión lectora. Sin embargo, en la figura 4, donde se representa la pregunta “Me gusta el club de lectura” (véase figura 4) se espera que los invitados no conozcan cómo son las sesiones y las actividades que se desarrollan en el club de lectura. Este tipo de preguntas son útiles porque sirven de control, como hemos mencionado anteriormente.

Para la pregunta “Me gusta leer los libros que me recomiendan” muestra que más de las dos terceras partes se deja asesorar sin especificar la fuente del asesoramiento. Hay que destacar que el 30% aproximadamente contesta No lo sé.

En la figura 5 se encuentran los resultados de la pregunta “Me gusta ir a la biblioteca y buscar por mi cuenta” demuestra que quieren tener capacidad para decidir cuáles serán sus lecturas obteniendo un resultado de casi el 80%. Por el contrario, un 8% no está de acuerdo o está en bastante desacuerdo, con lo que prefiere las recomendaciones exclusivamente.

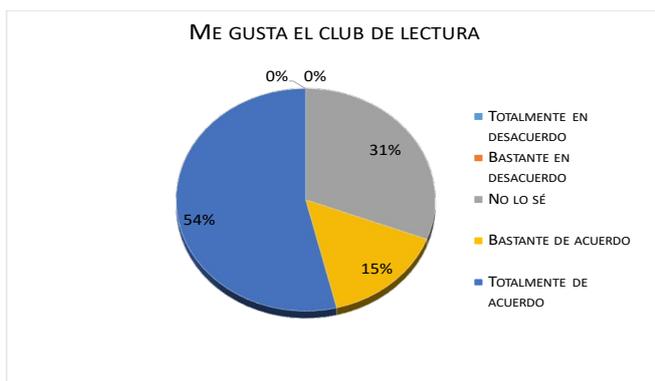


Figura 4: Fuente: elaboración propia

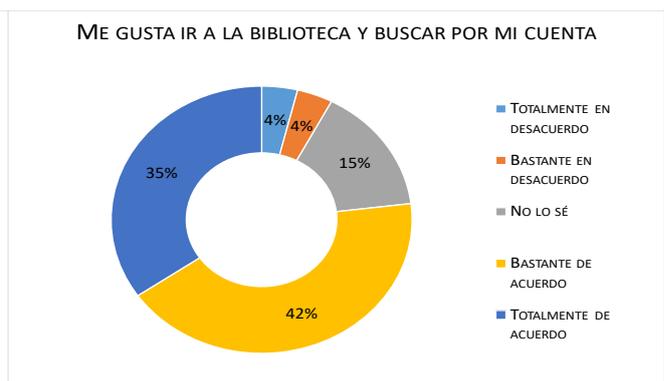


Figura 5: Fuente: elaboración propia

En cuanto a la pregunta “Me gusta la poesía”, presente en la figura 6, se realiza para conocer si los participantes leen otro tipo de literatura. En la gráfica se observa que prácticamente el 50% de los encuestados ha contestado afirmativamente y algo más de un 30% no lo sabe.

En la figura 7 se observan los resultados a la pregunta “Me ha gustado leer el libro de Harry Potter y la cámara secreta” donde casi el 80% está bastante o totalmente de acuerdo, esto les facilitará desenvolverse mejor entre las pruebas de la sesión gamificada. El 19% no lo sabe, con lo que aclara que no se han leído el libro parte de los invitados a la sesión. En esta pregunta se especifica por el libro ya que existe una película con el mismo título basada en el libro de lectura propuesto. La última pregunta de la encuesta previa “Me ha gustado el argumento de Harry Potter y la cámara secreta” donde prácticamente se obtienen los mismos resultados que en la pregunta anterior.

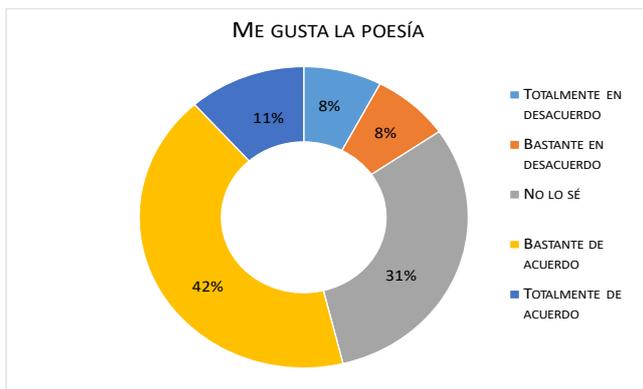


Figura 6: Fuente: elaboración propia

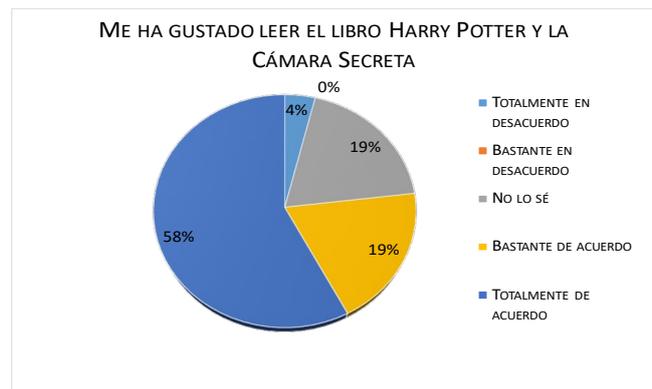


Figura 7: Fuente: elaboración propia

5.3.- OBSERVACIÓN PARTICIPANTE DE LA SESIÓN GAMIFICADA

Como hemos mencionado el trabajo intenta analizar el desarrollo de una sesión del club de lectura juvenil mediante la gamificación de una sesión. La biblioteca, y en especial la sala infantil donde se desarrollan las sesiones, ha sido decorada con elementos del universo del libro de lectura Harry Potter y la cámara de los secretos (véase ilustraciones 3, 4 y 5), desde la fachada hasta el interior de la sala infantil y así mejorar la experiencia inmersiva de los participantes en la gamificación.

Como ya comentamos anteriormente, la sesión se ha dividido en cinco sesiones para una mejor experiencia. A continuación se explica cómo son las distintas pruebas que tienen que realizar los participantes en la actividad.

La primera prueba es, buscar las diferencias de dos imágenes separadas a unos tres metros de distancia. En esta prueba podrían organizarse para dividirse el trabajo asignando cuadrantes a cada uno. Así que para superar esta prueba con eficacia es importante el trabajo estructurado y en equipo, analizando la situación y la distribución de los cuadrantes de búsqueda. Para añadir dificultad, se pueden incluir otras imágenes para despistar a los participantes.



Ilustración 3: Fachada de la biblioteca (Fuente: elaboración propia)

La segunda prueba es un juego de palabras prohibidas, conocido como “Tabú”, con personajes y objetos que aparecen en el libro. Este “Tabú” específico tienen que hacerlo en grupo, pero no necesariamente se necesita un líder o una división del trabajo ya que todos tienen que elegir una carta y describir la palabra prohibida, además de otras cuatro o cinco palabras más que no pueden decir para añadirle dificultad.



Ilustración 4: Cristalera sala infantil (Fuente: elaboración propia)



Ilustración 5: Cristalera sala infantil 2 (Fuente: elaboración propia)

La tercera prueba es montar un puzle, la mejor forma sería organizarse con un líder pero no es necesario que aparezca esta figura para la división del trabajo ya que cada participante va montando las piezas en un lugar común y uno de los participantes puede ir comprobando que las piezas están bien colocadas.

Para la cuarta prueba necesitan buscar un objeto en un lugar concreto y completar parejas. Mediante el juego clásico Cada oveja con su pareja, hemos extraído nombres y apellidos de personajes del libro para que los unieran. Esta prueba sí que necesita de un análisis para dividir el trabajo, con lo que es necesario un líder que guíe las acciones a realizar.

La quinta prueba tienen que escribir de derecha a izquierda en una pizarra, con lo que si tienen un líder que organice en parejas para que uno dicte y otro escriba agilizará la resolución de la prueba.

La sexta prueba tienen que hacerla colaborativamente ya que para resolverla uno debe dibujar un objeto y los demás tienen que adivinar cuál es, pero se le añade la dificultad de que deben usar unas gafas con los cristales naranjas y dibujar con una cera también de color naranja, reduciendo considerablemente el espectro visual. Los dibujos están directamente relacionados con objetos y personajes del libro.

Con la resolución de las distintas pruebas, descubren una palabra clave para descubrir al “culpable”. Esta palabra clave les lleva a una ilustración donde está escrito con tinta invisible el nombre del culpable.

Para llevar a cabo la toma de notas de campo se ha diseñado un cuadro donde se facilita la recogida de información (véase anexo 6)

5.3.1.- PRIMERA SESIÓN

Hay que destacar que se han presentado disfrazados para disfrutar de la inmersión en el juego. El grupo que ha participado ha sido muy activo, excepto uno de los sujetos que no ha participado activamente hasta la tercera prueba donde se ha integrado con el resto. Otro sujeto ha tenido destellos de liderazgo en la prueba 5. La primera prueba la han realizado individualmente, pero han logrado pasarla sin ayuda y bastante rápido. El resto de pruebas en las que se podían dividir las tareas, se las han repartido pero de forma desigual, no han tenido organización para el desarrollo de las primeras pruebas hasta que se les ha animado a organizarse para solucionar los distintos retos restantes.

A partir de ese momento (tercera prueba) los problemas los han ido resolviendo colaborativamente usando estrategias intuitivas al principio y analíticas posteriormente, resolviendo eficazmente 5 de las 6 pruebas. El grupo no ha tenido conflictos donde se haya tenido que intervenir, ofreciéndose apoyo entre los miembros del grupo. La cohesión ha ido de menos a más lo que les ha permitido resolver el juego finalmente. Destaca la prueba número cuatro, la cual, han necesitado ayuda extra para resolverla.

El grupo ha estado entusiasmado y alegre durante toda la actividad, exceptuando un participante que hasta que no ha “despertado” en la tercera prueba no se ha contagiado del

espíritu de sus compañeros.

5.3.2.- SEGUNDA SESIÓN

El nivel de participación de los 4 componentes de esta sesión ha sido activo, teniendo un líder y el resto seguidores como roles asumidos. Las tareas las han asumido de modo equitativo en todas las fases, ayudando y apoyando en determinados momentos a quien se encontraba con problemas.

La comunicación del grupo ha sido verbal y directa, entendiendo claramente las instrucciones. La estrategia que han seguido para resolver los problemas ha sido intuitiva para todos, excepto para el líder que ha sido más analítico en las situaciones complejas. Al trabajar en grupo, han podido resolver la mayoría de las pruebas sin ayuda externa, aunque en la última, sí que dos de los componentes han necesitado ayuda para superarla. No han tenido conflictos y excepto en la prueba 6 que han necesitado algo de ayuda, se ha visto un grupo con compromiso y colaboración, inmersos en el mundo de Harry Potter, incluso, utilizando el argot utilizado en el libro para los comentarios. Hay que destacar que se han venido disfrazados para disfrutar de la inmersión en el juego.

En cuanto a las emociones percibidas, todos los componentes se han mostrado entusiasmados y alegres en el éxito, pero si es verdad que no se ha perpetuado en el tiempo, así que han sido muy resilientes. La dificultad de las pruebas ha sido sencilla para todos, excepto en la mencionada prueba 6 donde dos componentes han necesitado apoyo externo, consiguiendo la palabra clave que les lleva a descubrir al culpable.

Hay que destacar a uno de los sujetos como líder del grupo, mostrando mucho compromiso, colaboración y con una actitud muy competitiva y comprensiva cuando sus compañeros han necesitado apoyo.

Al finalizar el juego no han querido dejar de jugar, esperando a que continúen las pruebas y los retos.

5.3.3.- TERCERA SESIÓN

Al no venir disfrazados ya nos estaba marcando el futuro de la sesión. El grupo de cinco de esta sesión ha permanecido partido en dos (2+3) durante prácticamente toda la sesión. La participación ha sido más efectiva en el subgrupo de 3, donde dos de ellas han disfrutado la sesión en pleno pero el resto ha estado indiferente y apático, posiblemente no había buenas

relaciones entre las otras tres personas del grupo. Las tareas las han realizado divididas mientras han podido, comunicándose de un modo verbal y directo pero muy escaso.

Las estrategias utilizadas han sido más bien intuitivas, trabajando en grupo sólo donde ha sido estrictamente necesario. Por otro lado, las dos hermanas han disfrutado trabajando en equipo a pesar de la diferencia de edad (dos años). Las estrategias han sido intuitivas, ya que no han intentado analizar las pruebas para superarlas si no era con ayuda.

No ha habido conflictos, pero ha reinado la apatía y la indiferencia en muchos momentos de la sesión. Solo se ha mostrado el grupo cohesionado en las 2 últimas pruebas y en la resolución final pero manteniendo cierta distancia.

La dificultad de las pruebas ha sido notoria por la indiferencia mostrada ya que han necesitado ayuda más de lo habitual para resolver los problemas, incluso en aquellas pruebas en teoría más fáciles.

Como sugerimos a los padres, deberían hacer la actividad en grupos afines, quedando patente en esta sesión la poca predisposición de tres de los cinco componentes del equipo. Destacar, la buena afinidad entre hermanas que se han abstraído de la indiferencia del resto y han disfrutado la sesión.

5.3.4.- CUARTA SESIÓN

El cuarto grupo ha sido variopinto, desde los 9 años a los 13 años. Tres de los seis componentes han venido disfrazados, advirtiendo una adscripción a casas distintas de las de los protagonistas del libro. Los seis componentes que se han compenetrado perfectamente, participando activamente, sin ningún líder claro, solo en la cuarta prueba una componente ha liderado el grupo, todos colaboraban sin dudar y hacían caso a cualquier disposición que se hicieran entre ellos. La comunicación ha sido fluida, verbal y directa, interactuando cada vez que era necesario, sin hacerlo en exceso.

Las pruebas las resolvieron intuitivamente excepto en la cuarta que analizaron lo que tenían que hacer para resolver el problema, trabajando en grupo en todas las pruebas, aunque uno de los sujetos trabajo individualmente en la quinta prueba durante unos minutos con la intención de superar más rápido la prueba. Así que podríamos decir que ha tenido un comportamiento competitivo. Necesitaron una ligera ayuda en dos de las seis pruebas, siendo muy colaborativos, comprometidos y bastante competitivos. La alegría y el entusiasmo ha sido

predominante en la sesión sin ser efusivos, dando la sensación de que contuvieran las emociones.

Las pruebas han sido relativamente fáciles para los participantes ya que todos se habían leído el libro, incluso los invitados. Descubrieron al culpable aunque necesitaron un poco de ayuda para encontrar el nombre oculto.

Una vez finalizada la sesión han disfrutado recreando escenas del libro en los exteriores de la biblioteca.

5.3.5.- QUINTA SESIÓN

El último grupo ha estado compuesto por cuatro participantes también disfrazados, el nivel de participación ha sido muy alto. No ha habido un líder claro, solo uno de los participantes ha destacado como líder en una de las pruebas donde ha dirigido las acciones a realizar. Se han comunicado verbal y directamente con una frecuencia moderada. Han tenido momentos de despiste en las instrucciones ya que ha habido que recordarles lo que tienen que hacer, nada más terminar la narración correspondiente. Menos en la prueba número 4 donde ha habido un poco de análisis, el resto de pruebas las han resuelto intuitivamente.

La primera y la tercera prueba han sido bastante individuales pero en el resto han trabajado en parejas donde han podido, y en grupo donde no había otra posibilidad. La eficacia la han demostrado en la primera y en la tercera prueba, en las demás han sido poco eficaces llegando a necesitar una ligera ayuda.

En este grupo lo que ha brillado ha sido el compromiso y la competitividad más que la colaboración que no ha faltado pero no sería lo que destacaría de este grupo.

En cuanto a las emociones percibidas la alegría y el entusiasmo ha estado presente durante toda la sesión, en especial, la última prueba donde uno de los participantes ha acabado por el suelo de tanto reír al ver el resultado de su dibujo. Por otro lado, el grupo en general ha aceptado cuando se le negaba la ayuda concentrándose en encontrar la solución, volviendo al entusiasmo, por lo que han demostrado una gran capacidad de resiliencia.

La mayor dificultad la han tenido en la segunda y quinta prueba, don han necesitado ayuda en algunos momentos. Pero han logrado resolver todas las pruebas y resolver el enigma final descubriendo al culpable.

5.3.6.- VALORACIÓN GLOBAL DE LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Los grupos en general se han mostrado activamente participativos, excepto en alguna sesión en los momentos iniciales, puede que por la hora de realización de la sesión de 16h-17:20h aproximadamente, pero que conforme avanzaba la historia, se iban integrando a la sesión.

En la mayoría de las sesiones, la distribución de las tareas ha sido equitativa, todos los participantes realizan las mismas acciones, también es verdad que hay pruebas en las que no todos tienen que realizar la misma función y muy pocas veces han sido capaces de distribuir tareas distintas a desarrollar para lograr resolver el reto. Como avanzaba al inicio del epígrafe 5.3. es importante conocer el tipo de retos que tienen que superar para saber si se pueden distribuir las tareas.

Los participantes se han comunicado principalmente de forma verbal y directa, teniendo en cuenta que el resto de usuarios de la biblioteca también estaban presentes, los participantes han sido bastante respetuosos con los demás usuarios, evitando molestar dentro de lo posible. Excepto un grupo donde han sido más remisos, la frecuencia de interacción en la comunicación ha sido moderada-alta.

La mayoría de los grupos han entendido las instrucciones para resolver las distintas pruebas, siguiendo unas estrategias, sobre todo, intuitivas. Quizá haya que animar a los miembros de los grupos a organizarse antes de realizar la actividad, así posiblemente las estrategias a utilizar serían más variopintas.

Para la resolución de las pruebas, ha habido momentos de individualismo, éstos los que menos, momentos de trabajar por parejas y otros de hacerlo de forma grupal. Reitero la necesidad de una organización previa a la actividad para poder desarrollar estrategias y tareas distintas.

Como los participantes al club de lectura ya habían realizado anteriormente en otras sesiones de otros libros alguna de las pruebas pero con otros datos, por lo que muchas de las pruebas a superar tenían una experiencia previa. Esto les ha llevado a comprender las mecánicas de las pruebas.

El tono general ha sido cordial entre los participantes, sin conflictos o evitándolos. En líneas generales, los miembros se han prestado ayuda cuando la han solicitado. Como mencionamos en la tercera sesión, el grupo no estuvo todo lo compacto que han estado los demás.

Las emociones mostradas por los participantes han sido, principalmente, alegría y entusiasmo, ya que cuando tenían dificultades para resolver las pruebas, se les ayudaba con pequeñas pistas genéricas para guiarlos en la resolución. Siempre han resuelto los distintos retos, pero todos los grupos han necesitado alguna ayuda para resolver alguna de los retos a superar. Esa pequeña ayuda mencionada, si no era suficiente, no recibían más ayuda, por lo que han tenido pequeños momentos de frustración como por ejemplo, superar el tiempo para la realización de la prueba, no saber describir alguna de las palabras prohibidas y tener que pasar a otra tarjeta o no saber dibujar una determinada palabra, que han superado rápidamente, por lo que han demostrado una gran capacidad de resiliencia.

La dificultad percibida, sobre todo, en la cuarta prueba ha sido notoria, ya que todos los grupos han necesitado algo de apoyo para superarla. Para las dos últimas pruebas es más valiosa la destreza (escribir de derecha a izquierda o no ver lo que se dibuja) que las capacidades colaborativas.

Hay que destacar que muchos de los participantes de la sesión gamificada han disfrutado de pleno, ya que han venido disfrazados con las túnicas de sus casas preferidas. Este hecho es muy destacable por el motivo de que en la serie de películas los protagonistas sólo pertenecen a una casa, si bien es verdad, que en los libros también, pero en los libros hay más contacto con los estudiantes de las otras casas lo que conlleva a conocerlas mucho mejor. El hecho de que muchos de los participantes viniesen disfrazados con túnicas de otras casas, ajenas a la de los protagonistas, incluso pertenecientes a la casa del villano del libro, es muy representativo.

5.5.- ENCUESTA DE SATISFACCIÓN POSTERIOR A LA SESIÓN GAMIFICADA

La encuesta de satisfacción tipo Likert está formada por 15 preguntas, las nueve primeras se basan en la experiencia relacionada con el club de lectura, la lectura y la biblioteca y las seis últimas preguntas están basadas en la encuesta de evaluación de experiencias gamificadas GAMEX. Las preguntas 13 y 15 de la encuesta están hechas en un sentido negativo, avisando de este hecho a los encuestados para que así presten atención a lo que están rellenando.

En los resultados (véase anexo 7) la primera, tercera, cuarta y quinta pregunta (véase figura 8) son directas sobre la actividad realizada “Me ha gustado el juego”, “Me gustan este tipo de actividades”, “La actividad motiva a leer el libro” y “Me gustaría más actividades como ésta en la biblioteca”, los resultados aportados por el 90% de los encuestados están bastante o

totalmente de acuerdo.

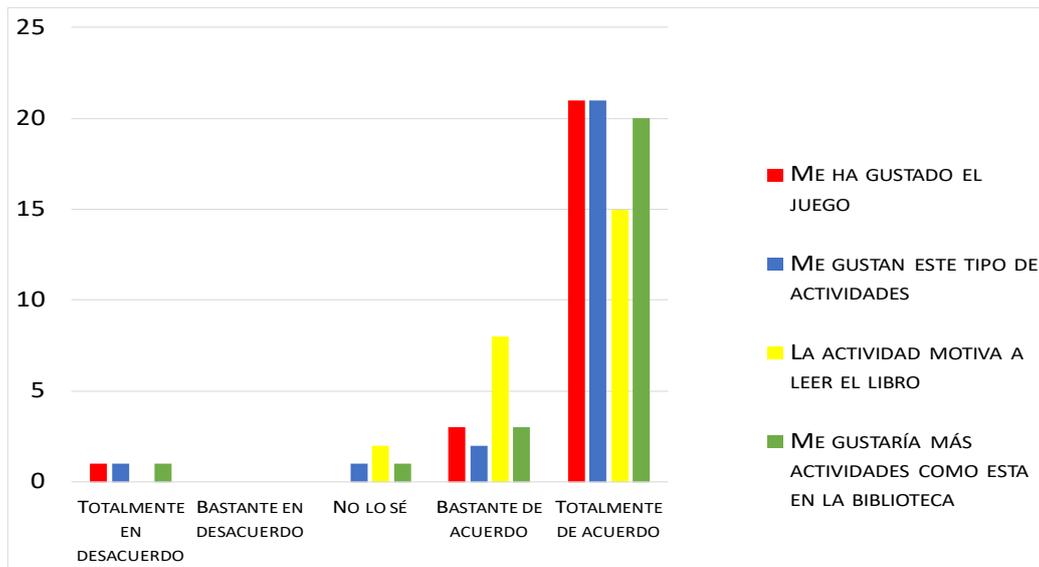


Figura 8: Fuente: elaboración propia

Por otro lado, la segunda pregunta “Ha sido necesario leer el libro para resolver el misterio” (véase figura 9) tiene un resultado muy diverso, repartido entre cuatro de las cinco opciones. Destaca el valor No lo sé con un alto porcentaje, un 36%.

El resultado de la pregunta “Recomendaría a mis amigos participar en el club de lectura” (véase figura 10), tiene un elevado resultado positivo, casi el 85% de los encuestados le recomendaría a sus amigos participar en el club. Mientras que sólo un encuestado se ha mostrado totalmente en desacuerdo con esta afirmación. Por otro lado, un 12% no tiene claro si recomendaría participar en el club de lectura a sus amigos o directamente no lo haría.

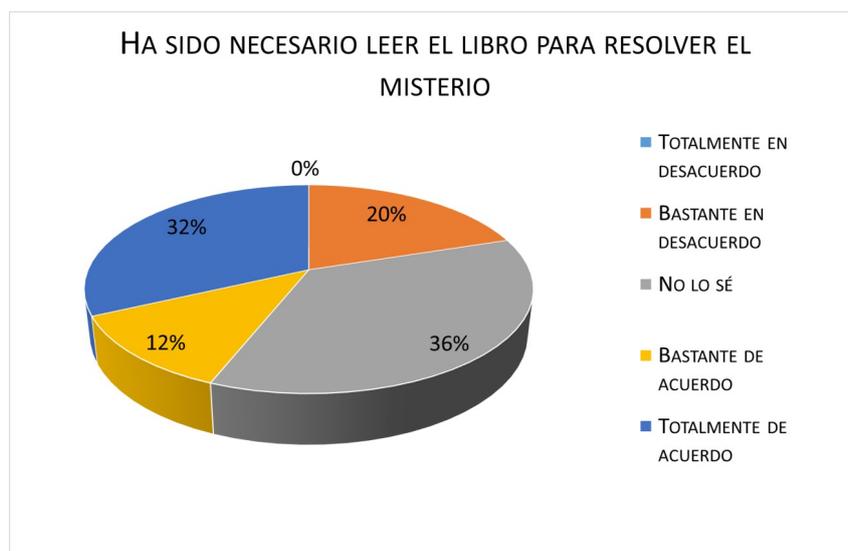


Figura 9: Fuente: elaboración propia

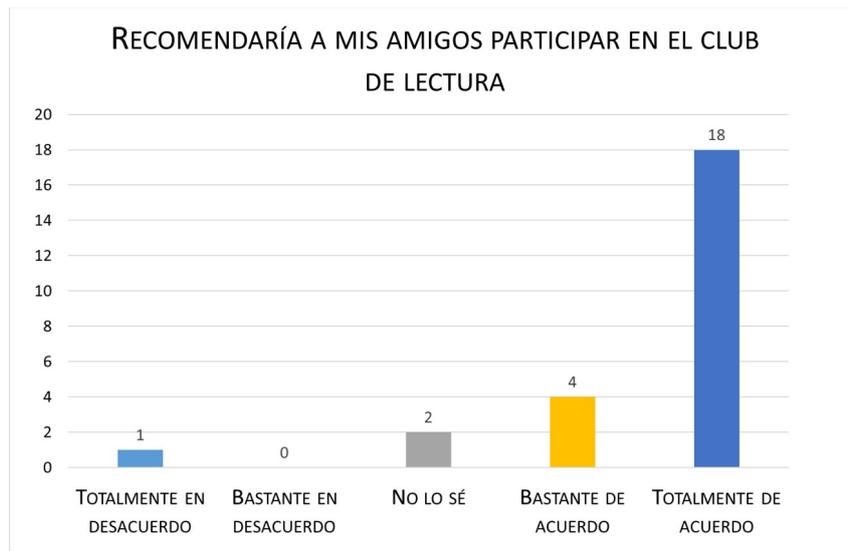


Figura 10: Fuente: elaboración propia

En las preguntas basadas en la evaluación de experiencias gamificadas GAMEX se han estudiado las siguientes dimensiones, satisfacción general de la experiencia, inmersión en el juego o historia, nivel de dificultad percibida en los desafíos, valor educativo de la actividad, ambientación de la zona de la actividad y la recomendación.

La pregunta “Estoy satisfecho con la experiencia de la actividad” (véase figura 11) han contestado totalmente de acuerdo 21 de los 25 participantes, alcanzando así más del 80% de los participantes, mientras que sólo un participante está en bastante desacuerdo.

En cuanto a la pregunta sobre la inmersión en el juego (véase figura 11), los resultados muestran también que casi el 80% está bastante o totalmente de acuerdo. 3 de los participantes no lo saben, lo que representa 11,5%.

Si se habla de la dificultad percibida por los participantes en los desafíos (véase figura 11) destaca que sólo 3 participantes están bastante o totalmente de acuerdo, que representa un 11,5%, 10 no lo saben, un 38,5% y el resto están en bastante o total desacuerdo. Esto contrasta con lo percibido en la observación participante.

Buscando que los participantes prestaran atención a la encuesta se introdujeron dos preguntas con respuesta negativa, presentes en la figura 12. La primera de ellas “No aprendí nada en la actividad“ los resultados obtenidos son satisfactorios ya que el 65,5% está totalmente de acuerdo en que si aprendieron algo en la sesión, el 23% está bastante de acuerdo.

A la pregunta “Está bien ambientada la actividad” (véase figura 12), los resultados obtenidos en la encuesta nos dice que el 80% está bastante o totalmente de acuerdo con la afirmación,

un 12% no lo sabe y algo menos del 8% está en bastante o en total desacuerdo.

La última pregunta “Se lo diré a mis amigos para que no vengan” (pregunta enunciada negativamente), presente en la figura 12, sólo un participante ha contestado totalmente de acuerdo.

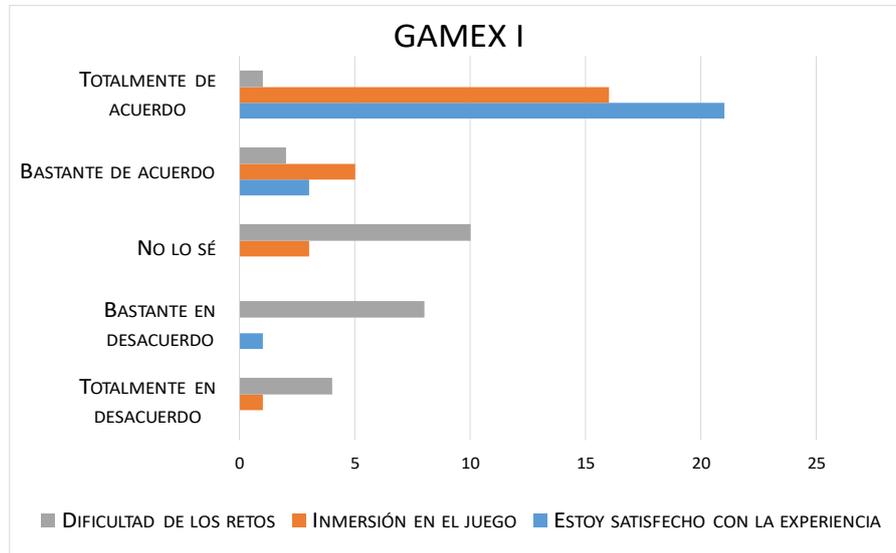


Figura 11: Fuente: elaboración propia

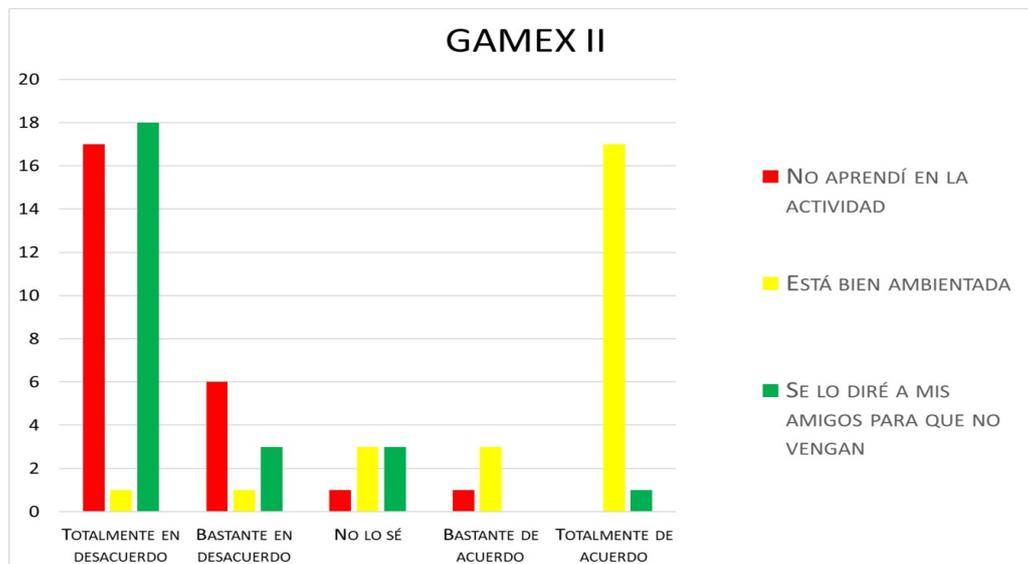


Figura 12: Fuente: elaboración propia

6.- CONCLUSIONES

En este trabajo se han realizado dinámicas de animación a la lectura mediante el uso de la gamificación para conseguir un objetivo fundamental, atraer más usuarios a la biblioteca, ampliando la variedad de tipos de usuarios que como mencionamos al inicio del epígrafe 5,

esta biblioteca nació enfocada hacia un tipo de usuarios muy específico, adulto que cursa estudios. Además, intentar motivar a la lectura a estos nuevos usuarios a través de sesiones gamificadas en los clubes de lectura para intentar conseguir que se diviertan, motivarlos a leer y que disfruten de la lectura y las actividades paralelas, y así establecer que la biblioteca se convierta en el “Tercer Lugar” mencionado por Oldenburg (1999) entre los usuarios captados a través de estas dinámicas. Sin olvidar que las actividades familiares también fomentan al reconocimiento de la biblioteca como “Tercer Lugar”.

A través del histórico de la estadística de la biblioteca se observa la progresión de visitas, tanto de adultos como de usuarios infantiles, este criterio queda reforzado con la evolución de los préstamos en relación a las actividades realizadas, ya que se muestra un progresión paralela entre los préstamos infantiles y los asistentes infantiles, ese paralelismo no se observa entre los asistentes adultos y los préstamos de adultos, aunque también aumentan pero no en la misma progresión. Los ciudadanos se inician como visitantes en la biblioteca y si encuentran servicios que satisfacen sus necesidades se convierten en usuarios.

Hay que destacar el trabajo que hay detrás de la creación de las dinámicas y políticas relacionadas para que tengan unos resultados óptimos. Desde el diseño de las fichas educativas, la selección de la colección con la que se van a trabajar las dinámicas, especialización en el desarrollo de las dinámicas, innovación en las actividades, etc.

Para futuras investigaciones se podría preguntar, qué saben los ciudadanos de nuestra biblioteca, si conocen nuestros servicios, nuestras actividades o dinámicas, y saber si las bibliotecas tienen un estereotipo que se debe actualizar.

Otra línea de investigación puede ser que nos replanteáramos las funciones principales de una biblioteca pública ampliándolas hacia la creación de servicios atractivos socialmente, es decir, que siguiendo la línea de pensamiento del “consumismo”, crear productos o servicios apetecibles para los usuarios. En definitiva, crear una necesidad.

A través de la experiencia de la gamificación de la sesión del club de lectura, analizada a través de los resultados obtenidos en las encuestas y en la observación participante, a rasgos generales, muestran que este tipo de servicios debe de ser un referente en la biblioteca ya que la valoración positiva que tiene este tipo de actividades debe hacer pensar que hay que darles más visibilidad y volcar los esfuerzos para seguir creciendo, y a la postre, continuar creando usuarios, que además, les ayudemos a ser ciudadanos con pensamiento crítico, dándole más

valor aún si cabe a nuestra labor.

A través de la observación del caso de estudio, se ha podido ver que este tipo de dinimizaciones triunfan entre los jóvenes, siendo un imán para atraer a estos usuarios. Esta afirmación se apoya en los resultados obtenidos en la encuesta posterior a la sesión gamificada. Pero realizando un análisis más profundo de las cinco sesiones nos ha mostrado que los jóvenes necesitan unas directrices para trabajar organizados, colaboran entre sí pero sin organización. A pesar de lo que puede parecer, no asumen el rol de líder tan fácilmente como se podría sospechar. La capacidad de análisis para desarrollar estrategias que ayuden a afrontar los retos, tampoco ha sido muy frecuente, esto nos abre la posibilidad de abrir una línea de investigación para crear nuevas dinámicas gamificadas donde se gestionen este tipo de actitudes, intercambiando los roles, asumiendo el liderazgo, pasando a ser un seguidor o mediador y elaborar dinámicas para hacerles partícipes en el desarrollo de estrategias de análisis y seguimiento, y así, aprender a trabajar en equipo. En definitiva, dinámicas gamificadas para enseñar a ser líderes de equipos con empatía en los demás roles.

La comunicación entre los distintos miembros de las sesiones siempre ha sido verbal y directa, con una frecuencia alta, excepto en una sesión donde podemos presuponer que hay variables que se nos escapan en este estudio. A pesar del carácter competitivo al cronometrar la parte de las sesiones donde deben afrontar los retos ha reinado el decoro y no han existido conflictos en ninguna de las sesiones, y como decía anteriormente se han apoyado entre los miembros del grupo ya sea a través de la formación de parejas de juego por afinidad o el grupo completo.

En cuanto a las emociones percibidas, el entusiasmo y la alegría han superado a la frustración y la ansiedad, principalmente, porque cuando han tenido problemas en la resolución de un reto, se les ha prestado una ayuda, si bien una ayuda limitada, para facilitarles la resolución. Con la actividad se pretende crear un lugar de diversión y entusiasmo, que tenga la pizca de dificultad, necesaria para que afloren emociones negativas y que con la ayuda limitada suministrada, sean capaces de conseguir por si mismos resolver el problema. Con esto, las reacciones ante el fracaso o éxito han mostrado que la resiliencia es una capacidad que tienen muy bien asumida. Tan asumida que cuando ha aparecido la frustración por la dificultad del reto, se han olvidado de estos problemas a la hora de valorar la dificultad de las pruebas en la encuesta de satisfacción posterior.

Una línea de investigación muy interesante sería crear una metodología para planificar y facilitar la creación y diseño de este tipo de gamificaciones, donde se encontraran los pasos a seguir para el completo desarrollo, facilitando así la creación de estas dinámicas. A través de la elaboración de un repositorio de pruebas o juegos, otra línea de investigación estaría ligada a un sistema de evaluación de dichas pruebas y posibles variables de adaptación, donde se facilitara el nivel de dificultad de dicha prueba dependiendo del tipo de usuario y así se ayudaría de una forma sistemática a desarrollar dinámicas más certeras.

El tercer objetivo mencionado al inicio de este epígrafe, establecer que la biblioteca se convierta en el “Tercer Lugar” podemos concluir que a través de los resultados del estudio del caso de la sesión gamificada, es plausible conseguirlo. Si bien es verdad que este estudio queda limitado a una franja de edad muy concreta, entre 10 y 14 años, y debería extenderse en otras franjas de edad, sobre todo, entre los adultos, para saber primero si este tipo de actividades funcionan entre estos usuarios y así extender este tipo de propuestas como un servicio más de la biblioteca a más usuarios, con el fin de establecer la biblioteca como un lugar de encuentro social, donde se puedan encontrar más usuarios con estas nuevas inquietudes generadas por la gamificación.

Para líneas futuras de investigación, se podrían crear metodologías para la creación de otras formas de encuentro social como los BiblioLabs, makerspaces, talleres de alfabetización mediática, etc. En definitiva, combinar los hábitos y hobbies de los usuarios con el personal bibliotecario y dándoles cobertura en los espacios de la biblioteca. Desarrollar líneas de investigación para la formación en la creatividad, el desarrollo de todo tipo de manualidades, talleres de creación de juegos de rol, etc.

BIBLIOGRAFÍA

- Amigo Quintana, F. M. (2015). *Gamificación: Un modelo de fomento y gestión de comportamientos deseados en las relaciones entre individuos y organizaciones. Un enfoque orientado a promover la venta de seguros y el reciclaje* [Http://purl.org/dc/dcmitype/Text, Universidad Pontificia de Salamanca]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=55068>
- Arévalo, J. A. (2016, mayo 24). ¿Qué es una y cómo se organiza una biblioteca humana? Donde cada persona es un libro y tiene una historia que contar. *Universo Abierto*. <https://universoabierto.org/2016/05/24/que-es-una-y-como-se-organiza-una-biblioteca-humana/>
- Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2023. Los índices de lectura se mantienen estables tras la pandemia y crecen cinco puntos respecto a 2012 – Editores Madrid.* (s. f.). Recuperado 9 de mayo de 2024, de <https://editoresmadrid.org/barometro-de-habitos-de-lectura-y-compra-de-libros-en-espana-2023-los-indices-de-lectura-se-mantienen-estables-tras-la-pandemia-y-crecen-cinco-puntos-respecto-a-2012/>
- Bibliotecas y salas de estudio: ¿se pueden compaginar? - BiblogTecarios.* (s. f.). Recuperado 29 de marzo de 2024, de <https://www.biblogtecarios.es/fuensantamartinez/bibliotecas-y-salas-de-estudio-se-pueden-compaginar/>
- Borrow Tools For Free From the Library.* (2023, febrero 16). Fremont, CA Patch. <https://patch.com/california/fremont/borrow-tools-free-library>
- Callahan, C. (2023, mayo 3). Remote workers flock to libraries for resources, collaboration. *WorkLife*. <https://www.worklife.news/spaces/remote-work-libraries/>
- Chou, A. Y. (2023, septiembre 5). *El marco de Octalysis para la gamificación y el diseño conductual.* <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- Csikszentmihalyi, M. (2010). *Fluir (Flow): Una psicología de la felicidad.* Editorial Kairós.
- DeMarco, N. (2023, enero 18). The Future of Libraries. *BOOK RIOT*.

<https://bookriot.com/the-future-of-libraries/>

DeWalt, K. M., & DeWalt, B. R. (2002). *Participant Observation: A Guide for Fieldworkers*. Rowman Altamira.

EDUCACIÓN 3.0. (2018, noviembre 11). *Diferencias entre gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-juegos/>

Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España 2021-2022. (s. f.). Recuperado 1 de abril de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=932719>

Encuestas sobre hábitos lectores en Castilla-La Mancha. (s. f.). Portal de Educación de la Junta de Comunidades de Castilla - La Mancha. Recuperado 12 de junio de 2024, de <https://www.educa.jccm.es/es/consejeria-educacion-cultura-deportes/planes-programas-consejeria/plan-estrategico-comprension-lectora-fomento-lectura/encuestas-habitos-lectores-castilla-mancha>

Espacios para leer, crear y crecer. Orientaciones para la puesta en marcha de salas de lectura y expresión artística para la primera infancia. (s. f.). *Cerlalc*. Recuperado 30 de marzo de 2024, de <https://cerlalc.org/publicaciones/espacios-para-leer-crear-y-crecer-orientaciones-para-la-puesta-en-marcha-de-salas-de-lectura-y-expresion-artistica-para-la-primera-infancia/>

Gallo León, J. P. (2019). Crítica y ratificación del modelo del tercer lugar para las bibliotecas. *Anuario ThinkEPI*, 13. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2019.e13b01>

Gómez, B. (2014, julio 22). ¿Qué son los Serious Games? *On Serious Games*. <https://www.onseriousgames.com/que-son-los-serious-games/>

Gómez-Díaz, R., & García-Rodríguez, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: Una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, 12, 125-135. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

Heredia Sánchez, F. (2021). Innovación y alfabetización mediática e informacional (AMI) en bibliotecas: Recursos, propuestas y tendencias. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 36(121), 49-82. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?>

[codigo=8031871](#)

Izcara-Temprano, A., Gómez-Díaz, R., & García-Rodríguez, A. (2022). Audiolibros digitales infantiles y juveniles: Características en plataformas de préstamo y de distribución y venta. *Profesional de la información*, 31(2), Article 2. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.09>

Kawulich, B. B. (2005). Participant Observation as a Data Collection Method. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.17169/fqs-6.2.466>

LeCompte, M. D., & Schensul, J. J. (1999). *Analyzing & Interpreting Ethnographic Data*. Rowman Altamira.

López Hernández, F., & Martín Illera, R. (2007). «Apuntotecas» y políticos. *Mi biblioteca: La revista del mundo bibliotecario*, 8, 52-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2229866>

Los universitarios ven como principal problema de las bibliotecas el espacio. (2008, enero 6). Canal UGR. <https://canal.ugr.es/prensa-y-comunicacion/medios-digitales/granada-hoy/los-universitarios-ven-como-principal-problema-de-las-bibliotecas-el-espacio/>

Manifiesto IFLA-UNESCO sobre Bibliotecas Públicas 2022. (s. f.).

Manso Rodríguez, R. A. (2022). Gamificación en bibliotecas para la alfabetización mediática e informacional, tendencias, buenas prácticas y recomendaciones. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 18(3), 166-170. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8741938>

Marquina, J. (2014, octubre 20). Las 10 áreas que más van a cambiar en nuestras bibliotecas. *Julián Marquina | Bibliotecas, libros y tecnología*. <https://www.julianmarquina.es/las-10-areas-que-mas-van-a-cambiar-en-nuestras-bibliotecas/>

Más del 75% de los jugadores en España afirma que jugar a videojuegos reduce el estrés y mejora la creatividad. (2023, octubre 10). *Asociación Española de Videojuegos*. <https://www.aevi.org.es/web/mas-del-75-los-jugadores-espana-afirma-jugar-videojuegos-reduce-estres-mejora-la-creatividad/>

- Maslow, A. H. (1991). *Motivación y personalidad*. Díaz de Santos.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=164466>
- Maslow, A. H. (2007). *El hombre autorrealizado—Editorial Kairós | Editorial independiente fundada por el filósofo Salvador Pániker en 1965. Libros sobre espiritualidad, yoga, sabiduría, mindfulness, ideas, filosofía, ciencia*. Editorial Kairós.
<https://www.editorialkairos.com/catalogo/p/el-hombre-autorrealizado>
- Merton, R. K. (2000). *Social theory and social structure* (Enlarged ed., [Nachdr.]). Free Press.
- Moreno Mulas, M. A. (2017). La biblioteca pública y la lectura social. *VIII Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas: espacio físico y virtual, 2017*, págs. 208-215, 208-215. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6028859>
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Da Capo Press.
- Olivia Latham (Director). (2017, diciembre 6). *The fun theory- pedestrian crossing*.
<https://www.youtube.com/watch?v=bHLgSfxz6bQ>
- Ordás García, A. (2018a). El juego como inspiración para innovar. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 33(116), 16-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6911171>
- Ordás García, A. (2018b). *Gamificación en bibliotecas: El juego como inspiración* (E. UOC, Ed.).
- Parra-González, M. E., & Segura-Robles, A. (2019). Traducción y validación de la escala de evaluación de experiencias gamificadas (GAMEX). *Bordón. Revista de Pedagogía*, 71(4), Article 4. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2019.70783>
- Public Libraries Are Becoming Favorite Hangout Places And The So-Called “Third Place”*. (2024, marzo 19). Bored Panda. <https://www.boredpanda.com/genz-millennials-library-love/>
- Revuelta Muela, A., & Álvarez Álvarez, C. (2021). ¿Cómo funcionan los Clubes de lectura en Educación Secundaria? *Ocnos: revista de estudios sobre lectura*, 20(2), 80-95.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7979012>

- Rolighetsteorin (Director). (2010, noviembre 12). *The Speed Camera Lottery—The Fun Theory*. <https://www.youtube.com/watch?v=iynzHWwJXaA>
- Rughinis, R. (2013). Gamification for productive interaction: Reading and working with the gamification debate in education. En *Iberian Conference on Information Systems and Technologies, CISTI* (p. 5).
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (s. f.). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar*.
- Sabías qué. (2015, diciembre 11). *Asociación Española de Videojuegos*. <https://www.aevi.org.es/web/la-industria-del-videojuego/sabias-que/>
- Sánchez-Muñoz, E. (2022). Condicionantes en la consolidación de los servicios de préstamo de libro electrónico en las bibliotecas públicas. *Profesional de la información*, 31(2), Article 2. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.06>
- Volkswagen (Director). (2009a, octubre 26). *The Fun Theory 1 – Piano Staircase Initiative | Volkswagen*. <https://www.youtube.com/watch?v=SByymar3bds>
- Volkswagen (Director). (2009b, octubre 26). *The Fun Theory 2 – an initiative of Volkswagen: The World's Deepest Bin*. <https://www.youtube.com/watch?v=qRgWttqFKu8>
- Williams, R. D., & Willett, R. (2019). Makerspaces and boundary work: The role of librarians as educators in public library makerspaces. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(3), 801-813. <https://doi.org/10.1177/0961000617742467> encontrado en un libro.

ANEXOS

1. TEMPORALIZACIÓN Y NARRATIVA DE LA SESIÓN GAMIFICADA DEL CLUB DE LECTURA

Entran los jóvenes magos a la biblioteca pasando por el fotocolor. Todos esperan mientras se van haciendo las fotos e inmortalizar el recuerdo...

Accedemos a la sala infantil y se explican las normas del juego. El juego va a ser cronometrado, las pruebas superadas darán 10 puntos, si además se hacen antes de que venza el tiempo (7 minutos) tendrán 5 puntos extra por cada bonificación de cada prueba (Tabú).

Minerva McGonagall ha observado (para los que no vengán disfrazados) que hay alumnos que no tienen casa y obviamente, deben pasar por la ceremonia del sombrero seleccionador. Una vez que ya todos tienen casa en Hogwarts, empezamos la narración del juego.

Minerva McGonagall estaba buscando un libro para recordar una Transformación muy complicada, *porque ya sabéis que la profesora Minerva McGonagall es la profesora de Transformaciones*, ha encontrado un libro sin catalogar junto a una saca con cartas en una de las estanterías de la sección prohibida y se lo ha dado al bibliotecario para que lo catalogue y lo ponga a disposición de los estudiantes y profesores del colegio. Los jóvenes magos pueden ver que es un diario, muy similar al que aparece descrito en la novela, pero esta vez el dueño del diario no es la misma persona.

El bibliotecario, Mikus A. Urdialevich, después de leer el libro, ha pedido ayuda a las jóvenes brujas y magos de Hogwarts para descubrir el culpable de un malvado acto que se llevó a cabo hace 60 años exactamente. Todos los estudiantes convocados habéis recibido un Howler urgente donde os dice que tenéis que traer para resolver el misterio, a saber, mano de la gloria (linterna UV hecha como manualidad en una sesión anterior, libreta para tomar notas de campo, tu varita mágica y tu ejemplar del libro de lectura para devolver.

Ponemos en conocimiento el hallazgo de este diario, el diario de Dobby, escrito en 1964. Dobby es un elfo doméstico que pertenece a la casa Malfoy durante casi toda la historia narrada en el libro.

Me dispongo a leer el diario en voz alta. -dice Mikus.

Yo Dobby, elfo doméstico al cuidado de las necesidades de la familia Slughorn, he podido

acceder a los estudios de magia y hechicería en la escuela Hogwarts gracias a mi buen hacer con ellos, me han concedido el premio de poder estudiar en este colegio tan prestigioso. Mi familia pertenece a la casa de Slytherin y por eso he accedido a esta casa para estudiar en Hogwarts. Pero tengo que anunciar que mi querida familia, a la que sirvo, aunque toleran a los magos de origen muggle, piensan que son un poco superiores a ellos.

Pero tengo que anunciar que en este año, el de 1964, un alumno de la escuela de Hogwarts intenta volver a abrir la cámara de los secretos. En 1952 lo hizo T. S. Ryddle y 12 años después lo está intentando otro alumno, *exactamente el mismo día que estamos haciendo la sesión.*

No puedo decir su nombre, ya que hacerlo ocasionaría un grave perjuicio a la familia que sirvo y que, me aprecia y acoge, pero no puedo obviar las injusticias y peligros que puedo presenciar si se abre la cámara. Así que, para quién sea capaz de descifrar las pruebas que he ocultado en la biblioteca de Hogwarts, usando como guía mi diario, intentaré que averigües el nombre del sujeto que pretende abrir la Cámara y sembrar el terror entre los alumnos y profesores muggles de Hogwarts.

Fecha adaptada de una nueva nota al diario, siguiente día. Mikus sigue narrando la historia

¡Tengo miedo! puede que esté jugando con el bienestar de la familia a la que sirvo. Aunque soy uno de los mejores en la asignatura de Adivinación, mi futuro me es negado, pero he tenido dos visiones de un mismo hecho que tendrá lugar en el futuro. He visto un coche volando cerca de Hogwarts por los grandes prados, pero hay 5 diferencias entre las dos visiones, encuéntralas. Si lo consigues, te será revelado algo muy importante para poder descubrir a ese estudiante.

(Los participantes salen a buscar las dos visiones descritas por Dobby en su diario. Escrito en tinta invisible en la misma página del diario (TAQUILLAS) 'Una vez lo hayas conseguido podrás encontrar en las taquillas de la biblioteca de Hogwarts una letra del nombre del estudiante .-C-)

Al día siguiente, *fecha adaptada*, en el diario, se encuentra otra anotación.

Hay un juego de palabras prohibidas, y no me refiero a quién tú ya sabes, el mago que no debe ser nombrado.

-- Profesora McGonagall-- ¡Ahhh! Os estoy escuchando y creo que necesitáis esta saca que

estaba junto al diario, lo guardé por si era importante.

(Consigue descubrir a 5 personajes de los 16, si consigues más en el mismo tiempo, 2 puntos más conseguiréis para tu equipo por cada tarjeta adivinada. Al finalizar, tendréis otra letra de recompensa -A-).

Como la profesora McGonagall ha interrumpido la lectura, los participantes no han podido descubrir donde está la letra oculta que literalmente en el diario pone que hay una letra diferente en la sala infantil.

Mikus continúa la lectura. Tres días después.

Han pasado 3 días desde la última vez que escribí en el diario, solo puedo decir que siento miedo, creo que sospechan de mí. Creo que hay más de un alumno metido en el ajo... Creo que podré escribir sin que me vean, aún no saben que tengo un diario. En otra visión que he tenido he visto una imagen partida en 18 pedazos, uno a uno he podido crear una imagen completa que está en la sala infantil, pero los pedazos los escondí en otra Salida. Encuéntrala para localizar siguiente letra.

(el bibliotecario les muestra el diario para que vean que la S de salida está en mayúscula, así que se vuelven a desplazar a donde han encontrado las piezas y buscan con su linterna UV la letra -S-)

Una semana después.

¡Me siguen! creo que saben que lo sé, por desgracia sigo sin ver nada de mi futuro, por más que me concentro no tengo ninguna visión de lo que me ocurrirá. Léeme con atención, las únicas visiones que tengo, son muy extrañas, ahora veo una lista de nombres en una cámara frigorífica de la biblioteca. Tras uno de los nombres encontraréis otra pista, usa tu mano de la gloria para encontrarla.

(los magos y brujas salen de la sala a buscar una cámara frigorífica. En ella, encuentran una bolsa con nombres y apellidos de personajes del libro, detrás de una de las parejas hay una letra escrita con tinta invisible -T-)

Dos semanas más tarde.

Estoy encerrado en el baño de chicas del segundo piso, el de Mirtle, La Llorona, es el único sitio que he encontrado donde sólo me siento observado por Mirtle. Es curioso, pensé que sólo había en el grifo que no funciona una serpiente, pero he encontrado otra en otro sitio y he

pensado otra forma de ocultar la letra. Encuentra la pizarra donde tienes que escribir unos hechizos y piensa dónde he ocultado la letra.

(En la sala infantil hay dispuesta una pizarra portátil donde se ve una lista de hechizos mencionados en la lectura, los participantes deben escribir de derecha a izquierda la lista de hechizos en orden. Para encontrar la letra se les anima a pensar en lo que han hecho, que efecto es el que parece que hay con la línea entre los dos listados, dónde dice Dobby que está escribiendo, la letra se encuentra en el espejo del baño de las chicas y escrita del revés con tinta invisible, así que para encontrarla necesitan su mano de la gloria, -L-)

Dos días más tarde.

Creo que me han descubierto, saben que lo sé, estoy seguro, todos mis compañeros de Slytherin me miran con odio, o eso creo yo, me estoy volviendo loco. Me he escondido en la Sección Prohibida de la biblioteca. Voy a dejar escondido el diario en esta saca entre estos libros. Aquí no pueden entrar los alumnos sin permiso, menos mal que no me han pillado a mi. Hay una sala en la biblioteca que tiene una pizarra blanca colgada en la pared, búscala. En ella hay que dibujar cuatro cosas. ¡Ohhh, no! ¡Me han descubie...!

(los participantes salen a buscar la sala con la pizarra colgada. En ella tienen que dibujar cuatro objetos que empieza por la letra E, espejo, estandarte o escudo, escoba y elfo, con la dificultad de tener que escribir con unas gafas de sol de color naranja y una cera del mismo color con lo que espectro visual queda reducido a la invisibilidad. Si escriben los nombres de los objetos adecuadamente darán con facilidad con la última letra -E-)

SOLUCIÓN

Los participantes han encontrado las letras ocultas dándoles la palabra clave CASTLE. En la biblioteca hay 3 castillos de Hogwarts, oculto en un de ellos está escrito con tinta invisible el nombre del culpable y así resuelven el misterio. LUCIUS MALFOY

Si has leído el libro y has prestado atención a la narración, al principio Dobby da una clave. Dice en el diario que pertenece a la casa Slughorn, pero en el libro Harry Potter y la cámara secreta, Dobby pertenece a la familia Malfoy. Así que si habéis conectado las neuronas adecuadas, ya sabéis por qué Dobby pertenece a la familia Malfoy en el libro. Lucius Malfoy fue el alumno que intentó abrir la cámara de los secretos, por suerte, sin conseguirlo y lo guardo más de 40 años para volver a provocar el caos en Hogwarts.

2. ENCUESTA PREVIA A LA SESIÓN

Por favor, lee con cuidado y contesta a las siguientes preguntas.

(1: totalmente en desacuerdo; 2: bastante en desacuerdo; 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4: bastante de acuerdo y 5: totalmente de acuerdo)

Me gusta leer

Imagino fácilmente las situaciones que leo

Me gusta el club de lectura

Tengo dificultades con la lectura

No me gustan las sesiones del club de lectura

No me gusta leer los libros que me recomiendan

Me gusta ir a la biblioteca y buscar por mi cuenta

No me gusta la poesía

Me ha gustado leer el libro de Harry Potter y la cámara secreta

No me ha gustado el argumento Harry Potter y la cámara secreta

Muchas gracias por la colaboración

3. ENCUESTA DE SATISFACCIÓN POSTERIOR A LA SESIÓN

Por favor, lee con cuidado y contesta a las siguientes preguntas según tu experiencia.

(1: totalmente en desacuerdo; 2: bastante en desacuerdo; 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4: bastante de acuerdo y 5: totalmente de acuerdo)

Te ha gustado el juego

Ha sido necesario leer el libro para resolver el misterio

Me gustan este tipo de actividades

Me gustaría que hiciesen más actividades como esta en la biblioteca

La actividad motiva a leer el libro

La actividad no me ha recordado al libro

Recomendaría a mis amigos a participar en el club de lectura

Ha merecido la pena leer el libro

No volveré el año que viene al club de lectura

Estoy satisfecho con la experiencia de la actividad

Me sentí inmerso en el juego

Los desafíos fueron muy difíciles

No aprendí nada en la actividad

Esta bien ambientada la actividad

No se lo diré a mis amigos para que no vengan

4. ESTADÍSTICAS HISTÓRICAS (2017-2023) DE LA BIBLIOTECA PÚBLICA MUNICIPAL SILO DEL CONOCIMIENTO

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Visitantes Infantiles	1906	2242	2559	981	887	2380	2460
Visitantes Adultos	15566	18390	19736	6940	9323	16288	20043
Nuevos usuarios Infantiles	12	13	31	13	64	75	76
Nuevos usuarios Adultos	12	16	17	10	18	38	53
Préstamos Infantiles	421	626	992	648	1038	2008	2341
Préstamos Adultos	230	423	478	343	456	664	758
Dinámicas familiares (nº act)	24	36	48	18	31	38	50
Asistentes Infantiles	642	540	720	355	439	611	2289
Asistentes Adultos	192	252	288	126	96	127	165
Dinámicas Adultos (nº act)	0	0	0	0	0	4	0
Asistentes Adultos	0	0	0	0	0	350	0

Tabla 1: Datos históricos de la biblioteca (Fuente: elaboración propia)

5. TABLA DE RESULTADOS COMPLETA DE LA ENCUESTA PREVIA A LA SESIÓN

	Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	No lo sé	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Me gusta leer	0	1	0	11	14
Imagino fácilmente las situaciones que leo	0	1	1	13	11
Me gusta el club de lectura	0	0	8	4	14
Tengo dificultades con la lectura	19	3	1	1	2
Me gustan las sesiones del club de lectura	0	1	9	4	12
Me gusta leer los libros que me recomiendan	0	1	7	8	10
Me gusta ir a la biblioteca y buscar por mi cuenta	1	1	4	11	9
Me gusta la poesía	2	2	8	11	3
Me ha gustado leer el libro de Harry Potter y la cámara secreta	1	0	5	5	15
Me ha gustado el argumento Harry Potter y la cámara secreta	0	0	4	6	16

Tabla 2: Resultados de la encuesta previa (Fuente: elaboración propia)

Dinámicas de Grupo	Conflictos y resoluciones	¿Cómo resuelven los conflictos?	COLABORATIVA COMPROMISO COMPETITIVA EVASIVA	COLABORATIVA COMPROMISO COMPETITIVA EVASIVA	COLABORATIVA COMPROMISO COMPETITIVA EVASIVA	COLABORATIVA COMPROMISO COMPETITIVA EVASIVA	COLABORATIVA COMPROMISO COMPETITIVA EVASIVA	COLABORATIVA COMPROMISO COMPETITIVA EVASIVA	
	Apoyo mutuo	¿Se brindan apoyo?	SI / NO						
	Cohesión grupal	¿Existe unión en el grupo?	SI / NO/ A VECES						

Reacciones Emocionales	Emociones observadas	ALEGRÍA FRUSTRACIÓN ANSIEDAD ENTUSIASMO	ALEGRÍA FRUSTRACIÓN ANSIEDAD ENTUSIASMO	ALEGRÍA FRUSTRACIÓN ANSIEDAD ENTUSIASMO	ALEGRÍA FRUSTRACIÓN ANSIEDAD ENTUSIASMO	ALEGRÍA FRUSTRACIÓN ANSIEDAD ENTUSIASMO	ALEGRÍA FRUSTRACIÓN ANSIEDAD ENTUSIASMO												
	Reacciones emocionales ante el Éxito/fracaso	ALEGRÍA RESILIENCIA INDIFERENCIA TRISTEZA	ALEGRÍA RESILIENCIA INDIFERENCIA TRISTEZA	ALEGRÍA RESILIENCIA INDIFERENCIA TRISTEZA	ALEGRÍA RESILIENCIA INDIFERENCIA TRISTEZA	ALEGRÍA RESILIENCIA INDIFERENCIA TRISTEZA	ALEGRÍA RESILIENCIA INDIFERENCIA TRISTEZA												
Desempeño en las Pruebas	Tiempo de resolución de cada prueba y en conjunto																		
	Dificultad percibida F-D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D
		F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D	F - D
¿Logran descubrir al "culpable"?	SI / NO																		
Reflexiones	Notas sobre la dinámica del grupo, cambios observados a lo largo del tiempo, etc.																		

7. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN POSTERIOR A LA SESIÓN

	Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	No lo sé	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Me ha gustado el juego	1	0	0	3	21
Ha sido necesario leer el libro para resolver el misterio	0	5	9	3	8
Me gustan este tipo de actividades	1	0	1	2	21
Me gustaría más actividades como ésta en la biblioteca	1	0	1	3	20
La actividad motiva a leer el libro	0	0	2	8	15
La actividad me ha recordado al libro	1	1	2	7	14
Recomendaría a mis amigos participar en el club de lectura	1	0	2	4	18
Ha merecido la pena leer el libro	0	0	3	4	18

	Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	No lo sé	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Volveré el año que viene al club de lectura	2	0	5	1	17
Estoy satisfecho con la experiencia de la actividad	0	1	0	3	21
Me sentí inmerso en el juego	1	0	3	5	16
Los desafíos fueron muy difíciles	4	8	10	2	1
No aprendí nada en la actividad	17	6	1	1	0
Está bien ambientada la actividad	1	1	3	3	17
Se lo diré a mis amigos para que no vengan	18	3	3	0	1

Tabla 3: Fuente: elaboración propia (en rojo las preguntas negativas)