

La gamificación (aplicación ta-tum) para generar interés por la literatura infantil y juvenil

Gamification (ta-tum application) to generate interest in children's and young adult literature

Fecha de recepción: 2024-05-15 · Fecha de aceptación: 2025-03-10 · Fecha de publicación: 2025-09-10

Mayra Carolina Caiza Bautista¹

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

mccaizab@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5647-1715>

Lilian Marisol Chorlango Gallegos²

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

lmchorlangog@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-6672-232X>

Brenda Paola Guillen Rios³

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

bpguillen@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-3648-6404>

Resumen

La gamificación (aplicación ta-tum) es un juego de aventura, que permite a los estudiantes interesarse de manera genuina por la literatura, pues al tratarse de una herramienta digital en la cual los estudiantes se ven inmersos en un mundo de detectives podrán desarrollar el gusto por la lectura. Es así que el objetivo planteado para esta investigación fue proponer la gamificación (aplicación ta-tum) para generar interés por la literatura infantil y juvenil en los estudiantes. En cuanto, a la metodología se aplicó el enfoque cualitativo que permitió evidenciar la opinión de 25 docentes; se utilizó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento, identificando así que los docentes sí implementarían estrategias gamificadas como la aplicación ta-tum para generar interés por la lectura; sin embargo, no lo hacen por falta de tiempo. En base a esto, se aplicaron métodos estadísticos como el Chi-cuadrado para determinar si existe una diferencia significativa entre los resultados esperados. Además, se trabajó con ANOVA para conocer si los resultados obtenidos ayudarán a determinar que la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar el interés literario. Concluyendo así, que los 25 docentes consideraron que la aplicación ta-tum ayudó a despertar el interés literario en los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, aplicación ta-tum, literatura infantil y juvenil

Abstract

Gamification (ta-tum application) is an adventure game, which allows students to take a genuine interest in literature, since it is a digital tool in which students are immersed in a world of detectives and can develop a taste for reading. Thus, the objective of this research is to propose gamification (ta-tum application) to generate interest in children's and young people's literature in students. As for the methodology, the qualitative approach was applied, which allowed us to evidence the opinion of 25 teachers; the survey was used as a technique and the questionnaire as an instrument, thus identifying that teachers would implement gamified strategies such as the ta-tum application to generate interest in reading; however, they do not do it due to lack of time: based on this, statistical methods such as Chi-square were applied to determine if there is a significant difference between the expected results, in addition to working with ANOVA to find out if the results obtained will help determine if gamification is an effective strategy to promote literary interest. Thus concluding that the 25 teachers consider that the ta-tum application helps to awaken literary interest in students.

Keywords: gamification, application ta-tum, children's and young people's literature

Introducción

La lectura es una habilidad que abre puertas al conocimiento y el crecimiento personal, trayendo consigo grandes beneficios y oportunidades ante la sociedad de hoy en día; sin embargo, a nivel mundial existe una falta de interés por la lectura, debido a varios factores atenuantes. En este contexto, el Centro Regional para el Fomento del Libro de América Latina y el Caribe (CERLALC), señala que los países con mayor índice de lectura son: España con el 61%, Argentina con el 55% y Chile con el 51%; de estos países, España y Argentina leen por placer, mientras que Chile lee por exigencia laboral.

En Ecuador el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022) realizó la primera encuesta nacional enfocada en medir hábitos y prácticas lectoras, con un tamaño de muestras 15.492 viviendas y un nivel de confianza del 95 %. El formulario se conformó con 76 preguntas, arrojando los siguientes resultados: en las regiones naturales, la Costa presentó mayor índice de lectura con el 52.0%, Sierra 36.3% y Amazonía con un 11.8%; también se consideró a los adultos de 35 a 64 años que leen un 14.9%. (p.4)

Por otra parte, en una institución educativa situada al Norte de Quito se pudo evidenciar que los estudiantes de tercero a séptimo año de EGB no tienen interés por la lectura, puesto que los docentes no aplican estrategias innovadoras como la gamificación para motivar a sus estudiantes a tener hábitos lectores, así lo señaló Aldana (2021):

También influyen las inadecuadas prácticas pedagógicas por parte de los docentes, porque siguen empleando metodologías tradicionales, falta innovación en las actividades, no se cuentan con estrategias apropiadas para fortalecer las competencias lectoras en los estudiantes, desinterés de algunos maestros por enseñar a leer y en algunos casos por priorizar otras tareas dejan de lado la enseñanza de la comprensión lectora. (p.18)

La lectura es importante puesto que ayuda en el desarrollo cognitivo y habilidades comunicativas que permiten ser más críticos, analíticos y reflexivos. El no tener buenos hábitos de lectura trae consigo consecuencias negativas en la formación personal y académica de los estudiantes. Se sabe que los niños aprenden mejor con la interacción, juegos y la manipulación de los objetos. Por lo que, la aplicación ta-tum, al ser una plataforma gamificada, ayuda a tener autonomía lectora promoviendo a que el estudiante se interese mucho más en la lectura.

De esta manera, el grupo investigador tuvo como objetivo promover a gamificación (aplicación ta-tum) para generar interés por la literatura infantil y juvenil en los estudiantes. Siendo ta-tum una herramienta educativa innovadora, que permite a los niños construir hábitos de lectura por su propia cuenta, además de desarrollar habilidades cognitivas que le permitirá tener una formación integral con la cual pueda desenvolverse en la sociedad, siendo un ente activo y participativo.

1.1. Estrategias didácticas

Para Reynosa et al. (2019) las estrategias didácticas son “una disciplina de la pedagogía, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad



de optimizar los métodos, técnicas y herramientas” (p.261) es decir, las estrategias son procedimientos en el cual los profesores y estudiantes organizan las acciones del proceso formativo de manera consciente. De la misma forma, Ordóñez (2022) consideró que “la gamificación es una estrategia didáctica, que permite al docente proporcionar un proceso de aprendizaje-enseñanza a través de juegos el cual nos permite indagar, conocer, razonar, participar en el proceso”.

Al relacionar las dos ideas de los autores, se destacó que la importancia de las estrategias didácticas como herramientas son fundamentales para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al incorporar elementos lúdicos y motivadores propios de los juegos, como la gamificación permite a los estudiantes participar activamente en su propio aprendizaje. La elección de la gamificación como estrategia se justifica por su potencial para transformar el aula en un entorno dinámico y atractivo, donde los estudiantes se sienten motivados a aprender y a alcanzar sus objetivos.

De esta manera, un ejemplo de estrategia gamificada es la aplicación ta-tum que utiliza un sistema de recompensas propias de los videojuegos, el cual motiva a jóvenes y niños hacia la lectura.

1.2. La práctica docente y el fomento de la literatura infantil y juvenil.

La práctica docente es imprescindible en el fomento de la literatura pues los docentes al ser mediadores entre el conocimiento y los estudiantes, creando un entorno que los motive a leer. Es así que, se considera importante mencionar los siguientes aspectos que un docente debe poseer para generar en sus estudiantes interés por la literatura infantil y juvenil.

Un docente debe tener hábitos lectores, ya que si el docente no presenta hábitos lectores no podría incentivar a sus estudiantes a leer o a guiarlos en el proceso de la lectura. (Applegate 2004, como se cita en González, 2022) “afirman que la lectura tiene poca presencia en la vida de los docentes, (...) limitando su ejercicio a exigencias laborales”. Sin embargo, el docente puede compartir con sus estudiantes tiempos destinados para las lecturas, mediante la gamificación en la cual puedan participar los estudiantes como el docente a partir de un trabajo colaborativo. El docente debe conocer e implementar el uso de las herramientas tecnológicas, que ofrecen recursos que pueden usarse para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Carvajal (2020) “Los recursos tecnológicos pueden formar una disciplina que puede potencializar los procesos educativos como el de la lectura a través de la implementación (...) de herramientas tecnológicas que abarcan las redes sociales, programas, aplicaciones, internet, ofimática, entre otras.” (p.45). Es así como las TIC pueden hacer que las clases sean más atractivas y motivadoras para los estudiantes, al ofrecer entornos virtuales enfocados en la literatura como la aplicación ta-tum que es un espacio virtual que permite a la comunidad educativa tener un acercamiento positivo al hábito de lectura puesto que crean nuevas experiencias más interactivas; además, los docentes tendrían más facilidad de controlar estos espacios.

Finalmente, un docente debe presentar habilidades investigativas, de acuerdo con García (2015) “frente a los constantes cambios científico-tecnológicos, (...) se impone la necesidad investigativa para la generación de nuevos conocimientos que permitan enfrentar los retos y desafíos que

impone la realidad actual” (p.144). Así que la habilidad investigativa del docente ayuda a mantenerse actualizados en estrategias didácticas que ayuden a interesar a los estudiantes a la lectura, como la gamificación, una herramienta eficaz para desarrollar las habilidades investigativas en docentes, ya que permite crear experiencias de aprendizaje atractivas.

1.3. Estudiantes que emplean la gamificación como la aplicación ta-tum.

La gamificación es una herramienta eficaz que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar un interés por la literatura ya que, al incorporar el juego en la experiencia lectora, se puede aumentar la motivación, el compromiso y la diversión. De hecho, algunos de los beneficios de emplear la aplicación ta-tum es el desarrollar la libertad lectora por parte de los estudiantes.

Orellana y Vial (2018) en una investigación de planes lectores desarrollada en escuelas chilenas “indicaron que se producía un gran interés lector cuando se introducía la libertad de elección de los libros y la autonomía en los tiempos, momentos y lugares elegidos por el niño para leer”. Entonces, se puede decir que la libertad lectora permite que los estudiantes puedan seleccionar textos de su interés y género personal ya que así tienen más probabilidades de disfrutar del proceso de lectura y desarrollar un gusto por ella.

Parafraseando a Bustos (2019) es importante darles a los niños un repertorio amplio de libros en los que elijan, ya que, si no pueden encontrarse con ese libro que les guste, es difícil que se involucren en la lectura. Cabe señalar que la aplicación ta-tum, ofrece una biblioteca, que le permite al estudiante elegir el texto de su interés y realizar la lectura de una forma más divertida, aventurándose en ella como un gran detective. Además, con la aplicación ta-tum se consigue desarrollar en los estudiantes una lectura consciente; al entrar en un mundo de aventura donde son detectives, ellos deberán encontrar pistas escondidas en los textos, a su vez se vuelve en una lectura activa ya que al tratarse de un juego competitivo en el que los estudiantes ganarán medallas, puntos y estrellas se sentirán motivados por leer textos de manera más rápida.

Por otro lado, según Oviedo y Páez (2021) mencionaron que “las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento que ayudan a procesar la información que se recibe a través de los sentidos.” (p.36) La lectura permite que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas como la comprensión de textos, la memoria, un pensamiento crítico y aprender a razonar. Ta-tum es una plataforma educativa que promueve un pensamiento crítico e innovador, el cual al proporcionar desafíos obligan a los estudiantes a pensar, analizar, evaluar y ser capaces de dar soluciones a diversos problemas.

Metodología

La presente investigación fue documental y bibliográfica ya que se recolectó información de fuentes primarias y secundarias que se tomaron como referencia para este estudio. La investigación fue realizada con fines didácticos, para conocer la opinión de 25 docentes de educación básica con respecto al implementar la gamificación como método para generar interés por la literatura infantil y juvenil. Por otra parte, se utilizó la encuesta como técnica y el cuestionario

como instrumento, el mismo que fue elaborado con la herramienta digital Google Forms la cual permitió obtener una hoja de cálculo que registra de forma automática las respuestas de cada docente, las cuales luego serían subidas al SPSS, un sistema utilizado para realizar el análisis de datos para crear tablas y gráficos. Se elaboró el Alpha de Cronbach que ayudó a medir la confiabilidad, así también el Chi-Cuadrado que permitió examinar las diferencias que pueden existir entre variables categóricas dentro de una misma población. Finalmente se elaboró el ANOVA para evaluar la influencia de uno o más factores en una variable, es así que al aplicar el ANOVA dentro de la investigación se esperó que los resultados obtenidos ayudarán a determinar si la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar el interés lector en los estudiantes o no.

Resultados

Los resultados que obtuvimos en cuanto a las opiniones de los 25 docentes sobre la aplicación tatum exponen lo siguiente:

Tabla 1*Encuesta a 25 Docentes.*

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
¿Está usted de acuerdo en que es deber de los docentes mantenerse actualizados en estrategias didácticas innovadoras como la gamificación para incentivar a los estudiantes hacia la lectura?	0%	4%	0%	4%	92%
¿Está usted de acuerdo en que los docentes deben destinar tiempos de lectura mediante la aplicación de estrategias didácticas como la gamificación en la cual participen docentes y estudiantes para generar hábitos lectores a través del juego?	4%	0%	0%	44%	52%
¿Está usted de acuerdo con implementar estrategias didácticas tecnológicas como la aplicación ta-tum que se enfoca en recompensas a estudiantes que resuelvan los casos escondidos en los textos con el fin de generar gusto por la lectura?	0%	0%	8%	28%	64%
¿Está usted de acuerdo con usar el repositorio amplio de libros que presenta la aplicación ta-tum para que los estudiantes puedan elegir los textos de acuerdo con su gusto personal?	0%	4%	0%	48%	48%
¿Está usted de acuerdo que se debe implementar metodologías gamificadas dentro de la enseñanza de la lectura para que los niños tengan un interés genuino por la lectura?	0%	0%	12%	44%	44%
¿Está usted de acuerdo que es una necesidad que en las escuelas exista la implementación de espacios virtuales lúdicos para la enseñanza y promoción del interés por la lectura?	0%	4%	4%	36%	56%

Como se muestra en la *Tabla 1* se puede deducir que el 92% de los docentes encuestados demuestran estar totalmente de acuerdo que es deber de los docentes mantenerse actualizados en estrategias didácticas innovadoras como la gamificación para incentivar a los estudiantes hacia la lectura. Por otro lado, en la segunda pregunta el 52% de los docentes mencionaron estar totalmente de acuerdo que los docentes deben destinar tiempos de lectura mediante la aplicación de estrategias didácticas como la gamificación y con un 44% están solo de acuerdo con lo anteriormente mencionado. En la tercera pregunta y la más importante de nuestra investigación, el 64% de los docentes dicen que sí implementarían estrategias didácticas tecnológicas como la aplicación ta-tum con el fin de generar gusto por la lectura y un 28% mencionó solo estar de acuerdo con ello. En la siguiente pregunta el 48% de los docentes expresó estar totalmente de acuerdo usar el repositorio amplio de libros que presenta la aplicación ta-tum para que los

estudiantes puedan elegir los textos de acuerdo con su gusto personal y también el 48% de ellos manifestó estar solo de acuerdo con lo expuesto. En la quinta pregunta el 44% de docentes mencionó estar totalmente de acuerdo que se debe implementar metodologías gamificadas dentro de la enseñanza de la lectura para que los niños tengan un interés genuino por la lectura y un 44% menciona solo estar de acuerdo. Finalmente, en la última pregunta el 56% de los docentes encuestados dice que es necesario que en las escuelas exista la implementación de espacios virtuales lúdicos para la enseñanza y promoción del interés por la lectura y solo 36% expresa solo estar de acuerdo.

3.1. Alpha de Cronbach

Tabla 2

Alfa de Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,880	,854	14

Nota. Creación propia a partir del SPSS

El Alpha de Cronbach permite evaluar la magnitud en que los ítems de un instrumento están correlacionados para que una investigación sea tomada como confiable, hemos obtenido un ,880 lo que quiere decir que sí es confiable la investigación.

3.2. Chi-cuadrado

Ho: No existe relación entre los años de trabajo docente y uso de tecnologías.

Ha: Existe relación entre el uso de tecnologías y los años de trabajo docente.

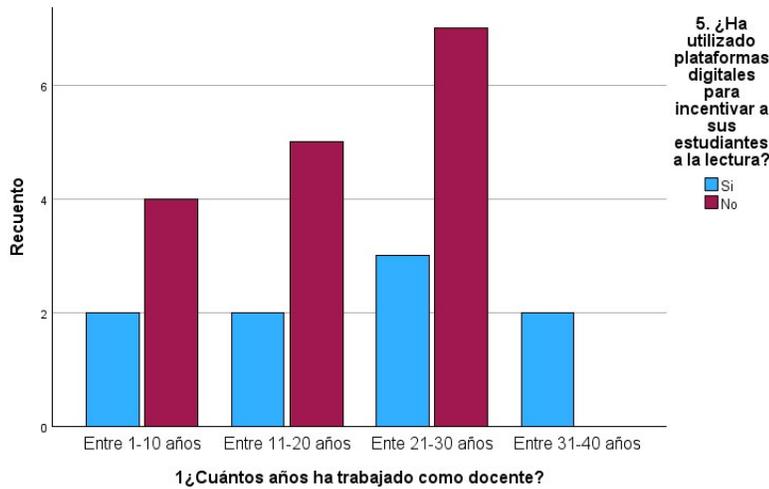
Tabla 3

Prueba Chi-Cuadrado.

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,898a	3	,273
Razón de verosimilitud	4,440	3	,218
Asociación lineal por lineal	,873	1	,350
N de casos válidos	25		

Figura 1

Resultado de Tabla de Relación entre Años de Trabajo Docente y Nivel de Instrucción.



Según la *Tabla 3* y la *Figura 1*, se deduce que no existe relación entre los años de trabajo docente y uso de tecnologías, ya que el porcentaje obtenido de ,273 es mayor a 0.05; esto significa que no cumple con la hipótesis establecida. Sin embargo, la relación entre los años de trabajo docente y uso de tecnologías es compleja y varía según como los docentes se hayan adaptado a las tecnologías y como pretendan implementarlas en clases. Se identificó que la mayoría de los docentes que trabajan entre 21 y 30 años no usan las tecnologías en clases, pero dentro de este es el valor más alto de docentes que sí usan las tecnologías para promover el gusto e interés por la lectura.

Ho: No existe relación entre el nivel de instrucción y el uso de plataformas digitales para incentivar la lectura.

Ha: Existe relación entre el uso de plataformas digitales para incentivar la lectura y el nivel de instrucción.

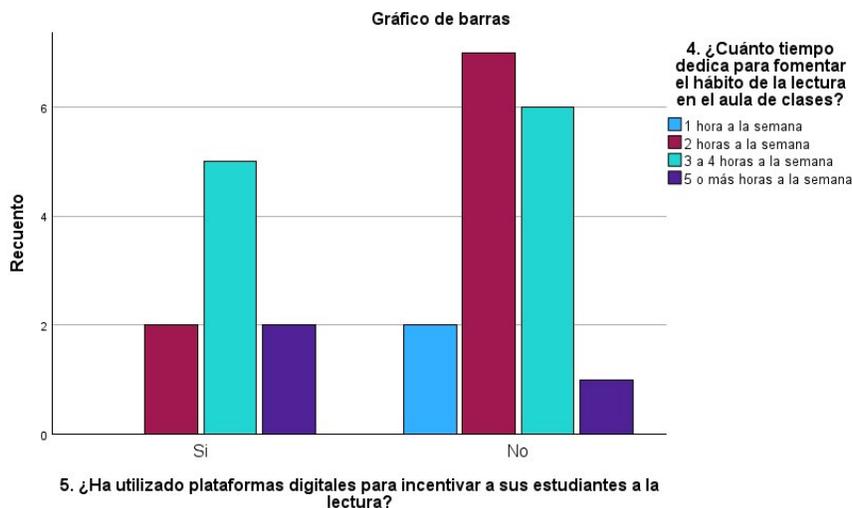
Tabla 4

Prueba Chi-Cuadrado.

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,518a	3	,318
Razón de verosimilitud	4,159	3	,245
Asociación lineal por lineal	3,375	1	,066
N de casos válidos	25		

Figura 2

Resultado de Tabla de Relación entre el Nivel de Instrucción Docente y el Uso de Plataformas Digitales para Incentivar la Lectura.



En base a la *Tabla 4* y la *Figura 2*, se deduce que no existe relación entre el nivel de instrucción docente y el uso de plataformas digitales para incentivar la lectura, ya que el porcentaje obtenido de ,391 es mayor a 0.05, esto quiere decir no que cumple con la hipótesis establecida. Sin embargo, la relación entre el nivel de instrucción docente y el uso de plataformas digitales para incentivar la lectura es complicada ya que se ve afectada por el corto tiempo o la falta de internet dentro de las instituciones educativas. Se pudo visualizar que las personas que más utilizan las plataformas digitales para incentivar la lectura en los estudiantes son las personas que tienen un título de tercer nivel.

Ho: No existe relación entre la habilidad investigativa docente y los hábitos lectores

Ha: Existe relación entre la habilidad investigativa docente y los hábitos lectores.

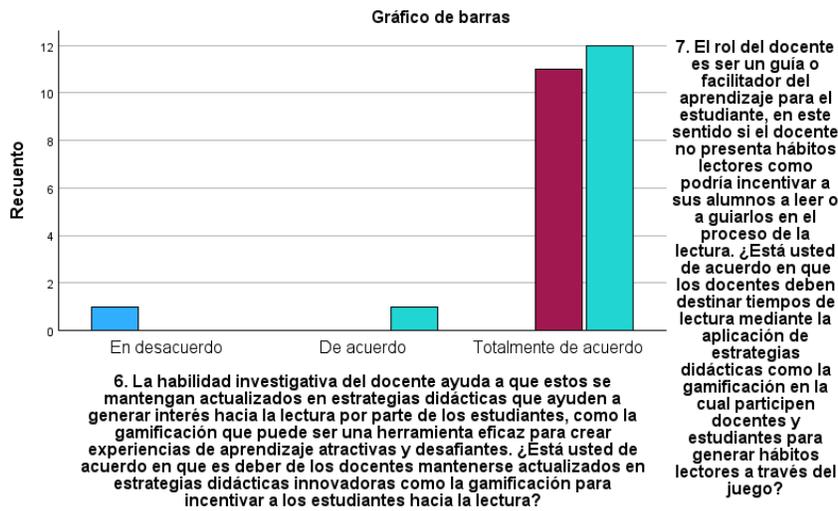
Tabla 5

Prueba Chi-cuadrado.

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	25,920a	4	<,001
Razón de verosimilitud	9,660	4	,047
Asociación lineal por lineal	13,128	1	<,001
N de casos válidos	25		

Figura 3

Resultado de Tabla de Relación entre la Habilidad Investigativa Docente y los Hábitos Lectores.



En base a la *Tabla 5* y la *Figura 3*, se deduce que sí existe relación entre la habilidad investigativa docente y los hábitos lectores, ya que el porcentaje obtenido de $<,001$ es menor a 0.05, esto quiere decir que cumple con la hipótesis establecida. Sin embargo, la relación entre la habilidad investigativa docente y los hábitos lectores del mismo sí se ve afectada puesto que sí un docente no tiene un buen hábito lector no tendrá bien desarrollada su habilidad para investigar. Se visualizó que las personas encuestadas están de acuerdo con que la habilidad investigativa de un docente va de la mano con sus hábitos lectores.

Ho: No existe relación entre gusto por la lectura y comprensión lectora.

Ha: Existe relación entre la comprensión lectora y el gusto por la lectura.

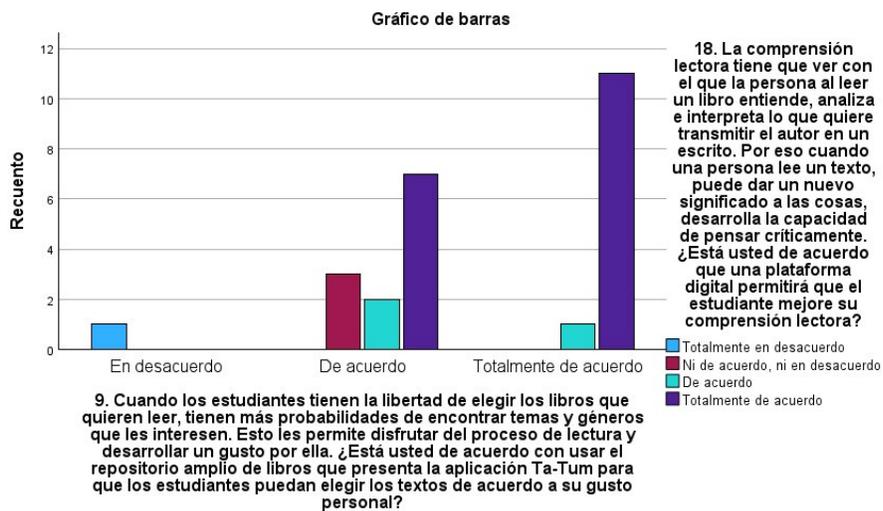
Tabla 6

Prueba Chi-cuadrado.

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	29,398a	6	<,001
Razón de verosimilitud	13,792	6	,032
Asociación lineal por lineal	12,281	1	<,001
N de casos válidos	25		

Figura 4

Resultado de Tabla de Relación entre Gusto por la Lectura y Comprensión Lectora.



En base a la *Tabla 6* y la *Figura 4*, se deduce que sí existe relación entre la comprensión lectora y el gusto por la lectura, ya que el porcentaje obtenido de $<,001$ es menor a 0.05 , esto quiere decir que cumple con la hipótesis establecida. En otras palabras, la relación entre la comprensión lectora y el gusto por la lectura sí corresponden puesto que si se tiene gusto por la lectura se va a entender de mejor lo que se lee teniendo una comprensión lectora y un nivel de lectura inferencial. Se demostró que las personas encuestadas están de acuerdo con que la comprensión lectora y el gusto por la lectura se complementan para llevar a cabo un interés genuino en la lectura.

3.3. ANOVA

Ha: Los docentes que tienen mayor tiempo de trabajo se dan el tiempo para fomentar el hábito de la lectura mediante el uso de plataformas educativas digitales.

Ho: Los docentes que tienen mayor tiempo de trabajo NO se dan el tiempo para fomentar el hábito de la lectura mediante el uso de plataformas educativas digitales.

Tabla 7

Comparar Medias y Porciones Anova.

		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
¿Cuántos años ha trabajado como docente?	Entre grupos	,780	1	,780	,869	,361
	Dentro de grupos	20,660	23	,898		
	Total	21,440	24			
¿Cuánto tiempo dedica para fomentar el hábito de la lectura en el aula de clases?	Entre grupos	2,250	1	2,250	3,764	,065
	Dentro de grupos	13,750	23	,598		
	Total	16,000	24			

Según la *Tabla 7* se han analizado dos grupos o interrogantes presentes en el cuestionario aplicado a 25 docentes con un factor en común, la primera se relaciona con los años de trabajo docente y la otra es el tiempo que los docentes se dan a la semana para incentivar la lectura, con un factor que sería el uso de plataformas educativas digitales, obteniendo un resultado positivo en este caso se ve que los valores de los dos grupos son, 361 que es mayor a 005 haciendo alusión a los años de trabajo docente.

Conclusiones

La plataforma educativa ta-tum promueve en el estudiante desarrollar habilidades cognitivas, debido a que proporciona desafíos que el estudiante debe analizar, procesar, adquirir y construir su propio conocimiento. Además, por ser una plataforma gamificada, interesante y divertida propicia que los estudiantes tengan una mayor autonomía lectora. Los estudiantes son los mayores beneficiados, ya que fomentan su hábito lector de una forma más innovadora y divertida, generando de esta forma estudiantes con una buena conducta, estableciendo valores de responsabilidad con el trabajo, tareas y actividades asignadas en clases.

Con relación a los docentes al utilizar esta herramienta educativa, convierte a sus estudiantes en un ente activo y participativo, ya que al contar con actividades interactivas permite que se concentre en lo que está haciendo, atrapando su atención, logrando que los estudiantes sean responsables de su propia formación como lectores autónomos, además de promover en sus estudiantes una mejor comprensión lectora, pues establece formas de obtener el interés y motivación de los estudiantes.



Referencias

- Aldana, G. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria* [Trabajo de posgrado, Universidad de Santander, CVUDES Centro de Educación Virtual]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content>
- Bustos, A. (21 de abril de 2019). Libre elección, el factor clave para mejorar los hábitos lectores en niños y niñas. *DiarioUChile*. <https://radio.uchile.cl/2019/04/21/libre-eleccion-el-factor-clave-para-mejorar-los-habitos-de-lecturas-en-ninos-y-ninas/>
- Carvajal, J. (2020). *Los recursos tecnológicos como herramienta para el mejoramiento de la lectura de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa José Celestino Mutis* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional. https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/78062/60262260_2020.pdf?sequenc#page45
- García, G. (2015). La investigación en la formación docente inicial. Una mirada desde la perspectiva sociotransformadora. *SABER, Revista Multidisciplinaria del Consejo de la Investigación de la Universidad de Oriente*, 27(1), 143-151. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739474018.pdf>
- González, C. (2022). Hábitos y prácticas de lecturas literarias de futuros profesores de Lengua y Literatura. *Tavira. Revista Electrónica de Formación de Profesorado en Comunicación Lingüística y Literaria*, (27). <https://revistas.uca.es/index.php/tavira/article/view/9831/10384>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022). *Encuesta de hábitos lectores prácticas y consumos culturales*. Ministerio de Cultura y Patrimonio. <https://siic.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/2022/06/Boletín-EHLPRACC-14062022.pdf>
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de Básica en la Escuela Juan José Flores* [Tesis de posgrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Orellana, P. y Vial, M. (2018). ¿Existe claridad respecto del concepto de libertad lectora entre profesores de educación básica en Chile? *Psicopedagógica*, 9(12). <https://www.cicuyo.org/ojs/index.php/Psicoped/article/view/96>
- Oviedo P. y Páez R. (Eds.) (2021). Pensamiento crítico en la educación. *Universidad de la Salle*. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20210211051501/Pensamiento-critico-educacion.pdf>

Reynosa, E., Serrano, E., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J. y Salazar, E. (2019). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266. [2218-3620-rus-12-01-259.pdf](#)



Copyright (2025) © Mayra Carolina Caiza Bautista; Lilian Marisol Chorlango Gallegos; Brenda Paola Guillen Rios



Este texto está protegido bajo una licencia internacional [Creative Commons](#) 4.0.

Usted es libre para Compartir—copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material—para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) – [Texto completo de la licencia](#)