

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

MODALIDAD:

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

La herramienta digital StoryJumper para escribir narraciones reales y ficticias

AUTOR(A):

María José García Andrade

TUTOR(A):

Ing. César Iván Castro Medrandra

MANTA – MANABÍ – ECUADOR

2025 (1)

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR

PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: “La herramienta digital StoryJumper para escribir narraciones reales y ficticias”

Autor:

García Andrade María José

Fecha de Finalización:

12 de agosto del 2025

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo **analizar el uso de la herramienta digital StoryJumper para escribir narraciones reales y ficticias** del periodo 2024-2025. Este estudio está sustentado en una metodología **mixta**

Declaración de Autoría:

Yo, García Andrade María José con número de identificación **131426572-7** declaro que soy el autor original e **Ing. César Iván Castro Medranda, Mg.**, con número de identificación **130595318-2**, declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de investigación titulado “**La herramienta digital StoryJumper para escribir narraciones reales y ficticias**” Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Firma del Autor:

García Andrade María José

131426572-7

Firma del coautor:

Ing. César Iván Castro Medranda, Mg

130595318-2

Manta 12 de agosto del 2025

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante GARCIA ANDRADE MARIA JOSE, legalmente matriculado en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, periodo académico 2025-2026(1), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"LA HERRAMIENTA DIGITAL STORYJUMPER PARA ESCRIBIR NARRACIONES REALES Y FICTICIAS"*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Miércoles, 20 de agosto de 2025.

Lo certifico,



CASTRO MEDRANDA CESAR IVAN
Docente Tutor

Dedicatoria

A mi familia, quienes a pesar de la distancia han celebrado conmigo cada uno de mis logros y avances; a mi madre porque ha sido ese pilar fundamental para que siga avanzando y no rendirme, por brindarme ese amor incondicional y creer en mí en esta etapa, por cada uno de esos mensajes diciendo lo bien lo que lo estoy haciendo.

A mi padre quien me ayudo a seguir mis sueños y me enseñó que se debe de arriesgar para ganar, que se debe dejar el hogar para seguir creciendo, le dedico no solo mi tesis si no, todo lo bueno que hago, que gracias a su esfuerzo he llegado a donde estoy hoy.

A mi hermana quien me enseñó a ser una persona fuerte, y es una gran parte de mi inspiración, quien nunca me dejó sola y me enseñó que las cosas siempre pueden ser mejor. A mis abuelos Juan y Gregoria, que están en el cielo por darme fuerza para no rendirme, cuidarme y darme sabiduría, a pesar de no estar físicamente, me verán siempre desde el cielo.

Agradecimiento

Quiero iniciar dándole gracias a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí por abrirme las puertas y darme la oportunidad de formarme y brindarme todo el conocimiento de sus docentes.

Agradezco a Dios por cada día lleno de conocimiento, por dejarme culminar este proyecto y permitirme crecer y seguir avanzando de forma profesional y humana.

A mis padres por todo el esfuerzo y sacrificio que están haciendo para que yo pueda culminar este proceso y ser la docente que siempre he querido ser y a mí mismo por ser una luchadora, que no está cerca de su familia, pero siempre trata de ser mejor por ellos.

A mi tutor Ing. César Iván Castro Medranda, Mg quien me brindo todo su conocimiento para culminar esta investigación y a los demás docentes por apoyarme en este proceso educativo.

A Julissa y Salomé por formar parte de este recorrido, quienes gracias a sus conocimientos, risas y apoyo han hecho este proceso algo muy bonito y llevadero, que no solo fuimos compañeras de estudio, si no amigas y familia demostrando que siempre se puede, que un mal día no es una derrota, quiero agradecerles siempre tener esas palabras bonitas que alimentan el alma, a Julissa que a pesar que estamos lejos de nuestras familias nos apoyamos y seguimos adelante, a Salomé, por formar parte de esta travesía y aterrizarlos cuando algo hacíamos mal. A Melissa quien se volvió una parte importante, que con cada cosa que decía yo aprendía y sobre todo con cada locura y risa el día mejoraba, a mis amigos que están y a los que se fueron, gracias por siempre decirme que todo era posible, si me lo proponía, que llegar lejos no era ir rápido sino llegar con las cosas bien hechas.

Indice

Certificado aprobación de tutor	ii
CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR.....	iii
Certificado Compilatio.....	iv
Formulario de registro de modalidad.....	v
Dedicatoria	vii
Agradecimiento	viii
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
Introducción	xii
Marco teórico.....	15
Marco Referencial	15
Marco conceptual.....	17
Herramientas digitales	17
Tipos de herramientas digitales usadas en el aprendizaje.....	18
Quizizz	18
EducaPlay	18
Canva.....	19
Edmodo	20
Moodle	20
StoryJumper	21
Narración.....	23
Narraciones reales.....	24
Narraciones ficticias	25
Pensamiento crítico.....	25
Estrategias para promover el pensamiento crítico.....	26
Estrategias para mejorar la creatividad y lectura.....	26
Metodología.....	28
Resultados	30
Resultados de encuesta realizada a 24 estudiantes.....	30
Resultado de entrevista a docente del área de lengua y literatura.....	33
Análisis de resultados.....	34
Conclusión	36
Recomendación.....	38
Bibliografía	39
Anexos	42

Resumen

La escritura y la narración son un eje fundamental durante el proceso educativo, dado que son competencias esenciales para el desarrollo personal y académico, sin embargo, se logra observar falencias en el desarrollo de narraciones y escritura. Esta problemática es visible en grados superiores, como lo es en bachillerato, donde se espera que estas destrezas sean utilizadas sin problema. Ante esta problemática, surge la necesidad de analizar el funcionamiento de la herramienta digital StoryJumper para escribir narraciones reales y ficticias, en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular "Lev Vigotsky". Donde se utilizó un enfoque mixto con un método inductivo con nivel descriptivo, analítico y exploratorio, para recopilar información haciendo partícipe, a las personas de estudios mediante la entrevistas y encuestas para observar el nivel de conocimiento. Los resultados mostraron la carencia al momento de realizar narraciones reales y ficticias. En conclusión, la herramienta digital StoryJumper resultó ser una ayuda y un método de enseñanza atractiva, dinámica y motivadora para realizar escritos durante clases o fuera de la institución haciendo énfasis a la mejora de la educación mediante TIC en el aprendizaje educativo.

Palabras claves: StoryJumper, aprendizaje, escritura.

Abstract

Writing and storytelling are fundamental pillars of the educational process, as they are essential skills for personal and academic development. However, a gap in the development of storytelling and writing skills is observed. This problem is evident in higher grades, such as high school, where these skills are expected to be utilized without difficulty. Given this problem, there is a need to analyze the functioning of the StoryJumper digital tool for writing real and fictional narratives among first-year high school students at the Lev Vigotsky Private Educational Unit. A mixed methodology is used, with a deductive approach with descriptive, analytical, and exploratory levels, to gather information, involving students through interviews and surveys to observe their level of knowledge. The results showed a gap in the creation of real and fictional narratives. In conclusion, the StoryJumper digital tool proved to be an engaging, dynamic, and motivating teaching aid and method for writing during classes or outside of school, emphasizing the enhancement of education through ICT in educational learning.

Keywords: StoryJumper, learning, writing.

Introducción

La educación es la apertura para el mundo en el que vivimos, donde las oportunidades se ven limitadas a lo lejos, por ende, es esencial escribir nuestras metas de una forma correcta, sin embargo ¿Qué sucede cuando la escritura o las habilidades narrativas se ven obstruidas por métodos de enseñanza tradicionales?

Las narraciones permiten desarrollar habilidades en el habla, la lectura y sobre todo en la escritura, donde se utiliza un lenguaje sencillo y claro de comprender durante el aprendizaje, no obstante, es notorio que muchos estudiantes de diferentes niveles presentan esta carencia al momento de escribir, ante esta problemática, la investigación estudió el funcionamiento y eficacia de StoryJumper, como una herramienta educativa que mejora el aprendizaje y potencia la enseñanza de una forma más atractiva hacia los estudiantes.

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Particular “Lev Vigotsky” ubicada en la ciudad de Manta, Manabí, Ecuador. Dicha institución ofrece los niveles de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato; situada en el barrio los Ángeles en la: Av. 229 Y Calle 309 a una cuadra De Coop. Ecuador Primero, Villas De Circunvalación en la ciudad: Manta, Manabí. Esta institución está dirigida bajo la Dra. Isabel Gracia Vilela y el Dr. Pedro Quijijie Anchundia, con una modalidad presencial con jornada matutina.

Referente a la problemática abordada, en la educación en Hispanoamérica, se hace énfasis, que la enseñanza de la escritura no ha sido priorizada limitando a desarrollar las habilidades orales y escritas, lo cual es un limitante en el ámbito social y académico de las y los niños en su desarrollo académico. En Ecuador, esta situación se mas legible en

las instituciones educativas públicas del país, donde se ven reducidas las oportunidades de los estudiantes al momento de aprender, practicar y sobre todo en mejorar su escritura.

A nivel de Manabí los centros educativos se puede observar una carencia de métodos de enseñanza de parte de los docentes, que no implementan nuevos modelos o estrategias de enseñanza aprendizaje, que dándose de lado y fortaleciendo la enseñanza tradicionalista, donde el estudiante solo oía, escuchaba, repetía y memorizaba lo que el docente decía y no desarrollaba todas sus macro destrezas de una forma correcta sin limitaciones o temores, por otro lado los métodos evaluativos del currículo de educación suele limitar las formas de evaluación, con preguntas abiertas y cerradas que no suelen medir el grado de conocimiento de los estudiantes.

Por ende y con esta escena, nace la necesidad de abordar nuevas formas dinámicas e interactivas de enseñanza para la escritura de narraciones reales o ficticias; por lo tanto, se busca ir más allá y superar los métodos de enseñanza tradicionalista donde se enfatice el verdadero aprendizaje significativo. Entonces se hace mención a la herramienta StoryJumper como solución viable, factible, fácil y personalizada para la utilización de actividades en clases dependiendo las necesidades educativas que presenten los estudiantes. Su utilización dentro de las clases aumenta el potencial, creatividad y no limitan los conocimientos de los educados.

De esta forma los estudiantes mejorarían sus habilidades escritas de forma efectiva; y los docentes obtendrían una herramienta que se pueda adaptar a las necesidades de los estudiantes con su forma fácil de utilizar. Esta herramienta incrementa y mejora el aprendizaje de manera que genere autoaprendizaje esencial para un futuro profesional y personal.

La pregunta que guía esta investigación es: ¿La herramienta digital StoryJumper tiene potencial para mejorar las habilidades escritas de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular "Lev Vigotsky" en el año 2024-2025? A partir de esta pregunta, el **objetivo general** del estudio es analizar el uso de La herramienta digital StoryJumper para escribir narraciones reales y ficticias. De esta forma los **objetivos específicos** son los siguientes:

1. Fomentar el trabajo colaborativo mediante la creatividad y la imaginación.
2. Desarrollar el pensamiento crítico, narrativo y competencias lingüísticas dentro del aula.
3. Indagar el uso de la tecnología para desarrollar fomentar el aprendizaje personalizado.

Esta investigación se centró en 47 estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular "Lev Vigotsky", a su vez en una docente del área de lengua y literatura, de esta forma 24 estudiantes participaron en el proceso investigativo dando como resultado información relevante sobre la herramienta StoryJumper.

Esta investigación está fundamentada mediante el enfoque mixto facilitando el análisis y demostrando el impacto de la herramienta digital. Asimismo, tiene un nivel analítico, descriptivo que busca detallar resultados, con un método deductivo que permite extraer resultados partir de la recopilación de datos, mediante las técnicas de la entrevista y encuesta con la finalidad de obtener un resultado de la herramienta digital StoryJumper en la escritura.

Los resultados mostraron una mejoría en la redacción y narración de escritos mediante el uso de la herramienta digital StoryJumper, donde se observó menos faltas

ortográficas, aumento de vocabulario y más creatividad en los estudiantes, de mostrando el crecimiento de confianza y fluidez al momento de escribir y de expresarse sin dejar de lado la lectura y la comprensión lectora dentro y fuera del salón de clases. El progreso de los estudiantes fue evidenciado y demostrado mediante las entrevistas aplicada a la docente quien evidencio la evolución de los estudiantes con esta herramienta como factor clave en la lengua y literatura quienes gracias a los docentes brindaron y abrieron a nuevas formas de enseñar mediante las Tic y sin limitaciones.

Marco teórico

Marco Referencial

En la búsqueda para el siguiente trabajo de investigación se encontraron diferentes estudios sobre las herramientas digitales y StoryJumper. Según Gualavisi (2019), en su investigación aplicaron la TIC como un recurso importante para que las clases sean más didácticas y la integración de herramientas digitales para proveer flexibilidad, pero no se puede considerar una solución definitiva para los estudiantes, además se debe seguir un control constante para que se mantenga como recurso para la formación académica y no como un distractor de clase.

Según Sanabria (2019)., en su estudio indica que los docentes tienen interés en trascender sus conocimientos con las nuevas tecnologías que conlleva a la plataforma StoryJumper para que el aprendizaje inicie un cambio a las metodologías tradicionales. Como resultado de la investigación la herramienta permite crear un lazo entre la tecnología y la escritura promoviendo un manejo más amplio creando contenido creativo y natural de los gustos de cada uno de ellos, también como el desarrollo de pensamiento crítico, reflexión y ser libres sin ataduras.

Según Del Campo (2020)., en su estudio identifico que la mitad de docentes asumen que StoryJumper, ofrece variedades de herramientas a los estudiantes para organizar sus textos, resaltando la importancia en la forma de aprender ya que pueden trabajar de manera autónomas y tomar decisiones para sus historias. Por otro lado, la otra mitad considera que deben conocer más a profundidad la herramienta para desarrollar habilidades y poder enseñarles a los estudiantes que la tecnología puede ser útil para distintas áreas de aprendizaje.

Según Ezeh (2020)., en su estudio realizado a estudiantes sobre StoryJumper, esta herramienta fomenta una mayor producción lingüística, necesaria para el desarrollo lectoescritura, contando con componentes que pueden llegar a aprovechar como la escritura individual o colaborativa y una audiencia donde valoren y brinden visibilidad a sus historias y el desarrollo del lenguaje. Además, la escritura bilingüe podría mejorar ya que los estudiantes perciben las diferencias lingüísticas al pasar del idioma nativo a otro.

Echeverría (2022)., en su estudio realizado a 10 docentes y 55 estudiantes para determinar la utilización de las herramientas digitales aplicadas dio como resultado que existe un déficit en el conocimiento, manejo y utilización de recursos por parte de los docentes, es oportuno que busquen la formación continua de estrategias para obtener clases más dinámicas e incentivar a las estudiantes sus habilidades creativas a la hora de realizar tareas.

Aguilar. (2022)., en su investigación muestra como la innovación pedagógica involucro estrategias de la didáctica de la literatura con herramientas digitales como StoryJumper, teniendo en cuenta las necesidades educativas donde demandan de procesos interdisciplinarios que puedan atender los aprendizajes en la lengua dando como resultados que el taller literario es muy importante y da una oportunidad a los estudiantes para explorar el mundo de las letras, fortaleciendo las habilidades propias.

Según Moran y col (2024)., en su estudio fundamenta que la integración de las herramientas digitales en las instituciones educativas, la tecnología facilita una gran variedad de recursos proveyendo cambios, a través de métodos tales como medios audiovisuales, brindando una comunicación más efectiva. En el Ecuador, la mayoría de las instituciones educativas tiene internet gratuito, este es un beneficio que sirve para poseer un avance en la calidad de la educación.

Según Robles y col. (2025), en su estudio realizado, comento que el uso de herramientas digitales ha influido de manera significativa en la educación, presentando ventajas y posibilidades a docentes y estudiantes para poder llevar a cabo las clases de manera creativa, el estudio realizado a 11 docentes, indicaron que se adaptaron moderadamente a las herramientas digitales, pero aún existe conflictos que limitan su capacidad para utilizarlas de manera constante.

Marco conceptual

Herramientas digitales

Las herramientas digitales son programas que ayudan a realizar búsqueda de información en el proceso de aprendizaje siendo así un eje importante en el proceso enseñanza-aprendizaje disponibles en internet de manera más rápida y organizada. Estas herramientas digitales en la actualidad van en aumento en las instituciones educativas para tener un acceso a través de la creatividad logrando así una mejor interacción entre los estudiantes y docentes, el uso adecuado de las plataformas digitales aún sigue siendo un desafío para los sistemas educativos (Concha, Quispe, & Quispe, 2023).

Se consideran a las herramientas tecnológicas como una innovación, teniendo un cambio en las estrategias de los docentes debido a la modernización, su desarrollo ha adaptado un ritmo rápido, logrando así facilitar el trabajo, con menor tiempo para obtener un material recursivo para lograr el desarrollo de actividades dentro de los centros educativos (Molinero & Chávez, 2020).

Al aprovechar estas herramientas, los docentes, colaboran, comunican, planifican y promueven una educación efectiva a través de la retroalimentación y personalización del aprendizaje empleando estrategias pedagógicas superando a las tradicionales, además preparan a las próximas generaciones debido al cambio continuo de las herramientas

digitales, para mejorar la eficiencia y efectividad del trabajo en los entornos de la educación (Sosa, 2024).

Tipos de herramientas digitales usadas en el aprendizaje.

Los siguientes tipos de herramientas digitales se adaptan dependiendo su metodología pedagógica, para permitir el aprendizaje colaborativo y cooperativo, las más usadas en el proceso de aprendizaje son: Quizizz, audiolibros, EducaPlay, Canva, Edmodo, YouTube, Moodle, Podcast, StoryJumper, Blogs, entre otros (Padilla, Rojas, Valderrama, Ruiz, & Cabrera, 2022).

Quizizz

Es una aplicación gratuita creada en el año 2015, que se basa en la utilización de cuestionarios tanto de forma asincrónica como sincrónica, ofreciendo una experiencia personalizada, lúdica e interactiva para los estudiantes. Además, los docentes pueden diseñar actividades flexibles para ser adaptadas con los objetivos enseñanza-aprendizaje basándose en las planificaciones educativas. El uso de esta herramienta en el área educativa ofrece una vía de interacción y motivación para evaluar los conocimientos estudiantiles. (Vera & Bazarro, 2024).

Quizizz ofrece una gama de recompensas por cada actividad realizada con éxito, por lo que influye fructíferamente en el aprendizaje, los estudiantes adoptan una actitud más participativa y son activos durante una evaluación, esto se debe a las herramientas tecnológicas para favorecer el rendimiento académico (Robles, Salamanca, & Laura De La Cruz, 2022).

EducaPlay

Es una herramienta colaborativa 3.0 creada en el año 2010, es decir, se enfoca en trabajar de forma más interactiva utilizando tecnologías para compartir ideas aplicándolo

en todos los niveles educativos. Las características más comunes de este tipo de herramientas son:

- Es una herramienta libre de usar.
- Es fácil de utilizar.
- No es necesario ser un experto.
- Crea actividades interactivas
- Ofrece contenido en inglés, español y francés (Páez,

Infante, & Barragán, 2022).

Los educadores operan EducaPlay para reforzar los temas que se están enseñando para así que los estudiantes puedan aplicar lo que han aprendido, el objetivo de esta herramienta para los educadores es crear actividades de carácter educativo, tales como, completar textos, dictados, mapas interactivos, crucigramas, entre otros (Soledispa, Delgado, Lindao, & Roca, 2023).

Canva

Es una plataforma diseñada para crear diferentes materiales educativos, potenciar la creatividad y facilita la ayuda entre docente-estudiante creada en el año 2012. La plataforma ha sido implementada en diferentes instituciones educativas y ha sido adoptada en todo el mundo, el uso de Canva ha cambiado la dinámica en las aulas de clase integrándose con otras herramientas tecnológicas, su impacto continúa evolucionando, ofreciendo la creación de tareas personalizadas y retroalimentación individual permitiendo una experiencia de aprendizaje efectiva (Góngora & Góngora, 2024).

El uso de Canva puede potenciar la creatividad de estudiantes como de docentes, permitiendo así ideas originales y útiles, dando las clases más dinámicas e interactivas favoreciendo la atención y el trabajo en equipo para compartir ideas y experiencias que se ven beneficiado por el uso de esta plataforma (Quilca, Vaca, & Yáñez, 2024).

Edmodo

Es una plataforma de acceso gratuito que permite la comunicación entre educadores y estudiantes, siendo una herramienta colaborativa 2.0 creada en el año 2008, los educadores pueden evaluar el aprendizaje a través de test o encuestas. También se pueden publicar documentos, imágenes, videos y enlaces a sitios externos, logrando así un programa que permite realizar un trabajo colaborativo. Esta plataforma permite:

- Crea grupos entre docentes, alumnos y padres de familia.
- Asignar tareas a los estudiantes.
- Gestionar calendarios de clases.
- Integrar contenidos de Google drive
- Compartir recursos didácticos (Fernández & Arréguez,

2020).

Desde la perspectiva global, es una herramienta idónea para los docentes tanto en primaria y secundaria como en la universidad. La innovación educativa promueve espacios online para una formación continua para impulsar un trabajo colaborativo, de los tres perfiles que integra la plataforma, el del educador es el rango mayor siendo el que define las clases y grupos permitiendo trabajar con una estructura tradicional de clase (Iglesias, 2018).

Moodle

Moodle o Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, es una plataforma digital desarrollada en el año 1999, se destaca como una herramienta para mejorar el proceso de aprendizaje y promueve el incremento de nuevos conocimientos, con el propósito de mejorar la programación curricular. Brinda servicios comunes como:

- Blogs.
- Videos.

- Redes sociales.
- Podcasts.

Así mismo, aumenta el interés de los estudiantes debido a sus conexiones interactivas mencionadas anteriormente, es una de las más utilizadas en el mundo, siendo una plataforma gratuita lo que contribuye a seguir creciendo y mejorando (Camus, Schult, Sotillo, & Benites, 2022).

Además, permite a los participantes, crear y buscar información en un banco de registro, ilimitadas donde incluyen, archivos, URL, números y textos, entre otras, y el educador tiene el seguimiento de cada estudiante y control de cada actividad específica (Lopera, 2012).

StoryJumper

StoryJumper es una herramienta digital web 2.0 diseñada en el año 2009, dirigida a centros educativos con la finalidad de crear y publicar narraciones ya sea individual o grupal. Tiene herramientas útiles como:

- Plantillas.
- Elaboración de portadas.
- Insertar imágenes.
- Añadir textos.
- Agregar fondos.
- Añadir voz, música y efectos especiales.

La plataforma permite que el docente revise el proceso de actividades, han brindado estrategias que los estudiantes trabajen en conjunto, fomentando la lectura y escritura, permitiendo así que sean parte de una educación diferente a la tradicional impulsando la producción de historias (Bagua, 2023).

Su uso fomenta competencias lingüísticas, digitales y sociales, su funcionamiento es muy sencillo y comparte similitudes a las redes sociales en cuanto a la suscripción.

Esta herramienta tiene el siguiente proceso:

- Imaginar.
- Planificar.
- Crear.
- Combinar.
- Recrear.

Las historias en la plataforma se pueden mantener de forma privada o se pueden solicitar en formato impreso a un precio asequible, permitiendo así que los estudiantes se motiven al ver su historia materializada (Adoumiej, 2021)

Algunos beneficios de la plataforma son:

- Uso para todas las edades y gratuito.
- Posibilidad de publicaciones
- Convertir el libro en video book.
- Registro único y seguro.
- Biblioteca digital de libros que han sido publicados y compartidos, fomentando la lectura.

Es indispensable describir las competencias de esta herramienta digital:

- *Competencias digitales:* Desarrollando habilidades digitales y ser responsable.
- *Competencias lingüísticas:* Organización clara, precisa y sencilla.
- *Competencias plurilingües:* Uso de la lengua inglesa, brindando que los estudiantes se comunican en una segunda lengua extranjera.

- *Competencia personal y social:* Realizar un aprendizaje cooperativo, ayudando a interactuar entre sí y respetar opiniones.
- *Competencia emprendedora:* A través de la creatividad y los valores que emerjan en la narrativa de la historia.
- *Competencia en conciencia y expresión culturales:* Respetar las diferentes culturas y manifestaciones artísticas que pueden llegar a surgir dentro del aula (Maz, 2022).

Narración

Las narraciones son actos comunicativos en el que existe un emisor (¿Por qué narrar?) y una finalidad (¿Para qué narrar?). se caracterizan por presentar varios sucesos se presentas una descripción, exposición y algunas veces una argumentación y en las narraciones es común que se incluya una narración secundaria (H, 2010).

La lectura se ha vuelto muy importante en la educación, la narración en cuentos es una parte vital para comprender, desarrollar la imaginación y poder resolver conflictos. Produce un desenvolvimiento intelectual en niños y adolescentes originando un gran beneficio haciendo que estimule la memoria y las ganas de expresarse (Iruri & Villafuerte, 2022).

Los elementos básicos para cualquier tipo de narración son:

- *Narrador:* Es la persona que cuenta la historia, puede ser narrado por el protagonista, un narrador testigo o un narrador omnisciente.
- *Personajes:* Existen solo dentro del relato, protagonista, antagonista o testigo.
- *Acciones:* Son los argumentos o trama del relato, inicio, complicación y desenlace.
- *Tiempo:* El tiempo que transcurre dentro del relato.

Existen diferentes tipos de narraciones dependiendo su naturaleza:

- *Narraciones literarias:* Novelas, cuentos, fabulas, autobiografias.
- *Narraciones periodísticas:* Crónicas periodísticas, reportajes y noticias.
- *Narraciones lúdicas:* Acertijos, trabalenguas, narrativas de cultura popular.
- *Narraciones cotidianas:* Anécdotas, recuerdos, chismes, entre otros (Editorial Etece, 2025).

Narraciones reales

Se define como un movimiento artístico y cultural que surge del ocaso del romanticismo y comprende la libertad individual y la expresión de libertad, sustituyendo la necesidad de analizar la realidad social del mundo. Apareciendo en consecuencia del contexto social, político e ideológico (Ortiz, 2018).

Algunas obras realistas se publicaron por entregas a la prensa, estas narraciones respetan el principio de verosimilitud, presentan argumentos creíbles y verdades, los autores realizan una minuciosa observación y documentan la información antes de publicarla.

Técnicas narrativas reales:

- El predominio de un narrador en tercera persona, refleja la realidad de manera objetiva.
- Estilo indirecto libre para así expresar los pensamientos de los personajes, se caracteriza por la inexistencia de verbos introductorios (UNIR, 2022).

Narraciones ficticias

Son narraciones breves de hechos que no son reales, se presentan en diferentes versiones, ya sea en, historias de animales, personas que no influyen en la vida real. Estas narraciones reflejan el asombro para la persona que está escuchándolo o leyéndolo. Es difícil precisar qué libro es apropiado para cada estudiante debido a sus capacidades y gustos diferentes (Cabrera, 2025).

El objetivo de las narraciones ficticias es entretener a todos los que la lean, trasladándonos a un lugar imaginario dando así una idea del que hubiera pasado o hecho el personaje, existen 5 tipos de genero de ficción:

- Misterio.
- Suspenso.
- Ciencia ficción.
- Romance.
- fantasía.

Una historia o narración ficticia debe crear su propio mundo, ser verosímil y tener coherencia para desarrollar la trama, los personajes y el desenlace de la historia (Seidel, 2023)

Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es importante en el área pedagógica, es la destreza que las personas desarrollan a medida de su progreso profesional permitiendo así la toma de decisiones sea más confiable. Para que se considere una persona crítica, debe entender que es lo que constituye un razonamiento de calidad y averigüe un análisis con fundamento (Mackay, Franco, & Villacis, 2018).

Es un proceso metacognitivo activo, dado a la asociación de habilidades y conocimientos que ayudan a elaborar un juicio introspectivo hacia la acción y resolución

del problema de una manera eficaz y eficiente. El principal objetivo no es originar ideas sino reexaminarlas, además, revisar que es lo que se logra entender, procesar y descubrir mediante otra tipología de pensamientos.

Las características de estudiantes pensadores críticos son:

- Recopilan información, plantea preguntas.
- Examinan datos.
- Analizan e interpretan datos.
- Determinan cual es la mejor intervención en la situación

(Morancho & Rodríguez, 2020).

Estrategias para promover el pensamiento crítico

La didáctica del pensamiento crítico se puede dar en cualquier nivel académico y en toda asignatura. los estudiantes para abordar la literatura deben observan a su alrededor, para descubrir efectos, contraste del momento y espacio logrando argumentar sus observaciones para implementar y fomentar el pensamiento crítico:

- *No solo es aprender ciencias naturales o sociales*, si no que logren resolver científicamente.
- *No solo es aprender matemáticas*, si no lograr que el estudiante razone, calcule, plantee y resuelva problemas.
- *No solo es aprender a leer y escribir*, si no que tenga formas de pensar y expresarlas a través de la escritura (Creamer, 2011).

Estrategias para mejorar la creatividad y lectura

Las innovaciones educativas promueven al desarrollo de la creatividad, el pensamiento creativo, si bien el uso de la tecnología es una guía importante, los docentes

deben actualizar sus conocimientos, evitando la monotonía para poder promover el interés creativo.

El primer paso es crear un ambiente adecuado para mejorar la creatividad de los estudiantes, así mismo, el docente debe incitar a través de prácticas pedagógicas brindando respeto, ayuda y sobre todo confianza (Vásquez, 2021).

Para poder fomentar la lectura es necesario comenzar desde los primeros grados de educación, hay que proporcionar lecturas, con el interés de cada uno, para lograr goce y diversión, pudiendo así decir que de esta manera se lograrían obtener mejores resultados durante el proceso educativo. La familia es un factor que debe tener en cuenta en la formación de los hábitos e intereses en la lectura, cuando los padres se interesan los hijos logran copiar su conducta (Domínguez, Rodríguez, Torres, & Ruiz, 2015).

Metodología

“La herramienta StoryJumper para escribir narraciones reales y ficticias” se centra en un enfoque mixto que permita demostrar el impacto de la herramienta y a su vez explorar el uso y la experiencia de los usuarios en este caso son los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Lev Vygotsky.

Por su parte, Alicia Gurdián (2007) y Bolaños, (2015) sitúan la fenomenología y la hermenéutica a nivel de un método. Esto implica que su uso ha de tener una clara intencionalidad, un orden y una sistematicidad que, a la postre, desemboca en procedimientos y resultados medibles que soportan el quehacer investigativo.

Se utilizaron dos tipos de investigación como es la aplicada: es donde se analiza la herramienta digital en un contexto educativo, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del uso de la aplicación StoryJumper. Y la investigación experimental, dado que se obtiene un grupo donde se podría aplicar esta herramienta para medir el impacto comparativo con otros métodos de enseñanza.

Se utilizó el nivel analítico y exploratorio donde se parte de lo general a lo específico, con información existente aplicando entrevista y encuesta para recopilar información de la investigación haciendo participe el contacto directo del lugar con las personas de estudio

La Unidad Educativa Particular “Lev Vygotsky” cuenta con primero Bachillerato General Unificado, por ende, la población de esta investigación esta direccionada a los 47 estudiantes bachillerato, tomando como muestra a 26 estudiantes para la parte cuantitativa aplicando una encuesta y 1 docente del área de lengua y literatura como participante para la parte cualitativa aplicando la entrevista semiestructurada.

Esta investigación se dará en un enfoque metodológico mixto con la técnica de cuestionario a los estudiantes y docentes seleccionados para observar si conocen esta herramienta y ver su perspectiva sobre este tema.

Los instrumentos a utilizar son la encuesta a los estudiantes de primero de bachillerato, donde se realizarán preguntas cerradas. Mientras a la docente del área de lengua y literatura se le aplicará una entrevista semiestructurada.

Posterior a aquello se realizará un respectivo análisis de resultados mediante gráficos que demuestren el porcentaje de cada interrogante presentada, no obstante, en la entrevista se analizará de forma redactada cada respuesta obtenida a lo largo de su implementación.

Resultados

Resultados de encuesta realizada a 24 estudiantes

La encuesta realizada a los estudiantes de primero de bachillerato ciencias de la Unidad Educativa Lev Vigotsky, dio como resultados a las siguientes preguntas basadas en los gráficos que se encuentran en la parte de anexos.

Primera pregunta. *¿Suelen utilizar alguna herramienta digital para crear narraciones?*

De acuerdo con los resultados obtenidos el total del 75% de los estudiantes enmarcaron que, sí han utilizado herramientas digitales para hacer narraciones como Canva, Genially y PowerPoint, mientras el restante de 25% de los estudiantes dijo que no había utilizado algún tipo de herramienta digital. Sabiendo que las narraciones son parte esencial en la educación es importante iniciar con aplicaciones sencillas que mejoren y atraigan a los estudiantes para ir introduciéndolos a este mundo tecnológico que garantiza una aprendizaje personalizado y llamativo.

Segunda pregunta. *¿Alguna vez ha escuchado sobre la herramienta digital StoryJumper?*

El total de 85% de los estudiantes respondieron que no habían escuchado sobre la herramienta digital StoryJumper, ya que no es utilizada por los docentes, mientras 13% de los estudiantes sí tenían un poco de conocimiento sobre esta aplicación. A pesar que la herramienta es muy poco conocida se dio a conocer a profundidad de forma teórica y práctica, dando a conocer cada una de sus funciones, ventajas y beneficios que brinda esta aplicación.

Tercera pregunta. *¿Habías utilizado previamente alguna herramienta similar a StoryJumper?*

De acuerdo con el gráfico 3 ubicado en anexos, un total de 71% de los estudiantes mencionó que si habían utilizado aplicaciones similares, como se había mencionado anteriormente, mientras 29% de los estudiantes no habían utilizado ningún tipo de herramientas digitales similar dado que la docente les hacía realizar trabajos escritos para mejorar su escritura ya que tenían muchas falencias. Uno de sus más grandes dificultades es la escritura, por ende, la docente priorizo los trabajos escritos intentando obtener una mejoría en la ortografía y caligrafía.

Cuarta pregunta. *¿Cree usted que la aplicación StoryJumper ayuda a desarrollar habilidades como la creatividad o escritura?*

Con un total de 75% de los estudiantes marcaron que, sí es una aplicación que ayuda a expandir y a desarrollar la creatividad mediante todos sus apartados como son la parte de personalizar sus historias y darles efectos especiales que lo haga más llamativo e interesante, no obstante 4% de los estudiantes dijeron que ayuda solo un poco a desarrollar la creatividad y la escritura, mientras 21% solo estudiante dijo que no. La herramienta StoryJumper es un mundo sin límites deja volar la imaginación de cada usuario permitiendo crear y mejorar sus narraciones hasta llevarlas al nivel de publicarlas para que los demás puedan inspirarse o conocer historias nuevas.

Quinta pregunta *¿Crees que el uso de alguna herramienta digital te ayuda a comprender mejor algún tema en general?*

Con un total de 73% afirmaron que el uso de herramientas digitales ayuda a comprender y hacen el aprendizaje más dinámico, interactivo y sobre todo atractivo a comparación de métodos tradiciones como son la utilización solo de libros, no obstante

18% de los estudiantes marcaron que solo un poco ayuda, finalmente el 9% de los estudiantes solo dijeron que no, ya sea porque no se familiarizan con la tecnología o porque se suelen distraer de forma fácil con los dispositivos electrónicos,

Sexta pregunta. *¿Te resultó más motivador crear un libro digital en StoryJumper que realizar una tarea escrita tradicional?*

Como resultado 43% estudiantes respondieron que, si les resulta motivador este tipo de herramienta digital dado que lo encontraban atractivo con la forma de diseño como podían incluir imágenes, escenarios y darles vida a sus ideas lo que aumento su entusiasmo y compromiso con seguir creando narraciones, mientras 4 estudiantes hacen mención que solo un poco les llama la atención y 7 estudiantes no les resulto motivador por falta de equipos dentro del salón de clases y les llamaba la atención lo manual que lo digital.

Séptima pregunta. *¿Crees que StoryJumper fomenta el aprendizaje autónomo (aprender por ti mismo)?*

Con un resultado de 63% de los estudiantes afirmación que definitivamente es una herramienta que fomenta el autoaprendizaje , ya que podían ir en su ritmo de aprendizaje aparte de ser una aplicación que expone narraciones también temas esenciales de literatura y esto reflejaba como su autoaprendizaje podía ir más allá de lo que se enseña en el aula, mientras 29% de los estudiantes mencionan que, si fomenta, pero tiene un poco de limitaciones y 8% de los estudiantes mencionan que no fomenta el autoaprendizaje porque necesitan ayuda del docente por la falta de experiencia en la utilización de aplicaciones o de internet.

Resultado de entrevista a docente del área de lengua y literatura

La encuesta realizada a una docente del área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Lev Vigotsky, dio como resultados a las siguientes preguntas lo siguiente.

Primera pregunta *¿Ha utilizado anteriormente algunas herramientas digitales que fomente la creatividad y escritura en los estudiantes?*

Si, la herramienta Canva o herramientas que los estudiantes se les facilite al momento de realizar algún trabajo.

Segunda pregunta *¿Qué recursos digitales suele utilizar para hacer sus clases más creativas?*

Suelo utilizar las tradiciones diapositivas realizadas en PowerPoint ya que comúnmente es la más utilizada y por cuestiones de tiempo o disponibilidad de Wifi no permite ir más allá.

Tercera pregunta *¿Considera usted que el uso de las herramientas digitales contribuye en el aprendizaje? ¿En qué forma?*

Claro que sí, dado que el uso de diferentes herramientas facilita el aprendizaje y no hablando de diapositivas si no de audios o video para que sea más comprensivo ya que tenemos estudiantes que suelen aprender más de forma auditivas o visual y pues hoy en día ya estamos casi todos en la era digital y nos permite tener más recursos.

Cuarta pregunta *¿Cuál herramienta digital recomienda a los estudiantes para realizar sus trabajos autónomos?*

En cuanto herramientas, ellos traen alternativas nuevas con las que se puedan trabajar, por el hecho de que ellos saben un poco más de tecnología, pero si suelo trabajar un poco más con Canva ya que ya vienen las plantillas.

Quinta pregunta *¿Ha escuchado alguna vez sobre la herramienta digital StoryJumper si es así menciones que percibido?*

No la había escuchado, pero se me hace algo nuevo e interesante ya que como se comentaba permite hacer trabajos muy buenos y puedo trabajar con los chicos desde casa y es algo que nos ahorraría tiempo.

Análisis de resultados

La presente investigación, titulada "La herramienta digital StoryJumper para escribir narraciones reales y ficticias", surge con la finalidad de ofrecer un mejoramiento y fortalecimiento de las habilidades escritas de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular "Lev Vigotsky" en el año 2024-2025. Por ende, el objetivo del estudio es; Fomentar el trabajo colaborativo mediante la creatividad y la imaginación. Por lo tanto, fue necesario aplicar una entrevista los estudiantes para determinar el nivel de desarrollo de sus habilidades.

De este modo, en la cuarta pregunta se mostró un grado de falencia en los estudiantes en la escritura, con dificultades de ortografía, caligrafía, coherencia y concordancia al momento de realizar escritos, dado que se mencionó que en ocasiones la docente optaba por hacer trabajos manuscritos para que ellos mejoran su escritura, cabe mencionar que algunos estudiantes tenían que preguntar repetidas veces, como se realizaba o no tenían idea de cómo crear una historia por su falta de creatividad. Así, con la implementación de StoryJumper los estudiantes demostraron más iniciativa, emoción y sobre todo creatividad al realizar un cuento o narraciones con ayuda de los elementos que ayudan a personalizar los personajes, muchos de los estudiantes se describieron a ellos mismo y se emocionaron al verse recreados mediante un cuento digital.

Asimismo, es necesario la lectura, dado que era buena pero un poco deficiente, al no llevar un tono de voz fijo y dificultades en su vocalización, en este caso para leer las narraciones que se realizaron al inicio, dado que eran complejo demostrando la falta de atención a un texto llano, pero con la implementación de StoryJumper, los textos se observaban más llamativos para su lectura y la misma aplicación podía ayudar leyendo partes de otro personaje, para que sea más dinámico y se vio un crecimiento en la participación de los estudiantes demostrando que el 43% se les hizo algo atractivo esta nueva forma de trabajar en clase dejando delado lo tradicional.

En tanto, a la encuesta que se realizó a los estudiantes ellos no tenían conocimiento de la herramienta StoryJumper, no obstante, con la explicación y utilización de esta herramienta en una pequeña clase demostrativa se vio una mejora en la escritura lectura y participación demostrando como se puede desarrollar las habilidades y competencias lingüísticas mediante un poco de ayuda de las Tic.

La entrevistada, una de las docentes de la Unidad Educativa, menciona como las herramientas tecnológicas han sido un gran aporte para el aprendizaje de los estudiantes, pero también son una gran limitación al momento de no tener siempre a disposición estos materiales, aun así, como docentes intentan mejorar el aprendizaje y como área de lengua y literatura la docente trata de incluir material didáctico más interactivo que fomente el interés, la participación, pero no es suficiente. A pesar del potencial de la herramienta StoryJumper, su eficacia se ve limitada por la falta de acceso, conectividad, y la falta de preparación a los docentes sobre las herramientas nuevas que ayuden a mejorar las habilidades de los estudiantes.

Conclusión

Este estudio tuvo como propósito principal analizar el impacto del uso de la herramienta digital **StoryJumper** en la escritura de narraciones reales y ficticias, con el fin de fomentar el trabajo colaborativo, el desarrollo del pensamiento crítico y narrativo y fortalecer las competencias lingüísticas mediante el uso de la tecnología para un aprendizaje más personalizado. permitiendo demostrar las dificultades en las habilidades lingüísticas a las que se enfrentan docentes y estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular "Lev Vigotsky". A través de la implementación de la herramienta digital StoryJumper, se estableció un cambio y un avance que aborde esta falencia.

La implementación de StoryJumper permitió incentivar el trabajo colaborativo, haciendo participe a los estudiantes al momento de redactar algún tipo de narración, haciendo asumir un rol más protagónico en su proceso de aprendizaje, aunque persisten algunos desafíos, los avances observados en términos de creatividad, redacción y desempeño académico reflejan el potencial pedagógico de esta tecnología incentivando y mejorando la parte comunicativa social entre compañeros.

En relación con el desarrollo del pensamiento crítico, narrativo y las competencias lingüísticas dentro del aula de clase con el uso de esta TIC generó un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo, mejorando el desarrollo de estas competencias de forma individual y colectiva dejando explorar diversas formas de expresión y construcción del conocimiento.

Finalmente, el implementar destacar el uso de la tecnología para desarrollar un aprendizaje personalizado, permitiendo observar una mejora en los estudiantes mediante el ritmo de aprendizaje que necesiten o el material didáctico que se implemente dado que,

se observó diferentes estilos de aprendizaje. Haciendo énfasis en StoryJumper como aplicación que permite aplicar todos los métodos de enseñanza y poder adaptar las clases a las necesidades que se obtienen con la incorporación de recursos didácticos haciendo más efectivo este proceso.

Es importante destacar, la entrevista de la docente dado fue una gran apertura para conocer y tener en cuenta cuales son los métodos de enseñanza que aplica dentro y fuera de la aula de clases como unifica la tecnología con la educación un poco tradicional con la finalidad de crear iniciativa, participación hacia sus estudiantes, aunque su persistencia hacia la mejora, es evidente que siempre existe obstáculos o falta de adaptación de recursos no solo dentro de la institución si no fuera de ella.

Recomendación

El aprendizaje es la base del conocimiento por ende es fundamental es ir más allá para ver un cambio y una mejora, se recomienda a la institución educativa a brindar más capacitaciones sobre las nuevas herramientas tecnológicas que se presentan y hacen más eficaz el aprendizaje de los estudiantes y así poder sacar a relucir todo su conocimiento.

Es importante destacar que los docentes deben brindar un aprendizaje basados en el ritmo de aprendizaje del estudiante y con el uso de la herramienta StoryJumper se puede fomentar el uso personalizado para esas necesidades educativas que se encuentran dentro del aula de clases o como ayuda pedagógica fuera de la institución educativa.

Se recomienda a los docentes buscar muchas más herramientas que permitan fortalecer la creatividad en imaginación en las actividades de escritas y orales de los estudiantes como lo hace StoryJumper que permite desarrollar todas sus habilidades.

Se recomienda a las autoridades que implementen la tecnología como un eje importante en la educación y desarrollo para que los estudiantes tengan una educación de calidad sin limitaciones y así puedan estar preparados para esta nueva era digital.

Bibliografía

- Adoumiej, N. (2021). La didáctica de la lengua mediada por las TICStoryjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos. *Perspectivas social Sciences Journal*, 101-113.
- Aguilar, L. (2022). La didáctica de la literatura en básica primaria: una oportunidad para el desarrollo de la educación ambiental. *Redalyc*.
- Bagua, A. (2023). Storyjumper como herramienta digital para desarrollar la escritura creativa en educación general básica. *Revista científica Uisrael*.
- Cabrera, M. (13 de 05 de 2025). Obtenido de DSPACE:
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3820>
- Camus, K., Schult, N., Sotillo, P., & Benites, R. (2022). Iataforma Moodle, como herramienta digital para la comunicación intercultural de estudiantes de beca 18. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2062-2077.
- Concha, J., Quispe, M., & Quispe, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1374 – 1386.
- Creamer, M. (2011). *Curso de Didactica del pensamiento critico*. Quito: Centro grafico ministerio de educacion - DINSE.
- Del Campo, A. (13 de Octubre de 2020). *Percepción de docentes sobre la importancia del software Story Jumper en la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de educación primaria*. Obtenido de PUCP:
<https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1e4923d9-d60a-4706-9952-6114639d1c60/content>
- Domínguez, I., Rodríguez, L., Torres, Y., & Ruiz, M. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 94-102.
- Echeverría, V. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*.
- Editorial Etece. (10 de 05 de 2025). Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/narracion/>
- Ezech, C. (2020). Una comparación de Storyjumper con Book Creator y Storybird para la narración multimodal. *SSRN*, 1-9.
- Fernández, S., & Arréquez, S. (2020). Edmodo como aula virtual para expandir la formación universitaria. *evista de Investigación del Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales*, 117-137.
- Góngora, L., & Góngora, Y. (2024). La plataforma Canvas y su impacto en el ámbito educativo. *Journal TechInnovation*, 88-95.
- Gualavisi, A. (2 de Agosto de 2019). *Desarrollo curricular del nivel inicial y las TIC*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7219/1/T3116-MINE-Gualavisi-Desarrollo.pdf>
- H, C. (2010). Textos narrativos. *Enciclopedia de conocimientos fundamentales*, 22-28.

- Iglesias, F. (2018). Reseña de la aplicación: Edmodo. Una plataforma virtual de aprendizaje y red social educativa. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 70-73.
- Iruri, S., & Villafuerte, C. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Comuni@cción*, 233-244.
- Lopera, S. (2012). El uso de la plataforma educativa MOODLE en un curso de competencia lectora en Inglés como Lengua Extranjera (ILE). *Nucleo*, 79-103.
- Mackay, R., Franco, D., & Villacis, P. (2018). El pensamiento crítico aplicado a la investigación. *Universidad y Sociedad*, 336-342.
- Maz, S. (2022). Storyjumper, una oportunidad para trabajar las destrezas productivas en inglés de forma colaborativa.
- Moliner, M., & Chávez, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro.*
- Morán, J., Anguaya, L., Baque, M., & Maliza, W. (2024). Herramientas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza en los docentes de bachillerato técnico. *Digital Publisher*, 941-953.
- Morancho, M., & Rodríguez, J. (2020). Pensamiento Crítico: conceptualización y relevancia en el seno de la educación superior. *Revista de la educación superior*, 9-25.
- Ortiz, M. (07 de Enero de 2018). *Cultura genial*. Obtenido de <https://www.culturagenial.com/es/realismo-literario/>
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., & Cabrera, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 669-978.
- Páez, C., Infante, R. C., & Barragán, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia educación virtual durante la pandemia. *Revista Cátedra*, 32-46.
- Quilca, J., Vaca, G. B., & Yáñez, X. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia digital*, 103.
- Robles, H., Salamanca, R., & Laura De La Cruz, K. (2022). QUIZIZZ Y SU APLICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE IDIOMA EXTRANJERO. *PURIQ*.
- Robles, M., & Zambrano, J. (2025). Aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 130-138.
- Sanabria, H. (2019). *UCUN*. Obtenido de <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/server/api/core/bitstreams/7568fbcc-8dc4-4e70-b76e-1810aac60bc7/content>
- Seidel, O. (27 de Mayo de 2023). Obtenido de Las 2 orillas: <https://www.las2orillas.co/literatura-ficcional-formas-tipos-sentidos/>

- Soledispa, C., Delgado, A., Lindao, M., & Roca, C. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa. *Ciencia Latina*.
- Sosa, A. (2024). Las herramientas digitales y su importancia en el trabajo colaborativo docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 499-515.
- UNIR. (2022). *La narrativa realista*. España.
- Vásquez, S. (2021). Estrategias del pensamiento creativo: una mirada desde la educación básica . *Revista Innova Educación*, 111-122.
- Vera, J., & Bazurto, M. (2024). Herramienta digital Quizizz y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa pública unidocente "Alfonso Barrera Valverde", en los niveles de básica elemental y media. *Polo del conocimiento* , 919-937.

Anexos

Instrumentos y técnicas

Encuesta

Edad:

Genero:

1. ¿Suelen utilizar alguna herramienta digital para crear narraciones?
 - Si
 - No
2. ¿Alguna vez ha escuchado sobre la herramienta digital StoryJumper?
 - Si
 - No
 - Muy poco
3. ¿Habías utilizado previamente alguna herramienta similar a StoryJumper?
 - Si
 - No
4. ¿Cree usted que la aplicación StoryJumper ayuda a desarrollar habilidades como la creatividad o escritura?
 - Si
 - No
 - Un poco
5. ¿Crees que el uso de alguna herramienta digital te ayuda a comprender mejor algún tema en general?
 - Si
 - No
 - Un poco

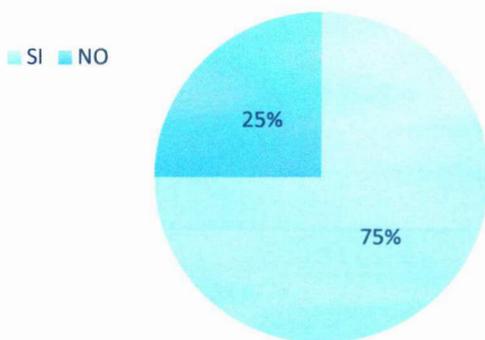
6. ¿Te resultó más motivador crear un libro digital en StoryJumper que realizar una tarea escrita tradicional?

- Si
- No
- Un poco

7. ¿Crees que StoryJumper fomenta el aprendizaje autónomo (aprender por ti mismo)?

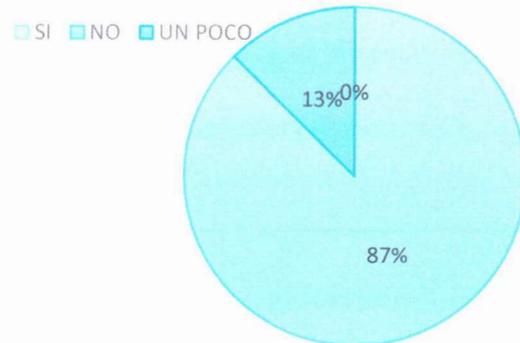
- Sí, definitivamente
- Sí, pero con limitaciones
- No, requiere mucha guía del docente
- No, no fomenta el aprendizaje autónomo

Gráfico 1



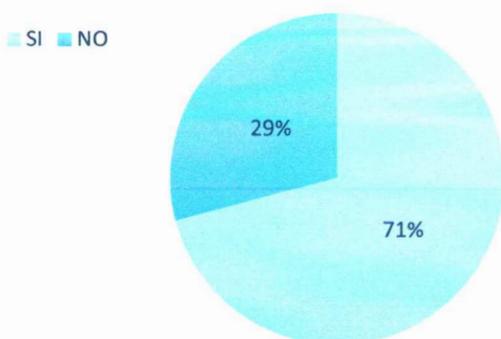
Fuente: Unidad Educativa Particular Lev Vigstoky

Gráfico 2



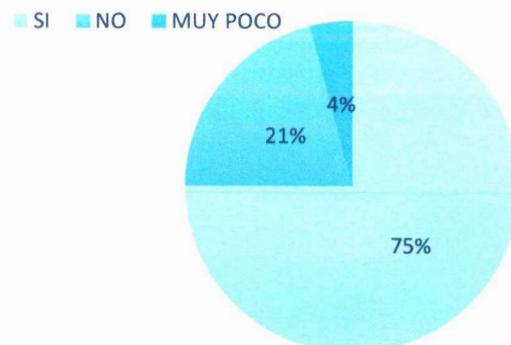
Fuente: Unidad Educativa Particular Lev Vigstoky

Gráfico 3



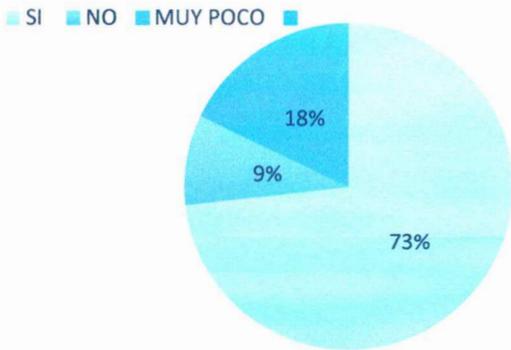
Fuente: Unidad Educativa Particular Lev Vigstoky

Gráfico 4



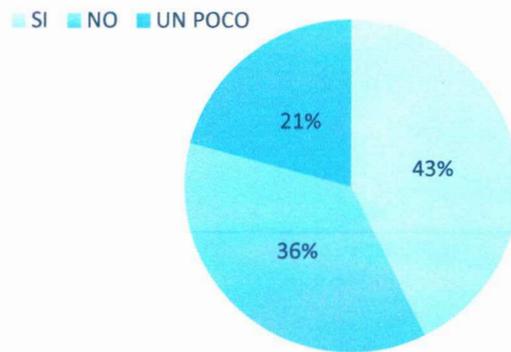
Fuente: Unidad Educativa Particular Lev Vigstoky

Gráfico 5



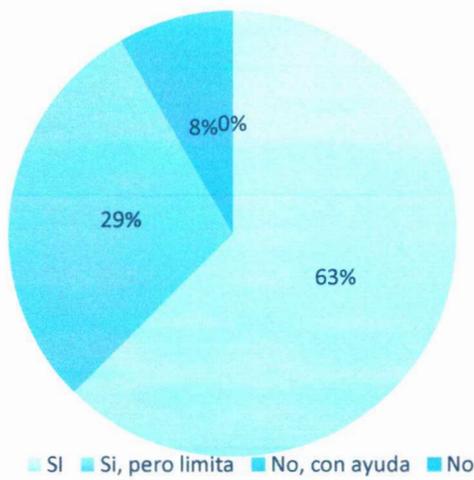
Fuente: Unidad Educativa Particular Lev Vigstoky

Gráfico 6



Fuente: Unidad Educativa Particular Lev Vigstoky

Gráfico 7



Fuente: Unidad Educativa Particular Lev Vigstoky

Entrevista

1. ¿Ha utilizado anteriormente algunas herramientas digitales que fomente la creatividad y escritura en los estudiantes?
2. ¿Qué recursos digitales suele utilizar para hacer sus clases más creativas?
3. ¿Considera usted que el uso de las herramientas digitales contribuye en el aprendizaje? ¿En qué forma?
4. ¿Cuál herramienta digital recomienda a los estudiantes para realizar sus trabajos autónomos?
5. ¿Ha escuchado alguna vez sobre la herramienta digital StoryJumper si es así menciones que percibido?


Pedagogías de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

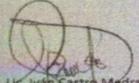
Manta, 17 de septiembre de 2024

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Yo Cesar Iván Castro Medranda con cédula de identidad número 1305953182, mayor de edad, como docente tutor de la estudiante: García Andrade María José con cédula de identidad: 1314265727, quien cursa el 8vo. año, solicito que se autorice, a el estudiante de la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de pedagogía de la Lengua y la Literatura para que realice el proceso investigativo para el desarrollo del Trabajo de integración curricular " **La herramienta digital storyjumper para escribir narración reales y ficticias**". Respetando el derecho de privacidad y todos aquellos que se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia.

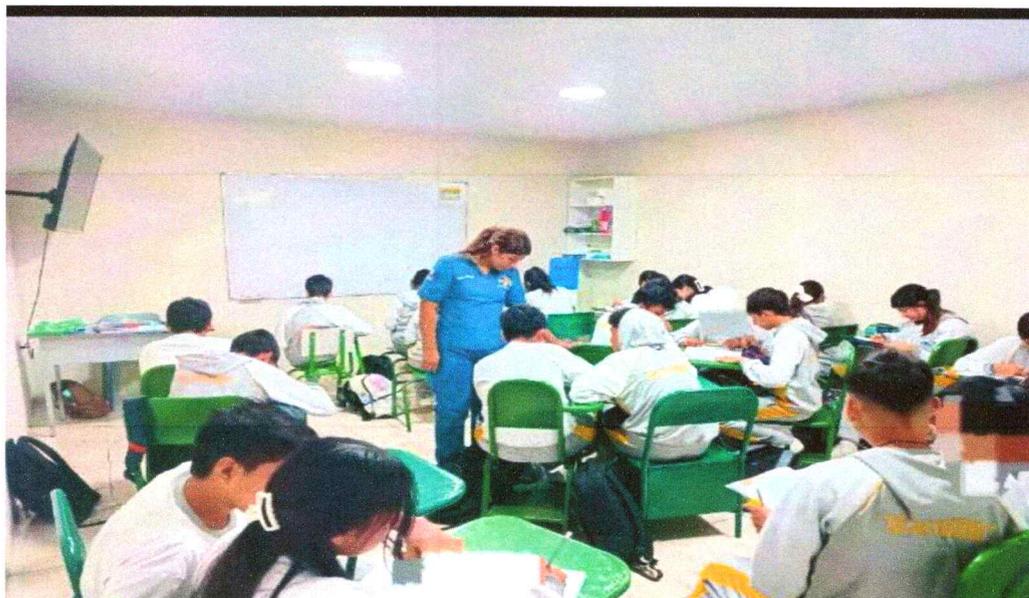
Sin más nada que referir, firmo la presente solicitud a los 17 días del mes septiembre en Manta.

Yo autorizo para los estudiantes de 8vo de BCU en Ciencias de la Unidad Educativa "Zor Vignathly" en la ciudad de Manta.


 Lic. Iván Castro Medranda
 DOCENTE TUTOR


 2024/10/03

09-2623-740 ext. 181 / 05-2613-453
 * Circunvalación Vía a San Mateo
www.uileam.edu.ec



storyjumper.com/library/my

storyjumper Home Authors Prices Help Search books

Mae Garcia Logout

Become a Published Author Earn Royalties Promote My Books

My Books Create New Book Get Ideas

1 Unfinished Book

El grito
Finished?

My Collections

Help

storyjumper Hogar Autores Precios Ayuda

Mae Garcia Cerrar sesión

Encuentra historias gratis en línea. Crea libros para niños.

Edad 5-6 7-8 9-10 11-12 13+

Sujeto Artes del lenguaje Estudios sociales Ciencia Matemáticas

Categoría Acción Fantasia Divertido Socioemocional Deportes Mas

Popular Leer en voz alta Autores publicados Mascotas Familia Amigos Roblox Minecraft

Colecciones Historia de las mujeres Historia negra

Idioma Bilingüe Español Chino Francés Italiano Griego turco Mas

Los hilos mágicos de Threadville

Esperanza Fe Amor
Las cosas y las relaciones

Llama-Llama Tatu se
forma unas vacaciones

No es tu culpa
Woody un aventurero

THREE PERFECT PRINCESSES
WRITTEN AND ILLUSTRATED BY STELLA LEE

Ayuda

García Andrade María José trabajo de titulación

3%
Textos sospechosos

- 1% Similitudes
 - 0% similitudes entre capítulos
 - 0% en el resto de las fuentes mencionadas
- 2% Idiomas no reconocidos
- 0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: García Andrade María José trabajo de titulación.docx
ID del documento: 6c34d64ff458150f5e62b13ab498344867ec88d8
Tamaño del documento original: 1,14 MB

Depositante: CESAR CASTRO MEDRANDA
Fecha de depósito: 5/8/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 5/8/2025

Número de palabras: 7982
Número de caracteres: 53.648

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario <small>10/8/22</small> Viene de de otro grupo 4 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (65 palabras)
2	scielo.senescyt.gob.ec http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuista/a10n2r2631-2786rcuistaef-10-02-00129.pdf 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (65 palabras)
3	Documento de otro usuario <small>14/8/27</small> Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)
4	www.mendeley.com Edmodo como aula virtual para exp... preview & related in... https://www.mendeley.com/catalogue/f1ee2773-c278-3088-9a89-d7da19fd77e7/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
5	ruc.udc.es Reseña de la aplicación: Edmodo. Una plataforma virtual de aprendi... https://ruc.udc.es/dspace/handle/11284/37758 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (25 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.uncp.edu.pe http://repositorio.uncp.edu.pe/core/bitstream/2019/6/12894/6/1/T110_4786674_21.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
2	dx.doi.org Estrategias metacognitivas y pensamiento crítico en docentes http://dx.doi.org/10.37811/ol.com.v6i1.1529	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)
3	doi.org Recurso digital: CANVA para fomentar la creatividad docente durante el p... https://doi.org/10.33196/revistaadigital.v8i1.2996	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
4	PROYECTO-SALAMEA NAYDELIN-CAICEDO SELENA.docx PROYECTO-S... <small>18/08/24</small> Viene de de mi biblioteca	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
5	dialnet.unirioja.es https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152448	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3820>
- <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1e4923d9-d60a-4706-9952-6114639d1c60/content>
- <https://concepto.de/narracion/>
- <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7219/1/T3116-MINE-Gualavisi-Desarrollo.pdf>
- <https://www.culturagenial.com/es/realismo-literario/>