

## Impacto de storyjumper como estrategias para desarrollar la lectura creativa en tercero de Básica

### Impact of storyjumpers as strategies to develop creative reading in third grade

Gladys Marieta Galeas Caicedo<sup>1</sup> (gmgaleasc@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0001-8672-0062>)

Johana Lisbeth Bustamante Rubio<sup>2</sup> (jlbustamamter@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0006-9134-5320>)

Darío Tapia Coloma<sup>3</sup> ([dario.tapiac@ug.edu.ec](mailto:dario.tapiac@ug.edu.ec)) (<https://orcid.org/0000-0002-9096-8925>)

Lorena Bodero-Arizaga<sup>4</sup> ([ldboderoa@ube.edu.ec](mailto:ldboderoa@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0000-0002-8081-5861>)

#### Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo proponer una estrategia basada en el uso de la herramienta digital Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, ubicada en la provincia de “Los Ríos”, Ecuador, durante el periodo lectivo 2024-2025. La lectura creativa se concibe como una vía efectiva para dinamizar el desarrollo lector, fortalecer la producción escrita, fomentar la imaginación y generar aprendizajes significativos. Desde esta perspectiva, se reconoce su valor como respuesta a los desafíos educativos contemporáneos. El estudio se sustentó en un enfoque mixto, nivel explicativo y un diseño preexperimental con aplicación de preprueba y posprueba. En la fase diagnóstica, mediante una prueba estandarizada y entrevistas a docentes, se evidenciaron limitaciones notorias en los estudiantes en cuanto a la reinterpretación de textos y la escritura con elementos creativos. En función de esta problemática, se diseñó una estrategia que integra cuentos y leyendas con actividades de transformación narrativa, desarrolladas en talleres que promueven la participación activa de los estudiantes. La propuesta permite la reconstrucción de historias, la creación de nuevas versiones y el fortalecimiento de habilidades comunicativas, mediante una metodología digital e interactiva adecuada a su nivel educativo. La validación de la estrategia evidenció mejoras cualitativas en todos los aspectos evaluados, confirmando su efectividad y pertinencia. En conclusión, el uso de Storyjumper como recurso pedagógico constituye una

---

<sup>1</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

<sup>2</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

<sup>3</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

<sup>4</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

alternativa innovadora y eficaz para fomentar la creatividad lectora en el aula desde una perspectiva lúdica, motivadora y digital.

### Abstract

The objective of this research was to propose a strategy based on the use of the digital tool Storyjumper to develop creative reading in third grade students of Basic Education of the Educational Unit “Manuelita Sáenz”, located in the province of “The Ríos”, Ecuador, during the school year 2024-2025. Creative reading is conceived as an effective way to stimulate reading development, strengthen written production, foster imagination and generate meaningful learning. From this perspective, its value as a response to contemporary educational challenges is recognized. The study was based on a mixed approach, explanatory level and a pre-experimental design with pre-test and post-test application. In the diagnostic phase, by means of a standardized test and interviews with teachers, it became evident that there were notorious limitations in the students' ability to reinterpret texts and write with creative elements. Based on this problem, a strategy was designed that integrates stories and legends with narrative transformation activities, developed in workshops that promote the active participation of students. The proposal allows the reconstruction of stories, the creation of new versions and the strengthening of communication skills, through a digital and interactive methodology appropriate to their educational level. The validation of the strategy showed qualitative improvements in all aspects evaluated, confirming its effectiveness and relevance. In conclusion, the use of Storyjumper as a pedagogical resource constitutes an innovative and effective alternative to promote reading creativity in the classroom from a playful, motivating and digital perspective.

**Palabras clave:** lectura creativa, storyjumper, estrategia

**Key words:** creative reading, storyjumper, strategy

### Introducción

El desarrollo de habilidades lectoras en la Educación General Básica representa una prioridad educativa, ya que constituye la base del aprendizaje autónomo, la interpretación crítica y el pensamiento reflexivo. En las primeras etapas escolares, fortalecer la lectura favorece la construcción de conocimientos en diversas áreas y potencia la capacidad de comunicación y comprensión del entorno (Delgado, 2021). En este sentido, garantizar que los estudiantes adquieran competencias lectoras desde los primeros grados constituye una necesidad impostergable.

En la actualidad, el contexto educativo enfrenta el reto de formar lectores competentes en una sociedad digital y mediática, donde la lectura ya no se limita a los textos impresos tradicionales. Las habilidades lectoras permiten a los estudiantes acceder, seleccionar y transformar información para generar aprendizajes significativos (Gonzabay & Vélez, 2022). Por tanto, es indispensable

fortalecer estas capacidades desde las primeras etapas escolares para garantizar trayectorias educativas exitosas.

La lectura promueve el desarrollo del pensamiento lógico, la capacidad de abstracción y la resolución de problemas. Los estudiantes que desarrollan habilidades lectoras comprenden mejor los contenidos curriculares, interpretan con mayor profundidad los textos y mejoran su expresión escrita y oral (Unapanta et al., 2023). En consecuencia, resulta imprescindible implementar estrategias que fortalezcan estas destrezas a través de enfoques pedagógicos innovadores.

El fortalecimiento de las habilidades lectoras contribuye también al desarrollo emocional y social del estudiante, ya que le permite identificarse con personajes, comprender situaciones ajenas y generar empatía. Este proceso enriquece la formación ética y ciudadana desde edades tempranas (Cano et al., 2022). La lectura, en este sentido, se convierte en una herramienta formativa integral que va más allá del dominio técnico del lenguaje.

A pesar de los esfuerzos realizados por los sistemas educativos, se siguen evidenciando limitaciones en el desarrollo lector en los niveles básicos, lo que afecta el rendimiento académico general y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Correa-Herrera et al., 2025). Esta situación demanda una intervención pedagógica que articule la lectura con la creatividad, la motivación y la tecnología como medio de expresión.

En este marco, la lectura creativa se presenta como una dimensión fundamental para dinamizar el proceso lector, ya que permite a los estudiantes no solo comprender un texto, sino también interpretarlo, modificarlo y recrearlo desde su visión personal (Cuasapud et al., 2024). Esta forma de lectura activa estimula la imaginación, el pensamiento crítico y el gusto por leer, facilitando aprendizajes más significativos.

Además, la lectura creativa posibilita la producción de textos propios, fortaleciendo la escritura como medio de expresión original. A través de esta práctica, los estudiantes descubren su voz narrativa, lo que favorece su autoconfianza y autoestima académica (Francia-Jesús et al., 2022). Por tanto, resulta pertinente diseñar estrategias que integren la lectura con la producción creativa.

En el nivel de Educación Básica, fomentar la lectura creativa implica promover espacios lúdicos donde los estudiantes experimenten con las historias, recreen personajes, transformen escenarios y desarrollen narraciones propias a partir de los textos leídos (Mantuano & Villavicencio, 2023). Estas prácticas motivan el interés por la lectura, incluso en estudiantes con bajos niveles de comprensión lectora.

Asimismo, la lectura creativa fortalece la relación entre el texto y el contexto cultural del estudiante. Al reinterpretar y recrear historias con elementos de su entorno, el lector establece vínculos significativos entre su realidad y la literatura, generando aprendizajes con sentido (Arroyo-Mantilla

& Carrión-Mieles, 2021). Esta perspectiva intercultural es especialmente relevante en contextos educativos diversos como el ecuatoriano.

El uso de la lectura creativa también permite integrar múltiples recursos expresivos como la oralidad, la ilustración, la dramatización y el uso de TIC. Estas herramientas enriquecen la experiencia lectora y abren nuevas posibilidades de expresión artística y literaria para los estudiantes (Manjarres, 2022; Meza, 2022). Su implementación debe formar parte de propuestas metodológicas innovadoras y adaptadas a las realidades escolares actuales.

En el contexto educativo actual, el uso de plataformas digitales como Storyjumper ofrece oportunidades significativas para fomentar la lectura creativa en los estudiantes. Esta herramienta permite a los niños crear libros digitales interactivos, integrando imágenes, texto y narración, lo que motiva la participación activa en la lectura y escritura de historias (Bagua, 2023). Su uso se alinea con los enfoques pedagógicos centrados en el estudiante y en la construcción colaborativa del conocimiento.

Storyjumper favorece el desarrollo de competencias digitales y lingüísticas al mismo tiempo. Al utilizar esta herramienta, los estudiantes fortalecen su creatividad, organización de ideas y sentido estético, mientras desarrollan habilidades lectoras y escritoras en entornos virtuales accesibles (Rivas, 2021). La plataforma permite además vincular los intereses del estudiante con la práctica lectora, mejorando la motivación y el compromiso con el aprendizaje.

El carácter lúdico e intuitivo de Storyjumper convierte el proceso de lectura en una experiencia estimulante y significativa. Los estudiantes no solo leen textos, sino que se convierten en autores y editores de sus propias creaciones, lo que promueve una actitud crítica y reflexiva frente a la literatura (Quispe, 2021; Villamizar, 2023). Esta práctica estimula la autonomía y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

A pesar del reconocimiento teórico y pedagógico de la lectura como práctica transformadora, en muchos contextos escolares persisten enfoques centrados en la decodificación literal del texto, lo que restringe el desarrollo de habilidades superiores como la interpretación, la creación y la recreación literaria. Esta visión limitada del acto lector reduce la posibilidad de que los estudiantes se involucren activamente con los textos, impidiendo que los conciben como espacios abiertos a la imaginación, la crítica y la expresión personal. En consecuencia, la lectura creativa, entendida como un proceso que articula comprensión y producción desde una perspectiva lúdica y reflexiva, no logra consolidarse en los primeros años de escolaridad.

Diversas investigaciones coinciden en que el escaso desarrollo de la lectura creativa se asocia a prácticas pedagógicas tradicionales, centradas en ejercicios repetitivos y en la memorización de contenidos, lo cual limita la posibilidad de vincular la lectura con el mundo interior y social del estudiante (Delgado, 2021; Cuasapud et al., 2024). En este marco, se desaprovechan oportunidades

para que los niños transformen los textos leídos, exploren otras formas de narrar y proyecten su subjetividad a través de nuevas historias. Esta desconexión entre lectura y creatividad repercute no solo en el bajo interés por leer, sino también en la pobreza de las producciones escritas y en la dificultad para desarrollar una voz narrativa propia.

Asimismo, la ausencia de estrategias que integren el uso de tecnologías digitales al proceso lector limita la motivación y participación activa de los estudiantes en contextos marcados por la cultura digital. Herramientas como Storyjumper, que permiten articular lectura, escritura y creación digital, son poco utilizadas en el aula, a pesar de su potencial para dinamizar la lectura y fortalecer competencias comunicativas y tecnológicas. Esta brecha entre las posibilidades pedagógicas de la tecnología y su uso efectivo en el aula representa un obstáculo para el desarrollo pleno de la lectura creativa, especialmente en escenarios donde los estudiantes requieren propuestas didácticas que respondan a sus intereses y contextos culturales.

En este contexto, en la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, provincia de “Los Ríos”, Ecuador, se desarrollan acciones pedagógicas dirigidas a desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica; no obstante, aún se manifiestan las siguientes insuficiencias que limitan el logro pleno de este propósito:

- Los estudiantes presentan dificultades para recrear textos literarios previamente leídos o escuchados.
- Muestran escasa disposición para explorar la escritura creativa a partir de textos literarios.
- Tienen limitaciones para modificar escenas, personajes u otros elementos de un texto leído.
- Se observa un uso limitado de recursos del lenguaje en la producción escrita.
- Manifiestan dificultad para relacionar los textos literarios con su contexto cultural.

Estas manifestaciones posibilitan determinar el problema científico: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica mediante la implementación de una estrategia con Storyjumper? Para atender la problemática identificada, se concibió como objetivo de la presente investigación: proponer una estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, provincia de Los Ríos, Ecuador, en el periodo lectivo 2024-2025.

## **Materiales y métodos**

La presente investigación se sustentó en el enfoque mixto, el cual permitió integrar elementos cuantitativos y cualitativos en el análisis del fenómeno educativo estudiado. Desde la perspectiva planteada por Hernández-Sampieri et al. (2021), este enfoque posibilitó comprender el desarrollo de la lectura creativa mediante la recolección de datos numéricos a través de pruebas, y la

exploración de percepciones cualitativas mediante entrevistas y cuestionarios, lo que enriqueció el abordaje del problema y fortaleció la triangulación de la información.

Se empleó el nivel de investigación explicativo, el cual tiene como propósito principal identificar las causas de los fenómenos educativos y establecer relaciones entre variables. Según Hernández-Sampieri et al. (2018), este nivel permitió interpretar de forma profunda cómo la estrategia con Storyjumper incidió en el desarrollo de la lectura creativa, explicando los cambios observados tras la implementación de la propuesta, con base en la comparación de los resultados de la preprueba y la posprueba.

El diseño metodológico adoptado fue el preexperimental, con aplicación de preprueba y posprueba a un solo grupo. Esta modalidad de diseño permitió medir los cambios ocurridos en los estudiantes antes y después de implementar la estrategia con Storyjumper. La ausencia de un grupo control no limitó el análisis, ya que se enfocó en observar el efecto de la estrategia en un contexto real de aula, facilitando la comparación de los niveles iniciales y finales del desarrollo de la lectura creativa.

El proceso de investigación fue realizado a través de las siguientes etapas:

1. Diagnóstico inicial del desarrollo de la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica.
2. Diseño de una estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica.
3. Validación de la estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica.

La idea a defender en esta investigación fue que el desarrollo de la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica puede potenciarse mediante la implementación de una estrategia basada en el uso de la herramienta digital Storyjumper. Dicha estrategia propicia espacios para la exploración, recreación y transformación creativa de textos literarios, fortaleciendo así la capacidad de los estudiantes para interpretar, escribir y reinventar relatos con sentido crítico y estético.

La lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica se definió como la capacidad para comprender, recrear e innovar sobre textos literarios, aplicando elementos del lenguaje y del contexto sociocultural, a fin de generar nuevas interpretaciones o versiones. En esta investigación se asumió dicha definición, en correspondencia con el enfoque pedagógico de Cuasapud et al. (2024). Esta variable se operacionalizó en los siguientes indicadores (Ministerio de Educación, 2016):

- Recrear textos literarios previamente leídos o escuchados.
- Explorar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios.
- Recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos.

- Aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa.
- Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos.

Para obtener datos relevantes sobre el fenómeno en estudio, se aplicaron diversos instrumentos científicos adecuados a los objetivos de la investigación:

- Prueba estandarizada para diagnosticar el desarrollo de la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica.
- Entrevista a docentes para identificar logros e insuficiencias en el desarrollo de la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica e identificar las causas de las insuficiencias.
- Cuestionario a expertos para la valoración de una estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica.

Los instrumentos fueron validados antes de su aplicación, de acuerdo con el criterio de Fernández et al. (2022), considerando tanto la validez de contenido como la fiabilidad de los datos. Para garantizar su validez, se recurrió a la valoración de expertos en el área de Lengua y Literatura y Didáctica. Asimismo, se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach para medir la consistencia interna de los ítems. En el pretest y el postest se utilizó una escala tipo Likert con cuatro criterios: Muy deficiente, Deficiente, Satisfactorio, Excelente.

La población de la investigación estuvo conformada por los 97 estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”. De esta población se seleccionó una muestra no probabilística de 40 estudiantes del paralelo “B”, mediante muestreo intencional. Se incluyeron también tres docentes que desarrollaban su actividad pedagógica con estos estudiantes, aportando con información cualitativa a través de entrevistas.

La validación de una estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica se realizó combinando el criterio de expertos y la aplicación del preexperimento. El criterio de expertos permitió validar teóricamente la estrategia mediante un cuestionario estructurado que contempló cinco criterios: pertinencia didáctica, coherencia con el currículo, viabilidad de aplicación, creatividad metodológica e impacto potencial en el aprendizaje de la lectura creativa.

El empleo del diseño preexperimental implicó la aplicación de una prueba antes y después de la implementación de la estrategia en el grupo experimental. Esta prueba permitió medir los niveles de lectura creativa en los estudiantes, comparando los resultados de la preprueba con los de la posprueba para identificar mejoras significativas atribuibles a la intervención pedagógica.

La investigación cumplió con los principios éticos requeridos. Se obtuvo la autorización formal de las autoridades de la Unidad Educativa para desarrollar el estudio, y se solicitó el consentimiento informado a los padres y representantes legales de los estudiantes participantes. Los datos recolectados fueron procesados estadísticamente con el uso del software Microsoft Excel, mediante el cual se realizaron análisis de frecuencias, medias y desviación estándar para muestras relacionadas.

## Resultados

### Diagnóstico inicial del desarrollo de la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica

El diagnóstico inicial del desarrollo de la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica se llevó a cabo mediante la aplicación de una prueba estandarizada a los estudiantes y una entrevista a docentes, con el objetivo de identificar logros e insuficiencias en este proceso y determinar las causas de las limitaciones observadas. En las figuras 1, 2, 3, 4 y 5 se presentan los resultados cuantitativos obtenidos a partir de la aplicación de la prueba estandarizada.

Figura 1. Resultados del indicador: recrear textos literarios previamente leídos o escuchados, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante el diagnóstico inicial



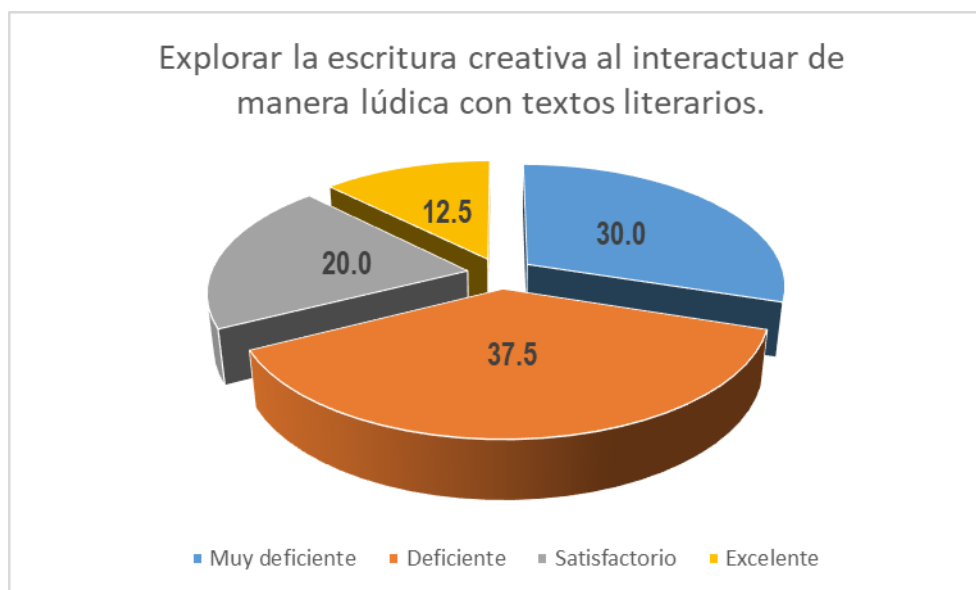
Fuente: elaboración propia

Los resultados obtenidos en la aplicación de la prueba estandarizada reflejaron un desarrollo limitado de la lectura creativa en los estudiantes. El análisis del indicador referido a la capacidad de recrear textos literarios previamente leídos o escuchados, por considerarse una manifestación

esencial del pensamiento imaginativo y de la comprensión lectora profunda. La prueba permitió identificar con precisión el nivel de desempeño alcanzado por los estudiantes en esta dimensión clave del proceso lector.

El análisis de los resultados evidenció que el 40,0 % de los estudiantes obtuvo un nivel deficiente en la recreación de textos literarios, lo que representó el porcentaje más elevado, seguido del 25,0 % en la categoría muy deficiente, indicando que dos tercios de la población evaluada presentó un desarrollo limitado en esta habilidad. Un 22,5 % alcanzó un nivel satisfactorio, mientras que solo el 12,5 % logró un desempeño excelente. Estos datos demostraron una distribución claramente sesgada hacia los niveles más bajos, lo que indica una necesidad urgente de fortalecer la lectura creativa mediante estrategias didácticas que promuevan la interpretación, la imaginación y la expresión personal a partir de la literatura infantil.

Figura 2. Resultados del indicador: explorar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante el diagnóstico inicial



Fuente: elaboración propia

Los resultados obtenidos en el indicador relacionado con la exploración de la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios evidenciaron un bajo nivel de desarrollo en la mayoría de los estudiantes. El 37,5 % presentó un desempeño deficiente y el 30,0 % se ubicó en el nivel muy deficiente, lo que en conjunto representó más de dos tercios de la muestra. Solo el 20,0 % alcanzó un nivel satisfactorio y un 12,5 % logró un rendimiento excelente. Esta distribución indicó una tendencia clara hacia los niveles inferiores de desempeño, lo cual demostró limitaciones en la

capacidad de los estudiantes para producir textos de forma creativa a partir de experiencias lúdicas con la literatura, revelando una necesidad formativa en este ámbito.

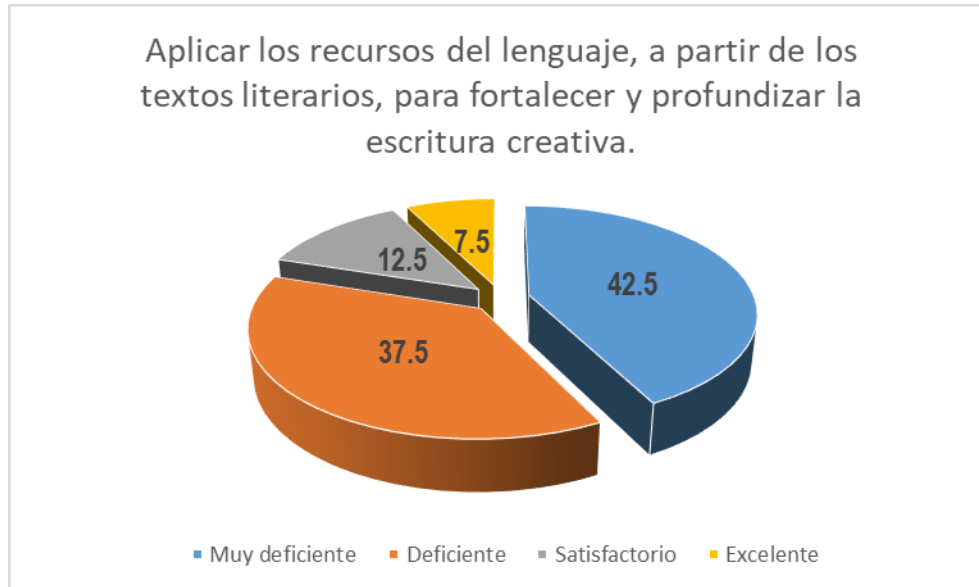
Figura 3. Resultados del indicador: recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante el diagnóstico inicial



Fuente: elaboración propia

El análisis de los resultados del indicador relacionado con la recreación de textos literarios mediante nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos evidenció una concentración significativa en los niveles bajos de desempeño. El 35,0 % de los estudiantes se ubicó en el nivel deficiente y el 30,0 % en el nivel muy deficiente, lo que reflejó una tendencia marcada hacia una escasa habilidad para transformar creativamente los elementos narrativos. Solo el 20,0 % alcanzó un nivel satisfactorio y el 15,0 % evidenció un desempeño excelente. Esta distribución demostró que la mayoría de los estudiantes presentó dificultades para manipular de forma innovadora los componentes de los textos literarios, lo que indicó una limitada apropiación de estrategias de lectura creativa.

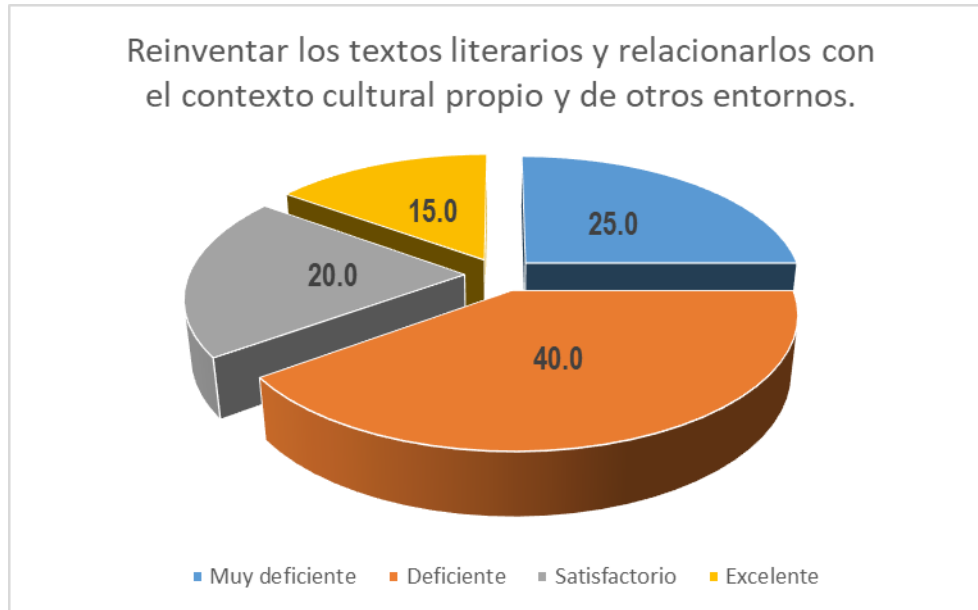
Figura 4. Resultados del indicador: aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante el diagnóstico inicial



Fuente: elaboración propia

Los resultados obtenidos en el indicador referido a la aplicación de los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa, evidenciaron una concentración notable en los niveles más bajos de desempeño. El 42,5 % de los estudiantes se ubicó en el nivel muy deficiente y el 37,5 % en el nivel deficiente, lo que representó un 80,0 % de la muestra total con serias limitaciones en esta habilidad. Solo el 12,5 % alcanzó un nivel satisfactorio y apenas el 7,5 % logró un desempeño excelente. Esta distribución demostró una marcada dificultad para trasladar los recursos del lenguaje literario a procesos de producción escrita creativa, lo que evidencia una baja apropiación de estrategias expresivas derivadas de la lectura.

Figura 5. Resultados del indicador: reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante el diagnóstico inicial



Fuente: elaboración propia

El análisis de los resultados correspondientes al indicador sobre la capacidad de reinventar textos literarios y establecer vínculos con el contexto cultural propio y de otros entornos evidenció un desempeño predominantemente bajo. El 40,0 % de los estudiantes se ubicó en el nivel deficiente y el 25,0 % en el nivel muy deficiente, lo que reflejó que más de la mitad de la muestra presentó serias limitaciones en esta habilidad. Un 20,0 % alcanzó un desempeño satisfactorio y solo el 15,0 % logró un nivel excelente. Esta distribución demostró una escasa competencia para reconfigurar creativamente los textos literarios y establecer conexiones significativas con realidades culturales diversas, lo que evidencia una débil integración entre lectura, creatividad y conciencia sociocultural.

En la investigación se realizó una entrevista a docentes de tercer año, a partir de siete preguntas orientadas a identificar logros, insuficiencias y causas asociadas al desarrollo de la lectura creativa, así como sugerencias de mejora planteadas por los mismos docentes. Al consultar a los docentes sobre los logros observados para recrear textos literarios previamente leídos o escuchados, la mayoría coincidió en que los estudiantes lograban identificar elementos básicos del texto, como personajes y acciones principales. No obstante, señalaron que esta recreación se limitaba generalmente a la repetición literal o a reformulaciones muy cercanas al texto original, sin evidencias de transformación creativa. Esta situación reveló un nivel incipiente de apropiación interpretativa, restringido a la comprensión literal.

Frente a la pregunta relacionada con la capacidad de los estudiantes para explorar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios, los docentes expresaron que, si bien

algunos estudiantes mostraban entusiasmo durante actividades lúdicas, era escasa la producción escrita que reflejara originalidad o invención. Indicaron que no existía una práctica sistemática en el aula que articulara la lectura con experiencias lúdicas que estimulen la creación de textos propios, lo cual limitaba el potencial expresivo de los estudiantes.

Al ser interrogados sobre las habilidades de los estudiantes para recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos, los docentes manifestaron que los estudiantes presentaban dificultades para modificar aspectos esenciales del relato. Aunque comprendían el texto original, mostraban inseguridad para alterar su estructura o contenido. Esta respuesta evidenció una débil integración entre lectura comprensiva y pensamiento creativo, atribuida, en parte, a la escasa ejercitación en actividades de reescritura con orientación abierta.

En cuanto a la pregunta sobre la capacidad de los estudiantes para aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa, los docentes señalaron que esta habilidad estaba muy poco desarrollada. Mencionaron que, si bien los estudiantes lograban reconocer expresiones figuradas o estructuras narrativas simples, no las transferían a sus propias producciones. Esta observación pone en evidencia una distancia entre la lectura como experiencia receptiva y su uso como modelo para la creación escrita.

Respecto a reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos, los docentes coincidieron en que los estudiantes mostraban limitaciones significativas. Señalaron que, aunque algunos lograban identificar rasgos culturales en los textos leídos, no los vinculaban con su entorno ni los integraban en nuevas creaciones. Esto demuestra una desconexión entre la dimensión literaria y la comprensión sociocultural, aspecto esencial en el desarrollo de una lectura creativa contextualizada.

Al preguntar por las causas de las insuficiencias detectadas en el desarrollo de la lectura creativa, los docentes indicaron múltiples factores interrelacionados. Mencionaron la escasa formación metodológica específica en lectura creativa, la tendencia a priorizar contenidos evaluables, la sobrecarga curricular y la limitada disponibilidad de recursos didácticos en el entorno escolar. Asimismo, destacaron la falta de experiencias lectoras significativas que puedan motivar la exploración personal del lenguaje y la imaginación.

Finalmente, ante la pregunta sobre las posibles soluciones para superar las dificultades identificadas, los docentes propusieron la incorporación de estrategias didácticas innovadoras que incluyan el uso de herramientas digitales, el diseño de secuencias didácticas integradas que combinen lectura y escritura creativa, y la generación de espacios de producción textual libre. También recomendaron programas de formación docente centrados en la lectura literaria desde enfoques creativos, con el fin de transformar las prácticas tradicionales que actualmente prevalecen en el aula.

En resumen, los resultados obtenidos a partir de la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes y la entrevista a docentes demostraron que el desarrollo de la lectura creativa en los estudiantes de tercer año de Educación Básica era limitado, especialmente en lo que respecta a la recreación de textos y la apropiación de recursos lingüísticos. Esta situación evidencia la urgencia de implementar estrategias innovadoras que incorporen herramientas digitales.

### **Diseño de una estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica**

El propósito de la estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica fue diseñar una propuesta metodológica innovadora, lúdica y contextualizada, capaz de potenciar el pensamiento imaginativo y la producción creativa escrita a partir de textos literarios. La estrategia se estructuró en cuatro talleres creativos, cada uno orientado al logro progresivo de habilidades de lectura creativa mediante el uso didáctico de Storyjumper, integrando objetivos específicos, acciones pedagógicas, actividades prácticas, recursos digitales y criterios de evaluación.

#### **Objetivo general**

Promover el desarrollo progresivo de la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica, a través de la comprensión, reinterpretación, transformación, producción y contextualización de textos literarios, con la implementación de una estrategia didáctica basada en el uso de la herramienta digital Storyjumper, estimulando su imaginación, pensamiento crítico y capacidad de expresión escrita, en un entorno lúdico, colaborativo y adaptado a su realidad cultural y nivel de desarrollo.

#### **Taller creativo: Comprensión y reescritura creativa del cuento “La caperucita roja”**

Objetivo específico: fomentar la lectura comprensiva y la escritura creativa mediante la reescritura del cuento “Caperucita Roja” con el uso de la herramienta digital Storyjumper, en la que los estudiantes identifiquen los elementos narrativos originales y los transformen de forma creativa, desarrollando su capacidad para modificar personajes, escenarios, conflictos y finales, con el fin de construir una versión personalizada e innovadora de un cuento clásico.

Acciones del docente:

##### 1. Lectura dramatizada del cuento:

- Leer el cuento en voz alta junto a los estudiantes, asignando roles para la dramatización de los personajes principales.
- Utilizar imágenes o ilustraciones en pantalla para acompañar la narración.

## 2. Análisis guiado del cuento:

- Identificar y registrar en el pizarrón:
  - Personajes (Caperucita, Lobo, Abuela, Cazador).
  - Lugar (bosque, casa de la abuela).
  - Elementos mágicos o poco realistas (el lobo que habla, la salvación milagrosa).
  - Conflicto (el lobo engaña a Caperucita).
  - Final (el cazador salva a Caperucita y a su abuela).

## 3. Propuesta creativa:

- Explicar que los estudiantes crearán su propia versión del cuento cambiando algunos elementos:
  - Nuevos personajes (ej. una niña astronauta, un robot malvado).
  - Nuevo lugar (espacio, ciudad, selva, etc.).
  - Nuevo conflicto (algo distinto al engaño del lobo).
  - Nuevo final (que no intervenga un cazador, por ejemplo).

## 4. Demostración en Storyjumper:

- Mostrar cómo crear un cuento desde cero en Storyjumper:
  - Insertar escenarios, personajes, texto y narración grabada.
  - Guardar y compartir su cuento digital.

### Acciones de los estudiantes:

- Participar en la lectura dramatizada y el análisis guiado del cuento original.
- Diseñar un nuevo cuento digital titulado: “Mi versión de Caperucita Roja”.
- Escribir y construir una historia de 6 páginas en Storyjumper:
  1. Presentación de los nuevos personajes.
  2. Introducción del nuevo escenario.
  3. Inicio del conflicto.
  4. Desarrollo de la tensión.
  5. Resolución creativa del conflicto.
  6. Nuevo final con una lección aprendida.
- Usar sus propias palabras para escribir los textos, evitando copiar el cuento original.

- Insertar imágenes que correspondan con su versión creativa.
- Grabar al menos una parte del cuento usando su voz.

#### Rúbrica de evaluación

criterio	Bueno	Regular	Insuficiente
Transformación creativa del cuento	Cambia varios elementos del cuento (personajes, lugar, conflicto y final) con originalidad y coherencia.	Cambia algunos elementos con cierta creatividad.	No realiza cambios significativos o su historia resulta confusa.
Organización narrativa (inicio, desarrollo, fin)	La historia tiene estructura clara y lógica, con buena secuenciación de eventos.	La historia presenta algunos saltos o desorden en la secuencia.	La historia está desorganizada o incompleta.
Uso de recursos de Storyjumper (imágenes, texto, audio)	Utiliza adecuadamente imágenes, texto y audio con creatividad y esfuerzo.	Usa los recursos de forma básica o incompleta.	Usa muy pocos recursos o de manera inapropiada.

#### Taller creativo: Reinención creativa de la leyenda shuar “El sapo-tigre”

Objetivo específico: estimular la creatividad y la conciencia intercultural de los estudiantes a través de la lectura y reinención de la leyenda shuar “El sapo-tigre”, utilizando Storyjumper para crear una nueva leyenda basada en la estructura y elementos del texto original, desarrollando habilidades para transformar personajes, escenarios, símbolos y mensajes culturales, con énfasis en el respeto a la diversidad y la riqueza de la tradición oral ecuatoriana.

#### Acciones del docente:

El docente inicia con una lectura expresiva y participativa de la leyenda, apoyada con ilustraciones o fragmentos animados proyectados en pantalla. Luego, promueve una conversación con preguntas clave para explorar los elementos narrativos: ¿Quiénes son los personajes principales? ¿Dónde ocurre la historia? ¿Qué tiene de especial esta leyenda? ¿Qué enseñanza transmite?

Con base en las respuestas, guía la construcción colectiva de un esquema narrativo: situación inicial, conflicto, intervención mágica o animal y desenlace. Posteriormente, explica cómo los estudiantes crearán su propia leyenda en Storyjumper, manteniendo la estructura del relato original, pero modificando creativamente personajes, escenarios y mensajes.

Se hace una demostración práctica en Storyjumper, mostrando cómo seleccionar paisajes naturales, añadir animales u objetos mágicos, insertar cuadros de texto y grabar narraciones en voz propia. Finalmente, orienta a los estudiantes para planificar su nueva leyenda, promoviendo que mantengan el tono cultural y reflexivo propio de este tipo de relatos.

Acciones de los estudiantes:

Los estudiantes escuchan y comentan la leyenda “El sapo-tigre”, identificando sus elementos principales. Luego, planifican la creación de una nueva leyenda, ambientada en su contexto o en otro entorno natural, con nuevos personajes animales o fantásticos.

En sus cuentos digitales, deben redactar una leyenda de al menos seis páginas en Storyjumper con la siguiente estructura:

1. Introducción de un entorno natural especial (selva, río, montaña).
2. Presentación del personaje central (animal u objeto con cualidades mágicas).
3. Aparición del conflicto o problema (relacionado con el entorno o la convivencia).
4. Desarrollo de acciones creativas del personaje.
5. Resolución con enseñanza o mensaje final.
6. Conclusión con reflexión o moraleja.

Deben usar sus propias palabras, acompañar los textos con imágenes ilustrativas coherentes, e incluir al menos una narración grabada. Se sugiere utilizar expresiones propias de su entorno y representar costumbres o valores que conozcan, fortaleciendo así su identidad y creatividad cultural.

Rúbrica de evaluación

<b>Criterio</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Insuficiente</b>
Transformación creativa de la leyenda	Cambia con originalidad los personajes, escenario y mensaje respetando la estructura de una leyenda.	Cambia algunos elementos, pero conserva partes del relato original.	No transforma significativamente el relato o lo reproduce de forma literal.
Coherencia narrativa intercultural	La leyenda muestra relación con entornos naturales y valores culturales.	La relación con el entorno o lo cultural es limitada.	La leyenda no refleja aspectos naturales ni culturales relevantes.

Manejo de Storyjumper	Usa imágenes, texto y audio adecuadamente y con creatividad.	Usa recursos básicos o sin mucha personalización.	Usa pocos recursos o de forma incorrecta.
-----------------------	--	---	---

### Taller creativo: Recreación del desenlace del cuento “El Rey León”

Objetivo específico: fomentar la imaginación narrativa y la expresión escrita de los estudiantes mediante la recreación del final del cuento El Rey León, incentivando la capacidad de proponer desenlaces alternativos, modificar el destino de los personajes o introducir giros inesperados, utilizando la herramienta digital Storyjumper como medio creativo y colaborativo.

Acciones del docente:

El docente inicia la sesión leyendo el cuento El Rey León en voz alta, acompañado de imágenes representativas de los personajes y escenarios. Detiene la lectura antes del final tradicional y plantea preguntas provocadoras: ¿Qué pasaría si Simba no regresara al reino? ¿Y si Scar cambiara de actitud? ¿Cómo sería un final triste, cómico o inesperado?

A partir de este análisis, explica que los estudiantes crearán en Storyjumper un nuevo final para el cuento. Muestra ejemplos de cómo usar las herramientas de edición de la plataforma: cambiar escenarios, modificar expresiones de los personajes, añadir efectos de sonido y crear cuadros de texto diferenciados para el nuevo clímax y desenlace.

El docente guía a los estudiantes en la planificación de su final alternativo, entregando una plantilla narrativa: personaje – conflicto modificado – clímax nuevo – desenlace – enseñanza. Además, establece un espacio para la lectura oral en clase de los cuentos digitales creados, promoviendo el respeto y la comparación de ideas.

Acciones de los estudiantes:

Los estudiantes escuchan el cuento y reflexionan sobre su desenlace original. Luego, imaginan un final diferente, eligiendo entre cambiar el destino del protagonista, modificar el papel del villano, alterar los eventos clave o introducir nuevos personajes o situaciones.

A partir de su idea, escriben un final alternativo para El Rey León en Storyjumper, desarrollando una narrativa mínima de cuatro páginas que contenga:

- Reencuentro de personajes o aparición de nuevos aliados.
- Cambio de actitud o acción inesperada de Scar, Simba u otro personaje.
- Solución distinta al conflicto central (por ejemplo, una resolución pacífica, un giro de traición, o la transformación de Simba).
- Una enseñanza final diferente a la del cuento original.

Complementan su texto con ilustraciones coherentes, adaptan los fondos y expresiones de los personajes, y graban su narración para fortalecer la oralidad.

Finalmente, presentan sus versiones a la clase, leen sus textos, escuchan a sus compañeros y comentan las semejanzas y diferencias entre las distintas propuestas.

Rúbrica de evaluación

Criterio	Bueno	Regular	Insuficiente
<b>Creatividad en el desenlace</b>	Presenta un final original, coherente y diferente al cuento original.	Cambia el final con pocas variaciones o sin mucha innovación.	Reproduce el mismo final del cuento o lo modifica mínimamente.
<b>Coherencia narrativa</b>	El nuevo final tiene sentido dentro de la lógica del cuento y sus personajes.	Algunas partes del final son forzadas o confusas.	El final carece de sentido o no se relaciona con la historia original.
<b>Expresión oral y respeto en la lectura compartida</b>	Lee con claridad, respeta turnos y aporta comentarios pertinentes sobre los cuentos de sus compañeros.	Lee con dificultad o no respeta completamente los turnos de palabra.	No lee su cuento, interrumpe o no demuestra interés en las creaciones ajenas.

### Taller Creativo: Explorando emociones y naturaleza con “La margarita friolenta”

Objetivo específico: fortalecer la lectura comprensiva, la interpretación creativa y la expresión escrita de los estudiantes a partir del cuento La margarita friolenta, mediante actividades que promuevan la reconstrucción narrativa, la creación de nuevos textos literarios y el uso de herramientas digitales como Storyjumper.

Acciones del docente:

El docente presenta el cuento La margarita friolenta en formato impreso y digital, apoyado en imágenes secuenciales. Organiza una lectura guiada con preguntas de comprensión como: ¿Cómo se sentía la margarita? ¿Qué la hacía temblar? ¿Qué solución encontró?

Luego, muestra en Storyjumper una serie de imágenes clave del cuento (en desorden) y enseña a los estudiantes cómo numerarlas para organizar la secuencia narrativa. Posteriormente, plantea una actividad de pintura creativa: “¿Qué necesitaba la margarita para no tener frío?” y les motiva a dibujar su respuesta con herramientas de Storyjumper o en papel y luego digitalizarla.

El docente estimula a los estudiantes a modificar el final del cuento (“¿Y si la margarita decidiera volar al sol?”) y propone reescribir la historia con otro desenlace. Finalmente, orienta a los niños a inventar un cuento totalmente nuevo que tenga como protagonista a otra flor con una personalidad especial.

Acciones de los estudiantes:

1. Ordeno las escenas: Los estudiantes observan las imágenes del cuento desordenadas en Storyjumper y las numeran del 1 al 6 según el orden lógico de la historia.
2. Comprendo con imágenes: Responden a la pregunta clave: ¿Qué es lo que necesitaba la margarita para no tener frío? y pintan su respuesta libremente usando herramientas digitales o materiales físicos.
3. Cambio el final: Escriben en Storyjumper una nueva versión del cuento cambiando el desenlace. Por ejemplo, la margarita encuentra un abrigo mágico, se convierte en flor solar, o recibe la ayuda de otros personajes inventados.
4. Creo mi propia historia floral: Redactan un nuevo cuento sobre una flor distinta (una rosa tímida, un girasol soñador, un tulipán que viaja, etc.), desarrollando una breve historia con inicio, problema y final feliz. Agregan imágenes, escenarios y textos personalizados.
5. Leo mi cuento: Comparten oralmente su cuento inventado con la clase, respetando los turnos de palabra y escuchando con atención las creaciones de sus compañeros.

Ejercicios de escritura creativa:

- Actividad 1: Completo la frase: “La margarita friolenta tenía frío porque...”
- Actividad 2: Redacto un final diferente: “En lugar de quedarse dormida, la margarita decidió...”
- Actividad 3: Invento mi propio cuento con este inicio: “Había una vez una flor que no podía dejar de bailar con el viento...”

Recursos necesarios:

- Cuento impreso y/o digital.
- Computadoras o tabletas con acceso a Storyjumper.
- Ilustraciones del cuento en imágenes recortables o digitales.
- Lápices de colores, crayones, hojas de trabajo impresas.
- Plantillas de planificación narrativa.

## Rúbrica de evaluación

Criterio	Bueno	Regular	Insuficiente
Secuencia correcta de imágenes	Ordena todas las escenas de manera lógica y precisa.	Ordena la mayoría de las escenas con coherencia.	Desordena la secuencia o confunde eventos principales.
Nueva versión del final del cuento	Crea un final original, coherente y con sentido narrativo.	El final tiene algunas ideas nuevas, pero poco desarrollo.	El final es confuso, no tiene relación con el cuento original.
Creación del nuevo cuento	Desarrolla un cuento completo con una flor como protagonista y secuencia lógica.	Crea una historia breve, con partes faltantes o poco claras.	No logra crear un cuento coherente o no participa en la actividad.
Presentación oral y escucha activa	Lee su cuento con claridad y escucha atentamente a sus compañeros.	Lee con dificultad o necesita ayuda; escucha parcialmente.	No lee su cuento ni presta atención a los demás.

En resumen, el diseño de la estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica representa una propuesta pedagógica innovadora que articula recursos digitales con actividades literarias contextualizadas. Su estructura en talleres facilita la recreación, modificación e invención de textos literarios mediante procesos guiados que estimulan la imaginación, el pensamiento crítico y la expresión escrita de los estudiantes desde un enfoque lúdico y participativo.

### Validación de la estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica

Antes de la implementación de la estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica, se procedió inicialmente a su validación mediante el criterio de expertos, según la metodología propuesta por Rodríguez et al. (2021). Para este fin, se seleccionaron seis expertos en Didáctica y Lengua y Literatura, considerando su trayectoria académica, experiencia profesional y conocimiento sobre el desarrollo de habilidades lectoras en educación básica, con el objetivo de garantizar la rigurosidad y pertinencia de la propuesta didáctica.

La selección definitiva de los cinco expertos se realizó a partir de la evaluación de dos coeficientes fundamentales: el coeficiente de conocimiento, que mide el grado de dominio sobre la temática en

una escala de 0 a 10, y el coeficiente de argumentación, que valora la capacidad de fundamentar sus criterios, también en una escala de 0 a 10. En promedio, los expertos seleccionados obtuvieron una puntuación de 9.2 en el coeficiente de conocimiento y 9.0 en el coeficiente de argumentación, lo que garantiza su idoneidad para valorar la estrategia diseñada.

Los expertos completaron un cuestionario estructurado que permitió recoger sus valoraciones y sugerencias para optimizar la estrategia con *Storyjumper* antes de su implementación. Este instrumento permitió recopilar tanto información cuantitativa como cualitativa. Las valoraciones emitidas se enfocaron en cinco criterios clave: pertinencia, viabilidad, relevancia, aplicabilidad e impacto potencial. La retroalimentación recibida fue fundamental para realizar ajustes pertinentes y asegurar la calidad didáctica de la propuesta antes de su aplicación en el aula.

A continuación, se presenta la tabla de frecuencias con los resultados obtenidos de las valoraciones emitidas por los cinco expertos, incluyendo la media aritmética y la desviación estándar, lo que permite observar el nivel de consenso alcanzado en la evaluación de la estrategia.

**Tabla 1. Resultados de las valoraciones emitidas por los expertos**

Criterios evaluados	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5	Media	Desviación estándar
Pertinencia	9	10	9	10	9	9.4	0.49
Viabilidad	8	9	9	9	10	9.0	0.63
Relevancia	10	10	9	10	9	9.6	0.49
Aplicabilidad	9	9	10	10	9	9.4	0.49
Impacto potencial	10	9	10	9	10	9.6	0.49

Los datos de la tabla reflejaron una valoración altamente positiva por parte de los expertos hacia la estrategia diseñada. El criterio de relevancia alcanzó la media más alta (9.6), lo que evidencia la clara correspondencia entre los objetivos propuestos y las necesidades formativas de los estudiantes de tercer año de Educación Básica en cuanto al desarrollo de la lectura creativa. A su vez, los criterios de impacto potencial y aplicabilidad también obtuvieron medias elevadas (9.6 y 9.4 respectivamente), indicando que la estrategia tiene el potencial de generar transformaciones significativas en el aula y puede ser aplicada con facilidad en el contexto educativo ecuatoriano.

La desviación estándar baja en todos los criterios (entre 0.49 y 0.63) evidenció un alto grado de consenso entre los expertos consultados. Esto implica que las valoraciones no estuvieron dispersas y que los especialistas coincidieron en la apreciación positiva de la propuesta. El criterio de

viabilidad obtuvo la media más baja (9.0), pero igualmente sobresaliente, lo que sugiere que, si bien es viable su implementación, se deben considerar ciertos ajustes o apoyos logísticos y tecnológicos para asegurar su aplicación efectiva, especialmente en contextos con limitado acceso a recursos digitales.

Las recomendaciones generales emitidas por los expertos incluyeron la necesidad de garantizar el acompañamiento docente durante la construcción de los cuentos digitales, especialmente para orientar el uso de Storyjumper en estudiantes de nivel básico. Asimismo, sugirieron incluir ejemplos visuales y modelos iniciales que los estudiantes puedan consultar como referencia antes de iniciar la producción de sus propios relatos, con el fin de fortalecer la claridad del proceso y promover la autonomía progresiva.

Otras sugerencias destacadas hicieron énfasis en diversificar los textos literarios utilizados, integrando leyendas y cuentos que representen mejor la diversidad cultural del Ecuador. También se recomendó reforzar la dimensión lúdica del trabajo con Storyjumper, incentivando la participación activa y colaborativa entre los estudiantes. Todas estas recomendaciones fueron incorporadas en la versión final de la estrategia, enriqueciendo su diseño y aumentando su pertinencia pedagógica antes de su aplicación en el entorno escolar.

Luego de la valoración por los expertos de la propuesta de una estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica, se realizó una mejora de su concepción a partir de las observaciones y recomendaciones proporcionadas. Posteriormente, se efectuó su implementación en la Unidad Educativa en el periodo lectivo 2024-2025, con el objetivo de observar su aplicabilidad práctica y el impacto generado en el desarrollo de la lectura creativa en los estudiantes de la muestra seleccionada.

Posteriormente a la implementación de la estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa, se procedió a su validación práctica mediante la aplicación de la posprueba como parte del diseño preexperimental. Esta fase permitió comprobar de forma cuantitativa el efecto de la estrategia en la muestra seleccionada. En las figuras 6, 7, 8, 9 y 10 se presentan los resultados cuantitativos de la posprueba, obtenidos a partir de la aplicación de la prueba estandarizada como instrumento de evaluación.

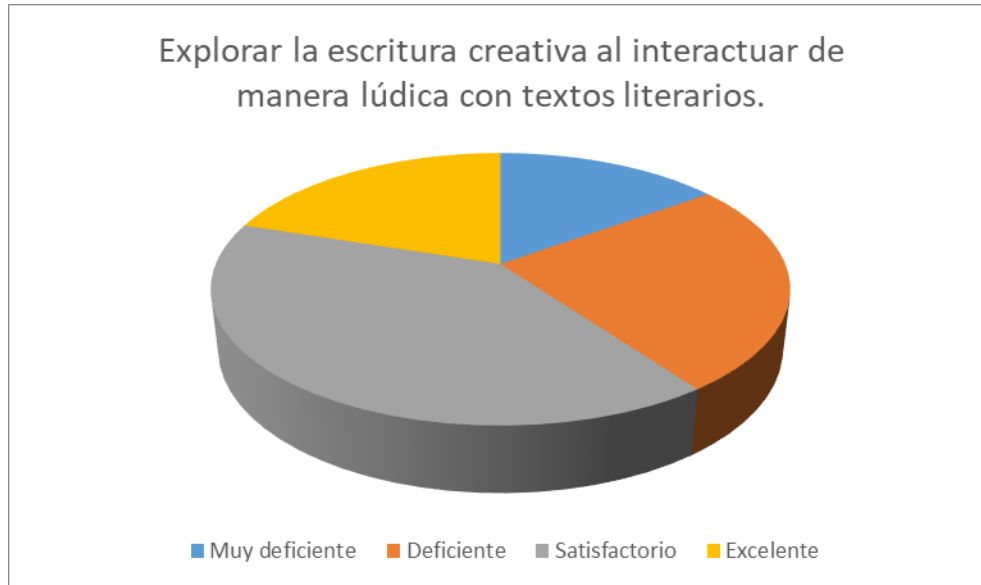
Figura 6. Resultados del indicador: recrear textos literarios previamente leídos o escuchados, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante la posprueba



Fuente: elaboración propia

El análisis comparativo de los resultados obtenidos en el indicador referido a la recreación de textos literarios previamente leídos o escuchados evidenció transformaciones significativas en el desempeño estudiantil. El porcentaje de estudiantes en el nivel muy deficiente se redujo de 25,0 % a 15,0 %, y en el nivel deficiente de 40,0 % a 27,5 %, lo que indicó una disminución sustancial en los desempeños más bajos. Paralelamente, el 35,0 % alcanzó un nivel satisfactorio y el 22,5 % un nivel excelente, en contraste con los valores iniciales de 22,5 % y 12,5 % respectivamente. Estos cambios demostraron una mejora generalizada en la capacidad de los estudiantes para interpretar, reorganizar y expresar de forma personal el contenido de textos literarios, lo cual evidencia un avance concreto en la lectura creativa.

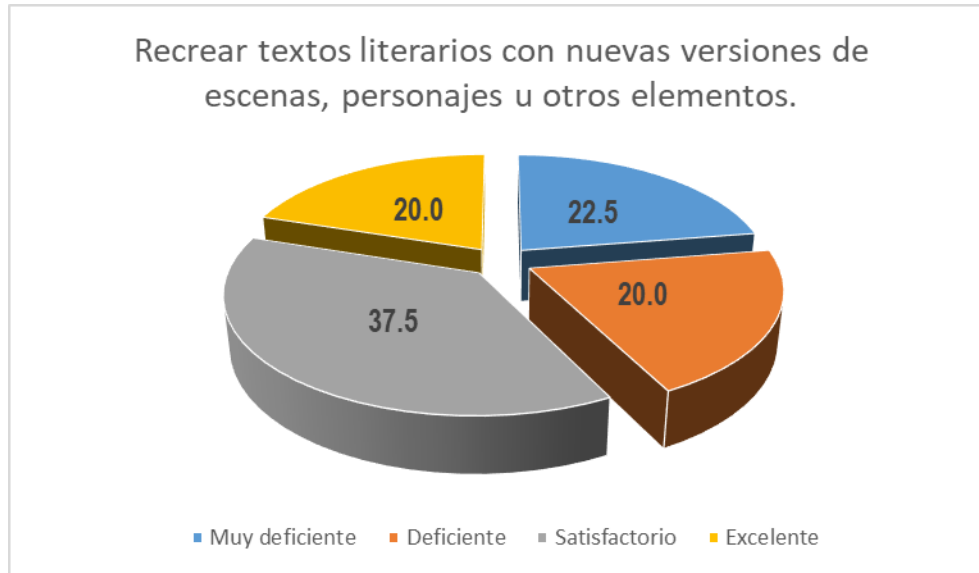
Figura 7. Resultados del indicador: explorar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante la posprueba



Fuente: elaboración propia

El análisis estadístico de los resultados obtenidos en el indicador explorar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios evidenció mejoras significativas en el desempeño de los estudiantes tras la intervención. El nivel muy deficiente se redujo de 30,0 % a 15,0 %, y el deficiente de 37,5 % a 25,0 %, lo que reflejó una disminución marcada en los desempeños más bajos. Paralelamente, el porcentaje de estudiantes en el nivel satisfactorio ascendió de 20,0 % a 40,0 % y el nivel excelente aumentó de 12,5 % a 20,0 %. Esta transformación positiva demostró un fortalecimiento de la capacidad de los estudiantes para crear textos originales mediante experiencias lúdicas, lo que evidenció el efecto favorable de la propuesta didáctica implementada.

Figura 8. Resultados del indicador: recrear textos literarios previamente leídos o escuchados, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante la posprueba



Fuente: elaboración propia

El análisis de los resultados vinculados al indicador recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos evidenció progresos sustanciales en el desempeño de los estudiantes tras la aplicación de la propuesta didáctica. El porcentaje en el nivel deficiente disminuyó de 35,0 % a 20,0 %, y el muy deficiente se redujo de 30,0 % a 22,5 %. En contraste, el 37,5 % alcanzó un nivel satisfactorio y el 20,0 % logró un desempeño excelente, frente a los valores iniciales de 20,0 % y 15,0 % respectivamente. Esta redistribución positiva de frecuencias demostró un desarrollo más consistente en la capacidad de los estudiantes para modificar elementos narrativos con creatividad, lo que evidencia una mejora en los procesos de reescritura literaria desde una perspectiva personal e innovadora.

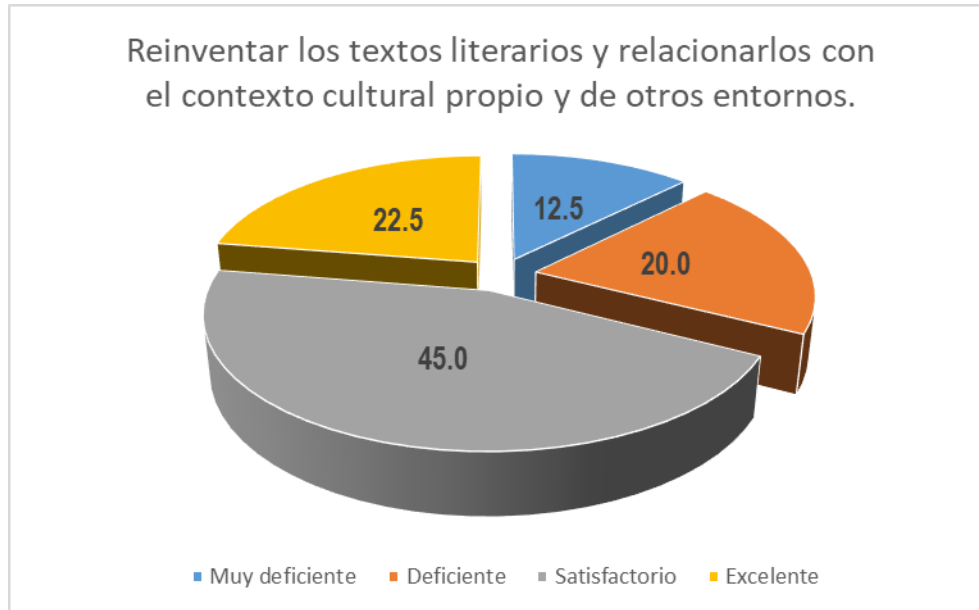
Figura 9. Resultados del indicador: aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante la posprueba



Fuente: elaboración propia

El análisis de los datos correspondientes al indicador aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa evidenció una mejora notable en el desempeño de los estudiantes tras la intervención pedagógica. El nivel muy deficiente disminuyó de 42,5 % a 25,0 % y el deficiente de 37,5 % a 20,0 %, lo que reflejó una reducción significativa de los desempeños más bajos. Paralelamente, el nivel satisfactorio aumentó de 12,5 % a 30,0 % y el excelente de 7,5 % a 25,0 %. Estos resultados demostraron una evolución favorable en la apropiación de estructuras lingüísticas y recursos expresivos derivados de la lectura, lo que evidencia el fortalecimiento de procesos creativos en la producción escrita.

Figura 10. Resultados del indicador: reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos, en la prueba estandarizada aplicada a los estudiantes durante la posprueba



Fuente: elaboración propia

El análisis estadístico de los resultados obtenidos en el indicador reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos evidenció un progreso significativo en el desempeño de los estudiantes. El nivel muy deficiente se redujo de 25,0 % a 12,5 % y el deficiente de 40,0 % a 20,0 %, lo que reflejó una disminución sustancial en los niveles más bajos. En cambio, el 45,0 % alcanzó un desempeño satisfactorio y el 22,5 % se ubicó en el nivel excelente, frente a los valores iniciales de 20,0 % y 15,0 %, respectivamente. Esta transformación evidenció una mejora en la capacidad de los estudiantes para reinterpretar creativamente los textos literarios desde una perspectiva cultural contextualizada, lo que demostró un fortalecimiento en la articulación entre lectura, creatividad y pertenencia sociocultural.

En la validación también se analizaron los estadígrafos de tendencia central y de dispersión, específicamente la media para comparar el rendimiento promedio de los estudiantes antes y después de la intervención, y la desviación estándar para valorar la consistencia de los resultados obtenidos. En la tabla 2 se presentan los valores de la media y la desviación estándar correspondientes a la preprueba y la posprueba.

Tabla 2. Estadígrafos comparativos de la preprueba y la posprueba

Indicadores	Media preprueba	Desviación estándar preprueba	Media posprueba	Desviación estándar posprueba
-------------	-----------------	-------------------------------	-----------------	-------------------------------

Recrear textos literarios previamente leídos o escuchados	2.23	0.93	2.65	0.88
Explorar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios	2.15	0.95	2.65	0.85
Recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos	2.25	0.97	2.55	0.89
Aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa	1.85	0.91	2.55	0.93
Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos	2.25	0.94	2.75	0.87

El análisis de los valores de la media aritmética evidenció un incremento significativo en todos los indicadores tras la implementación de la estrategia. En el indicador relacionado con la aplicación de los recursos del lenguaje, la media pasó de 1.85 a 2.55, lo que demostró una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para utilizar elementos expresivos derivados de la lectura. Similarmente, el indicador de explorar la escritura creativa pasó de una media de 2.15 a 2.65, reflejando una evolución favorable en la producción textual desde enfoques lúdicos. Este comportamiento ascendente fue consistente en los cinco indicadores, lo que confirmó la efectividad de la estrategia en el fortalecimiento de la lectura creativa.

En cuanto a la desviación estándar, se observó una disminución en casi todos los indicadores, lo que indicó una reducción en la dispersión de los datos y, por tanto, una mayor homogeneidad en los niveles de desempeño alcanzados por los estudiantes. Por ejemplo, en el indicador explorar la escritura creativa, la desviación estándar se redujo de 0.95 a 0.85, mientras que en el indicador de reinventar los textos literarios pasó de 0.94 a 0.87. Esta disminución señaló una mayor consistencia en los resultados de la muestra, lo que sugiere que la intervención fue efectiva no solo en elevar el promedio general, sino también en mejorar la equidad del aprendizaje entre los participantes.

Finalmente, la combinación del aumento en la media y la disminución en la desviación estándar permitió establecer que la propuesta didáctica basada en la herramienta Storyjumper no solo

produjo mejoras individuales en el desempeño, sino que generó un impacto estructurado y sostenido a nivel grupal. En el caso del indicador recrear textos literarios previamente leídos o escuchados, la media subió de 2.23 a 2.65, y la desviación estándar bajó de 0.93 a 0.88, lo cual demostró que más estudiantes lograron ubicarse en niveles de desempeño superiores con menor dispersión. Este patrón fue similar en los demás indicadores, consolidando la evidencia empírica de una transformación positiva en el desarrollo de la lectura creativa.

La validación práctica mediante el diseño preexperimental permitió comprobar la efectividad de la estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica. La mejora evidenciada en los resultados de la posprueba, así como el aumento en las medias y la disminución en la variabilidad, reflejan avances consistentes tanto en los niveles de logro como en la equidad de los aprendizajes desarrollados durante la intervención.

## Discusión

En el trabajo de Bagua Shuguli (2023), se evidenció que el uso de Storyjumper como herramienta digital para desarrollar la escritura creativa tuvo un impacto positivo, con un 35% de estudiantes alcanzando niveles altos de producción escrita. En comparación, en esta investigación, los niveles excelentes alcanzaron hasta el 40% en el indicador de recreación de textos, lo que muestra una efectividad aún mayor en el desarrollo de competencias narrativas a través de una estrategia planificada y validada previamente.

Por su parte, en el estudio de Rivas (2021), el uso de narraciones digitales en Storyjumper logró fortalecer la creatividad textual, destacándose que un 38% de los estudiantes lograron producir textos con estructuras innovadoras. En este caso, la estrategia aplicada generó un 51,4% de logro satisfactorio y 37,1% excelente en la recreación de versiones nuevas de textos, lo que representa un avance notorio en el manejo creativo de escenas y personajes.

En el estudio de Quispe Palomino (2021), Storyjumper fue utilizado para desarrollar habilidades comunicativas, con resultados positivos principalmente en la mejora de la expresión escrita y la comprensión lectora. Se reportó un 30% de estudiantes con desempeño alto. En la presente investigación, se obtuvo un 28,6% de estudiantes con nivel excelente en la aplicación de recursos del lenguaje, evidenciando una mejora similar, aunque todavía con oportunidades de perfeccionamiento en esa dimensión.

Villamizar Ríos (2023) diseñó una estrategia TIC para fomentar la lectura literal, alcanzando un 32% de estudiantes en niveles altos de desempeño. Comparativamente, esta investigación obtuvo un 22,9% de nivel excelente en el indicador de reinención de textos y 45,7% en nivel satisfactorio,

mostrando que, si bien se logran avances importantes, este tipo de habilidades requieren un acompañamiento más sostenido para una transformación más profunda.

En síntesis, la comparación con otras investigaciones evidencia que la estrategia con Storyjumper implementada en esta investigación obtuvo resultados superiores en varios indicadores relacionados con la creatividad lectora y la producción narrativa. Estos resultados refuerzan la validez y pertinencia del uso de recursos digitales planificados para fortalecer habilidades lingüísticas en los primeros años de la Educación General Básica.

## Conclusiones

- La lectura creativa constituye una estrategia pedagógica efectiva para dinamizar el desarrollo lector, fortalecer la producción escrita, fomentar la imaginación y generar aprendizajes con sentido. Su incorporación en las aulas de Educación General Básica resulta indispensable para responder a los desafíos educativos contemporáneos.
- La investigación se sustentó en el enfoque de investigación mixto, nivel explicativo y diseño preexperimental con preprueba y posprueba, lo cual permitió proponer una estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Manuelita Sáenz”, provincia de Los Ríos, Ecuador, en el periodo lectivo 2024-2025.
- El diagnóstico realizado a través de la prueba estandarizada y la entrevista a docentes demostró que el nivel de lectura creativa en los estudiantes de tercer año de Educación Básica presentaba notables limitaciones, tanto en la reinterpretación de textos como en la producción escrita con elementos creativos. La situación identificada justificó la pertinencia de diseñar e implementar estrategias dirigidas a estimular el pensamiento creativo y la escritura literaria infantil.
- La estrategia diseñada con el uso de Storyjumper permite fomentar la lectura creativa de forma estructurada y progresiva, al integrar cuentos y leyendas con actividades que impulsan la transformación narrativa. A través de talleres específicos, se promueve la participación activa de los estudiantes en la reconstrucción de historias, el desarrollo de nuevas versiones y el fortalecimiento de habilidades comunicativas desde una propuesta digital e interactiva adecuada a su nivel educativo.
- Los resultados obtenidos en la validación de la estrategia con Storyjumper para desarrollar la lectura creativa en estudiantes de tercer año de Educación Básica revelan mejoras significativas en todos los indicadores evaluados. El aumento de los niveles satisfactorio y excelente, así como el incremento de las medias y la reducción de la dispersión de los datos, evidencian el impacto positivo de la propuesta. Por tanto, se concluye que la estrategia constituye un aporte pertinente y eficaz para fomentar la creatividad lectora desde una perspectiva lúdica y digital.

## Referencias bibliográficas

- Arroyo-Mantilla, M. V., & Carrión-Mieles, J. E. (2021). Estrategias de lectoescritura para el desarrollo de la escritura creativa. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 468-483.
- Bagua Shuguli, A. N. (2023). Storyjumper como herramienta digital para desarrollar la escritura creativa en educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(2), 129-142.
- Cano Delgado, M. D. P., Peña Peña, L. A., & Rondón, J. J. (2022). *Diseño de un ambiente personal de aprendizaje para potenciar el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de grado primero de primaria de la Institución Educativa José María Vélaz* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Correa-Herrera, D., Ulloa-Paz, E., & Fis-Díaz, O. (2025). Desarrollo de habilidades lectoras en los educandos de cuarto grado. *Educación y sociedad*, 23(1), 127-141.
- Cuasapud Morocho, J. J., Guevara Romero, B. D., Facunda Toral, J. D., & Navarro Sanmartin, J. A. (2024). Técnicas de Gianni Rodari y Edward de Bono para desarrollar la escritura creativa en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, 11(2), 47-62.
- Delgado, T. (2021). Las herramientas web 2.0 en el desarrollo de habilidades lectoras. *Delgado Togra, DS., Salazar Moreno, JM., & Herrera Herrera, L. dA. (2021). Las herramientas web, 2, 668-676.*
- Fernández Cobas, L. C., Borrero Rivero, R., & Vega Marín, M. G. (2022). Validación de un instrumento para el diagnóstico de estrategias institucionales de enfrentamiento al cambio climático. *Opuntia Brava*, 14(4).
- Francia-Jesús, M. E., Mendoza-González, A., & Andrade-Díaz, E. M. (2022). Influencia de las TIC en la comprensión lectora y la escritura creativa: una revisión sistemática. *Tierra Nuestra*, 16(1), 68-78.
- Gonzabay Borbor, J. G., & Vélez Franco, J. M. (2022). *El cuento como recurso didáctico en el desarrollo de habilidades lectoras para niños de 4 a 5 años* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022).
- Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2021). y Baptista Lucio, MP (2006). a. *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. b. Luna, H., Avendaño, W., & Rueda, G, 305-318.
- Manjarres Quintero, M. I. (2022). Las competencias literarias en la escritura creativa de los estudiantes de Educación general Básica de la Unidad Educativa “Nueva Esperanza” del cantón Ambato.

- Mantuano, L. J. A., & Villavicencio, C. E. V. (2023). Estrategias creativas para el desarrollo de escritura en estudiantes de básica media. *Alternancia-Revista de Educación e Investigación*, 5(8), 12-24.
- Meza Ferrín, F. D. M. (2022). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la escritura creativa, en los alumnos de cuarto año de básica* (Master's thesis, Jipijapa-Unesum).
- Ministerio de Educación (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria. Quito, Ecuador. (en línea) Disponible en: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>
- Quispe Palomino, E. M. (2021). Herramienta digital Storyjumper para el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes del nivel secundario de la provincia de Tayacaja, Huancavelica.
- Rivas, J. (2021). *Las narraciones digitales en Storyjumper como una estrategia didáctica para fortalecer la creatividad en la producción de textos narrativos: sistematización de una experiencia pedagógica* (Doctoral dissertation, Tesis de licenciatura, Universidad ICESI]. Repositorio Digital de Tesis y Trabajos de Investigación ICESI. [http://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/handle/10906/88411](http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/88411)).
- Rodríguez Medina, M. A., Poblano-Ojinaga, E. R., Alvarado Tarango, L., González Torres, A., & Rodríguez Borbón, M. I. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22).
- Unapanta, A. D. P. M., Sánchez, R. P. S., Cerza, R. E. B., & Aguilar, W. O. (2023). Estrategia neurodidáctica para el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. *Sinergia Académica*, 6(4), 134-160.
- Villamizar Rios, A. M. (2023). Diseño de una estrategia didáctica mediada por las TIC para fomentar la lectura literal en los estudiantes de grado primero del Instituto Técnico De Sabana De Torres–Sede Villa Rosa.