

Storyjumper como herramienta digital para desarrollar la escritura creativa en educación general básica

Storyjumper as a digital tool to develop creative writing in general basic education

Fecha de recepción: 2023-03-07 • Fecha de aceptación: 2023-04-26 • Fecha de publicación: 2023-05-10

Andrea Nicole Bagua Shuguli

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

anbagua@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-0546-347X>

Resumen

Las innovadoras herramientas digitales dentro de la educación sobresalen en todo su esplendor, dado que su uso potencializa la creación de nuevos y significativos saberes en las diferentes áreas educativas. Por esta razón, la presente investigación tiene como objetivo proponer StoryJumper como una estrategia innovadora para potencializar el pensamiento creativo. De manera que, se utilizó el método lógico deductivo con un enfoque cualitativo, siendo de carácter documental. En consecuencia, los resultados obtenidos muestran que, al hacer uso de herramientas conectadas a la tecnología, en cuanto a la producción de textos, permiten exponer la creatividad de los estudiantes incrementando su interés. Como parte de la revisión de bibliografía se evidenció que los alumnos, al no conocer aplicaciones innovadoras, presentaron un interés del 42.10% en sus actividades; pero al ser parte de este nuevo enfoque y entorno digital estas cifras suben a un 76.5%. De igual manera, el Ministerio de Cultura y Patrimonio presentó cifras sobre los hábitos de lectura, en donde los cuentos y las leyendas sobresalen en la preferencia de los estudiantes, por lo que el realizar actividades con diferentes perspectivas direccionadas a un mismo objetivo permitirá al alumno demostrar su creatividad y así mejorar su redacción, lectura y escritura en la producción de textos.

Palabras clave: herramienta digital, escritura, creatividad, producción y textos

Abstract

Innovative digital tools in education stand out in all their splendor, since their use potentiates the creation of new and significant knowledge in different educational areas. For this reason, this research aims to propose StoryJumper as an innovative strategy to enhance creative thinking. Thus, the logical deductive method was used with a qualitative approach, being of a documentary nature. Consequently, the results obtained show that, by making use of tools connected to technology, in terms of text production, they allow to expose the creativity of students, increasing their interest. As part of the bibliography review, it was evidenced that students, not knowing innovative applications, presented an interest of 42.10% in their activities; but being part of this new approach and digital environment these figures rise to 76.5%. Similarly, the Ministry of Culture and Heritage presented figures on reading habits, where stories and legends stand out in the preference of students, so performing activities with different perspectives directed to the same objective will allow students to demonstrate their creativity and thus improve their writing, reading and writing in the production of texts.

Keywords: digital tool, writing, creativity, production and texts

Introducción

El presente trabajo de investigación consiste en presentar una estrategia innovadora para la creación, continuación y motivación de cuentos en el área de lengua y literatura, con el fin de exponerlos y hacer uso de la lectura en conjunto (Romero, 2019).

Durante los últimos años, la escritura se ha vuelto monótona en el aula de clase, producto de métodos tradicionalista en donde los estudiantes presentan atención dispersa en la aplicación de normas ortográficas y sus derivados relacionados a la producción de textos. En ese sentido, Acurio (2020) en su investigación muestra porcentajes en donde se expone la escases de la escritura, mencionando lo siguiente: "los resultados obtenidos reflejan que existe un nivel bajo de escritura creativa, siendo el menos consolidado, el género dramático 4,8%, seguido del lírico 16,9 % y el narrativo 25,3 %".

Por tal motivo, la creación de textos; como por ejemplo cuentos; se ha convertido en una actividad compleja y el desarrollo de la imaginación en los mismos se encuentra limitada. En ese sentido, el uso de la tecnología permite a los niños expandir dicha creatividad, utilizando estrategias que logren llamar su atención y a la vez motivando a realizar actividades de manera divertida. En otras palabras, "la escritura creativa supone trabajar la producción de textos desde un enfoque diferente al tradicional" (Del Campo Juarez, 2020, p.8).

Es importante mencionar que la tecnología actualmente juega un papel fundamental en la sociedad, por tanto, en el ámbito educativo hay que usarla a favor del aprendizaje continuo. En tal sentido, StoryJumper "fomenta la creatividad en la expresión escrita, motiva a los estudiantes y desarrolla competencias lingüísticas, digitales y sociales" (Coconas, 2021, p.104); presentando una gama de opciones para desarrollar habilidades y destrezas en la creación de textos.

1.1 Producción de textos escritos

La escritura y la habilidad para producir textos son temas importantes en los primeros años de educación, ya que los pequeños están sumergidos en un mundo de letras, fonemas, palabras y oraciones, con el fin de construir escritos que contengan orden y continuidad. De manera que, en los siguientes apartados se profundizará sobre la producción de textos y su relación con la enseñanza y TIC.

Para Acurio (2020, p.8) "la escritura nace con la intención de emitir mensajes, sensaciones y otorgar comunicación entre uno o más entes, siendo la base del aprendizaje", por esta razón, es de suma importancia brindar a los estudiantes herramientas que faciliten expresar sus ideas y trasladarlas a lo tangible y visible; en donde los mismos serán los actores principales de sus escritos, cumpliendo así con la intencionalidad de la escritura y dando apertura a los diferentes tipos de lectura. No obstante, se debe tomar en cuenta que el desarrollo de estos escritos "es un proceso complejo que involucra demandas cognitivas, lingüísticas, meta-cognitivas y de proceso de construcción" (Del Campo Juarez, 2020, p.5), por lo tanto, el papel del docente consiste en

acompañar dichas actividades de manera reflexiva, ordenada y minuciosa; permitiendo que el estudiante exponga libremente su imaginación y creatividad.

1.1.1 Creatividad en la producción de textos

La Real Academia Española (2001) define la creatividad como la "facultad de crear o capacidad de creación". Dicho eso, sabemos que la creatividad está presente en todas las actividades escolares, cuyo desarrollo depende de la edad del niño, su madurez cerebral y su entorno; entonces al usarla en la producción de textos, el escritor se permite fluir transportando su imaginación a espacios ficticios o reales por medio de sus escritos. Según Duclaux (1993, p.300) "la escritura creativa es el arte de encontrar muchas ideas para escribirlas y, si es posible, que sean originales", por tanto, es importante desarrollar buenas y nuevas estrategias en el acompañamiento de dicha producción. Para los niños es complejo entender el concepto literario; sin embargo, con el uso de metodologías innovadoras esta tarea narrativa se vuelve empírica, siendo así el trabajo más fácil y entretenido.

Por otro lado, entre las características principales de la creatividad en la escritura están: la flexibilidad, la fluidez y la originalidad. La flexibilidad permite al escritor ordenar, agrupar o clasificar sus ideas a su manera; la fluidez consiste en seleccionar buenas o malas conjeturas que a su juicio servirán para complementar la idea general; y la originalidad que siendo una característica intrínseca hace que su texto sea único e irrepetible. Entonces, al unir todas estas características el estudiante en su papel de escritor será capaz de narrar y formar parte de este arte, enfocando sus textos en el género literario que más sea de su agrado y así embellecer sus ideas y compartirlas con el aula.

1.1.2 Aspectos importantes en la enseñanza de textos creativos

La escritura ha tomado un lugar importante en las aulas como ya se ha visto; sin embargo, se debe tomar en cuenta que su proceso no debe ser lineal o amoldado a un solo método de enseñanza. Por tanto, el maestro en esta actividad debe considerar el desarrollo de cada etapa en la construcción de textos, ya que de manera errónea se suele dar valor al producto final o en este caso a la historia terminada, más no al proceso del texto como tal. Continuando y parafraseando a Castro et al. (2017) expone que se suele dar un valor mínimo al individuo que crea, planifica y produce su propio contenido; por tal motivo se encuentran dificultades y limitaciones en los niños al momento de redactar textos creativos; debido a que la motivación se reduce cuando el docente considera más importante el final del proceso.

Atendiendo los aspectos ya mencionados, y, para llevar de mejor manera la construcción de textos con una enseñanza asertiva, se puede tomar en cuenta las siguientes características

- Actividades lúdicas
- Proponer habilidades creadoras
- Promover la imaginación
- Invitar a observar la realidad desde prácticas estéticas de lectura y escritura

- Fomentar la oralidad
- Otorgar valor a la lectura
- Trabajo colaborativo

1.2 Aproximación conceptual a los softwares educativos

Con el avance de la tecnología, existe una vasta gama de opciones innovadoras que permiten al docente ser parte del cambio, ya que se han vuelto necesarias para el acompañamiento de las actividades educativas, pues hacen que las clases sean más divertidas y fructíferas; un ejemplo claro es el caso de StoryJumper un Software educativo que "se define de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje" (Vidal et al., 2010, p.1). De ahí surge un nuevo paradigma de enseñanza en donde cada actividad puede ser más personalizada y centrada en el estudiante, sin dejar de lado los lineamientos del currículo, los cuales permiten al estudiante cumplir las competencias que están relacionadas con las TIC, haciendo hincapié en la curiosidad, aprender a aprender, iniciativas, responsabilidad y el trabajo colaborativo (Carneiro et al., 2008).

1.2.1 El software educativo y la producción de textos escritos

El uso de softwares en la educación facilita el aprendizaje, pues su objetivo es satisfacer las necesidades educativas que se presenten en clase, García (2015) plantea que dichos recursos son herramientas que el docente usa como medios, más no como fines; en otras palabras, las diferentes aplicaciones acompañan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es preciso mencionar que las nuevas generaciones van creciendo junto a la tecnología, por lo cual es más factible familiarizar las tecnologías con el aprendizaje. En cuanto a la producción de textos, al usar aplicaciones que logren trabajar temas de ortografía, reglas gramaticales, uso de puntos, estructuras de textos, etc.; el aprendizaje será más significativo y el desarrollo de dichas narraciones literarias serán menos complejas.

1.3 ¿En qué consiste la aplicación "StoryJumper"?

StoryJumper "es una plataforma digital gratuita dirigida a centros educativos y asociaciones con la finalidad de que puedan crear y publicar narraciones digitales de manera individual o colaborativa en línea" (Schustek, 2019, p.29), de esta manera presenta herramientas muy útiles como: plantillas para la elaboración de portadas, diferentes fuentes de textos, opciones de insertado de imágenes, entre otras, con la finalidad de convertir textos, cuentos o narraciones a formatos digitales a manera de libro; en donde los estudiantes podrán desarrollar su creatividad y habilidades en la escritura de textos. Dicho programa permite también al docente monitorear el proceso de cada actividad, al considerar la opción de crear aulas; en consecuencia, la producción de textos se vuelve motivadora, innovadora y dinámica.

En otras palabras, "permite crear, diseñar historias, trabajar la escritura creativa, crear libros completos, con imágenes, caricaturas o dibujos o crear una historia en base a algo ya existente"

(Del Campo Juarez, 2020, p.20), en donde el alumno se convierte en protagonista o autor de su propio libro. Por otro lado, es importante mencionar que, al usar imágenes, colores y dibujos con los más pequeños, sobre todo facilitará su entendimiento en el lenguaje y comprensión de conceptos y contenido, puesto que, logra mantener la atención en su aprendizaje. También, dichas narraciones acompañadas de ilustraciones se presentan a modo de cuento, lo cual posibilita al estudiante o docente imprimir su historia y presentarla, ya sea en digital o en físico.

1.4 Importancia de aplicaciones educativas en la educación básica

Finalmente, las nuevas tecnologías han brindado estrategias innovadoras que permiten a los alumnos trabajar en conjunto, logrando desarrollar sus habilidades y destrezas mediante la exploración de varios entornos digitales. Por lo tanto, "su importancia no puede desconocerse en la actualidad, porque estas permiten: crear, procesar, desarrollar y difundir la información para la generación y adquisición del conocimiento, contribuyendo al desarrollo de habilidades y destrezas comunicativas entre docentes y estudiantes" (Rodríguez et al., 2017, p.2), es decir, brinda autonomía al permitir que los estudiantes construyan sus propios conocimientos y sean capaces de reflexionar, tomar decisiones e impulsar su creatividad mediante un clic.

Metodología

2.1 Tipo de investigación

La presente investigación tiene como fin proponer el StoryJumper como estrategia innovadora, para apoyar el desarrollo de habilidades en el área de lengua y literatura en los alumnos de Educación Básica, con la espera de transformar y mejorar la calidad educativa, por lo tanto, es una investigación de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo. La misma que integra características generales y esenciales sobre la escritura creativa en la producción de textos y como potenciarla mediante la creatividad. Por otro lado, es cualitativa porque parte desde una visión holística, misma que proporciona información basándose en situaciones concretas, directamente desde la realidad del alumno y docente, en donde este último promueva un aprendizaje significativo.

2.2 Método de investigación

El presente trabajo se realiza a través del método lógico deductivo, en donde es preciso mencionar que "mediante ella se aplican los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios" (Giraldo, 2011, p.1). Entonces, se parte de lo general a lo particular; es decir, permite inferir una conclusión que sucedió por medio de diferentes premisas; dicho accionar facilita la comprensión y el análisis de los resultados que se esperan en dicha investigación.

2.3 Instrumento

El trabajo de investigación se basa y sustenta en documentos de carácter investigativo, por lo tanto, la información presentada fue obtenida de: tesis, libros, revistas y de diferentes fuentes secundarias; es así como se extrajo la información para el desarrollo de la variable dependiente e

independiente. En otras palabras, los datos presentados han sido recopilados de investigaciones previas. Por lo tanto, el instrumento a utilizar es la encuesta, de ahí que se desglosan todas las referencias que permiten llegar a los resultados y recomendaciones. Así mismo, por medio de repositorios, el Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC), Google Scholar, revistas educativas, entre otras, se ha logrado contar con la información necesaria para citar en la presente información.

Resultados

Acurio (2020) en su investigación expone los componentes y el desarrollo de la escritura creativa en la producción de textos específicamente literarios. De igual manera, Schustek (2019) presenta claramente en su trabajo final de máster el impacto antes y después de usar la herramienta digital StoryJumper en la creación de cuentos. Finalmente, Criollo (2012) comenta sobre la problemática que existe al momento de leer y escribir, por lo que en su tesis propone el uso de estrategias con el fin de alcanzar un mejor desarrollo en dichas actividades.

Partiendo de esta información se llegó a obtener diferentes resultados que tienen un objetivo común, incluir estrategias innovadoras digitales y hacer un cambio en la forma de enseñar, partiendo de novedosas estrategias prometedoras para una educación asertiva y de calidad.

3.1 Comparación de resultados

Los datos que presenta el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022) los hábitos de lectura según la edad y el dispositivo para leer se evidencian en la *Tabla 1*.

Tabla 1

Hábitos de Lectura

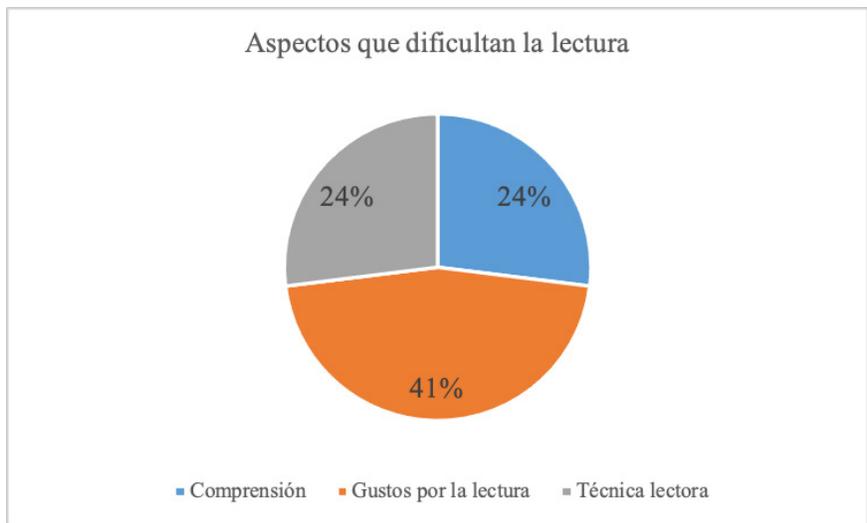
| EDAD | % | DISPOSITIVO | PORCENTAJE | |
|--------------|-------|---------------------------|------------|---------|
| | | | Hombres | Mujeres |
| 5 a 11 años | 77.6% | Celular | 57.7% | 55.8% |
| 12 a 17 años | 98.5% | Material impreso | 32.8% | 34.9% |
| 18 a 34 años | 98.4% | Computadora de escritorio | 8.5% | 8.4% |
| 35 a 64 años | 92.8% | Libros | 1.0% | 1.0% |

Nota. Adaptado de Ministerio de Cultura y patrimonio (2022)

En ese sentido, la encuesta realizada por Criollo (2012) muestra los componentes que hacen que el porcentaje en los estudiantes de 12 a 17 años sea bajo.

Figura 1

Aspectos que Dificultan la Lectura



Nota. Adaptado de Criollo (2012)

En la *Tabla 1* se puede observar como el porcentaje de lectura en los niños de 5 a 11 años y en los adolescentes de 12 a 17 años es alta; sin embargo, en cuanto a la *Figura 1* se evidencia que no hay una buena comprensión lectora y sobre todo resalta la falta de interés o gusto por la misma, lo que hace que dicha lectura no sea significativa y sea monótona. Entonces, se puede decir que la lectura es una actividad que los estudiantes hacen, ya sea para completar deberes o para la obtención de notas; sin embargo, existe poca una reflexión y amor por ella.

En cuanto a la escritura, Schustek (2019) presenta los siguientes resultados, con un total de 26 respuestas:

Tabla 2

¿Te gusta Escribir?

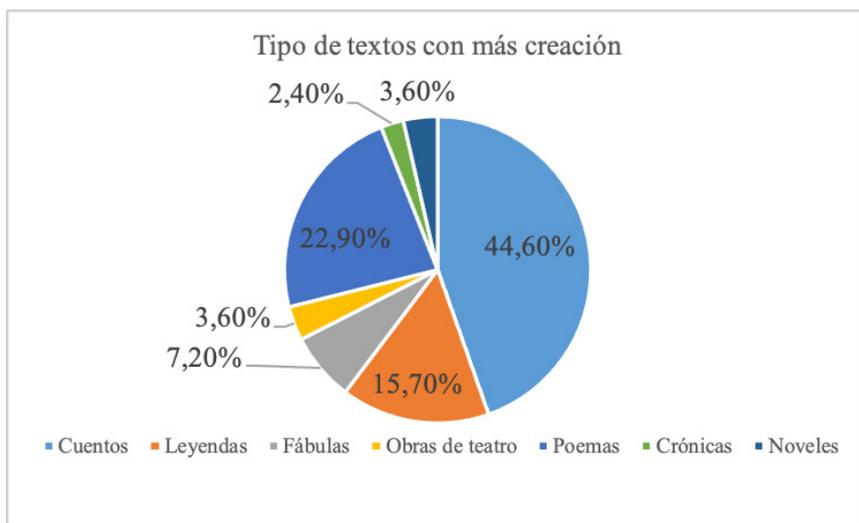
| CURSO | SI | NO | OTROS |
|-------|--------|--------|--------|
| 2do | 69.23% | 19.23% | 11.53% |
| 5to | 53.84% | 19.23% | 18.38% |

Nota. Adaptado de Schustek (2019)

Por su parte, Acurio (2020) presenta los siguientes datos.

Figura 2

Tipos de Textos con más Creación



Nota. Adaptado de Acurio (2020)

En la *Tabla 2* se puede ver que hay un alto porcentaje que indica que a los niños les gusta escribir textos, contrastando con la *Figura 2*, donde se observa que los textos más escritos son los cuentos. En ese sentido, se determina que el escribir cuentos es una actividad que los niños disfrutan hacer, poniendo toda su creatividad y capacidad para crear sus propias narraciones, por lo tanto, el docente, al implementar estrategias innovadoras, será capaz de potencializar dichas actividades.

Por otro lado, Schustek (2019) expone también las siguientes aportaciones obtenidas antes de presentar StoryJumper para la creación de cuentos.

Tabla 3

Te gustaría Escribir y Publicar tus Propias Narraciones

| CURSO | SI | NO | OTROS |
|-------|-------|-------|-------|
| 2do | 42.10 | 10.52 | 47.36 |
| 5to | 26.31 | 47.36 | 26.31 |

Nota. Adaptado de Schustek (2019)

Pese a estos resultados, el mismo autor indica la siguiente información, luego de presentar StoryJumper en la creación de cuentos.

Tabla 4

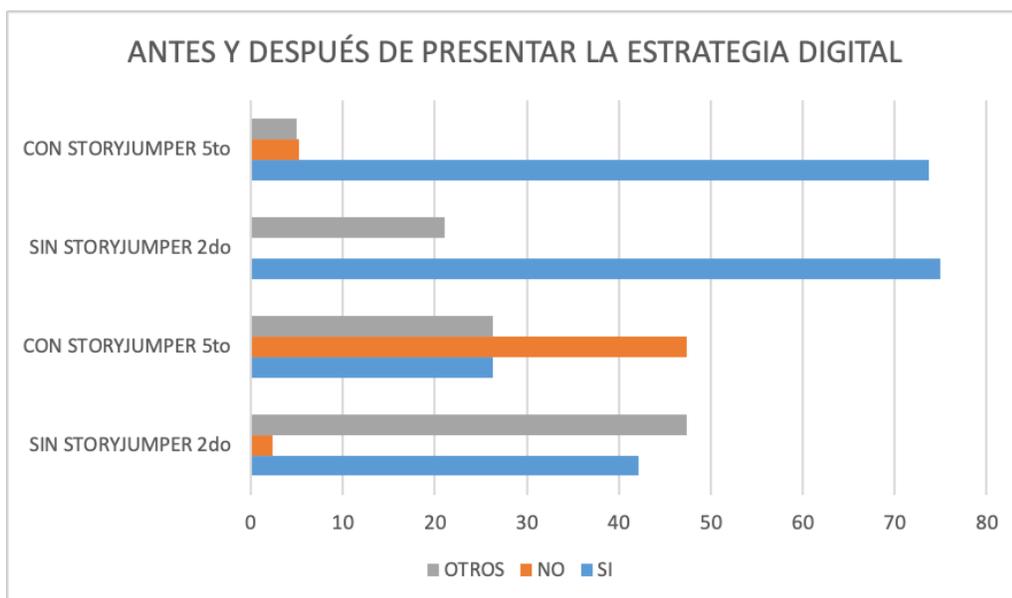
¿Te ha Gustado Publicar tus Narraciones?

| CURSO | SI | NO | OTROS |
|-------|--------|------|--------|
| 2do | 75% | 0% | 21.05% |
| 5to | 73.68% | 5.26 | 5.26% |

Nota: Adaptado de Schustek (2019)

Figura 3

Comparación: Antes y Después de Usar la Estrategia Digital "StoryJumper"



Nota. Adaptado de Schustek (2019)

Como se puede ver, en la *Tabla 3* los estudiantes no se ven interesados en la elaboración y publicación de sus propias narraciones, sin embargo, en la *Tabla 4*, luego de presentarles una estrategia innovadora digital que les permita explorar el mundo de la producción de textos, su panorama y percepción cambio. Como se observa en la *Figura 3*, sus respuestas cambian totalmente, mostrando resultados positivos en cuanto al uso de estrategias digitales, que motivan y permiten compartir y explorar mediante la tecnología la educación.

3.2 Interpretación de datos

Mediante los resultados expuestos en la presente investigación se interpreta que los hábitos de lectura enmarcan un alto porcentajes en los niños que integran la educación básica. Sin

embargo, dicha lectura no llega a ser reflexiva ni comprensiva, es decir, los niños leen por motivos extensos y lejanos al gusto o motivación; también se evidencia que las técnicas de lectura influyen mucho en dichos procesos. Sin dejar de lado que la tecnología juega un papel fundamental en el desarrollo de la lectura, ocupando el celular el primer puesto, entre otros instrumentos para leer con un 57.7% en hombres y un 55.8% en mujeres.

Continuando, se evidencia que los niños, en su mayoría, y con un 69.23% en educación básica, les gusta escribir textos narrativos, en donde el género literario que más sobresale es el narrativo, ocupando el cuento el primer lugar con un 44.60%; entonces, esto significa que a los estudiantes les gusta escribir cuentos. Sin desestimar las leyendas y obras literarias que también forman parte de los textos con mayor porcentaje de creación.

A su vez, se presenta a los estudiantes estrategias innovadoras que apoyen su aprendizaje, aumenten la motivación y curiosidad por redactar y publicar sus propias narraciones de manera creativa, entonces el uso de la tecnología en la producción de textos potencializa el desarrollo y las habilidades para realizar dichos procesos. Por lo tanto, es importante y necesario hacer uso de dichas aplicaciones digitales que ayuden a la formación de los estudiantes, y, con ello, generar aprendizajes significativos a lo largo de su vida.

Conclusiones

Mediante el análisis y comparación de datos se concluye que en la actualidad la tecnología está presente en todos los ámbitos sociales y la educación es parte de ella, por lo que, la lectura y escritura, al ser un hábito importante en la vida de los niños, debe ser potencializada con diferentes metodologías y estrategias que aporten flexibilidad y motivación a los estudiantes. Como es el ejemplo de StoryJumper, estrategia digital innovadora que permite a los niños ser parte de una realidad diferentes a la de la educación tradicional, en donde serán partícipes de escrituras creativas, impulsando a la producción de textos. En ese sentido, se recomienda a los docentes formar parte de la innovación haciendo uso de herramientas digitales lúdicas para la construcción de conocimientos en el área de lengua y literatura.

De igual forma, al conocer que escribir textos es una actividad divertida para los niños, se debe fomentar y dar a conocer diferentes procesos para su construcción de una manera dinámica, tomando en cuenta que los cuentos y las leyendas son los textos con más acogida por los estudiantes. La creatividad es innata en los estudiantes, por lo que el exponer material que apoye su proceso y desarrollo, facilitará las actividades de los estudiantes.

Finalmente, los docentes deben fomentar la lectura y escritura, ya que son proceso que ayudan no solamente en lo académico, si no en el día a día de cualquier individuo. Dichas acciones van de la mano con las tecnologías, pues se sabe que las futuras generaciones crecen con ella y esto genera un gran impacto tanto en la sociedad, como en la educación, en ese sentido, el docente debe estar presto al cambio con el único fin de brindar una educación de calidad.

Referencias

- Acurio, E. (2020). *La escritura creativa en la producción de textos literarios* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/31611>
- Castro, S., Guzmán, B., Casado, D. (2017). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje*, 13(23), 213-234 . <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Carneiro, R., Toscano, J., y Díaz, T (Coord). (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana.
- Coconas, N. (2021). La didáctica de la lengua mediada por las TIC Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos. *Revista Perspectivas*, 6(1), 101-113. <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/view/2928/3144>
- Criollo, A. (2012). *La lectoescritura y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños de la escuela 10 de agosto cantón Santa Isabel provincia del Azuay* [Tesis de Grado, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2993/1/tebs_2012_492.pdf
- Del Campo Juarez, A. (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* [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica Del Perú] https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17480/DEL_CAMPO_JUAREZ_ANDREA_KAMILA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Duclaux, L. (1993). *Escritura creativa. Técnicas para liberar la inspiración y métodos de redacción*. Edaf y Morales, S.A.
- García, C. (2015). *Implementación de un software como estrategia didáctica para el proceso de fomento a la lectura en estudiantes de cuarto grado de primaria de E.B.R. del centro educativo Bayron Gaviria* [Tesis de pre-grado, Universidad Tecnológica de Pereira].
- Giraldo, F. (11 de marzo del 2011). Metodos deductivo e inductivo. *proyecto grado* <https://proyectogrado.wordpress.com/2011/03/11/metodos-deductivo-e-inductivo/>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2022). *Resultados Ecueta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumo Culturales*. <https://siic.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/2022/06/Presentaci%C3%B3n-de-resultados-14junio2022.pdf>
- Rodríguez, J., Romero, J., y Vergara, G. (2017). *Importancia de las TIC en enseñanza de las matemáticas*. *Revista MATUA*, 4(2). <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/MATUA/article/view/1861/1904>

- Romero, M. (2019). *El storyjumper como herramienta tecnológica para desarrollar la escritura creativa* [Tesis doctoral, Universidad de Cundimarca] <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/3461>
- Schustek, A. (2019). *Experiencias y percepciones de la realidad aumentada como recurso para la elaboración de narrativas digitales e interactivas 3.0 mediante la aplicación móvil HP Reveal y la plataforma online Storyjumper en las aulas de Educación Primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Laguna]
- Vidal, M., Gómez, F., y Ruiz, A. (2010). Software educativos. *Educación Médica Superior*, 24(1), 97-110. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012



Copyright (2023) © Andrea Nicole Bagua Shuguli



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

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

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