

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2943>

Book Creator como herramienta didáctica para motivar la escritura en estudiantes de básica media

Book Creator as a didactic tool to motivate writing in middle school students

Diego Ramiro Jiménez Cordero

aselapro21@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-4797-436X>
Unidad Educativa Tarqui
Quito – Ecuador

Ana Cristina Ávila Muela

cristina.avila@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-6673-3519>
Escuela de Educación Básica Junta Nacional de la Vivienda
Quito – Ecuador

Verónica Trinidad Veloz Baños

veronicat.veloz@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0007-3469-5559>
Escuela de Educación Básica Junta Nacional de la Vivienda
Quito – Ecuador

Artículo recibido: 25 de octubre de 2024. Aceptado para publicación: 07 de noviembre de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El estudio plantea investigar recursos que puedan ser empleado por los docentes para evolucionar en sus clases y así modificar la enseñanza tradicional, de tal forma que sea atrayente para el estudiante y desplieguen destrezas en el desarrollo de la escritura; el objetivo fue promover el uso del Book Creator como herramienta didáctica para motivar la escritura en estudiantes de básica media. La metodología aplicada se establece mediante un programa cuasi-experimental; se trabajó con un grupo control y un grupo experimental, el instrumento aplicado fue un cuestionario que consta de 10 preguntas de opción múltiple sobre la evaluación de escritura para estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Josué Elementary School; posteriormente se proyecta una propuesta de intervención con actividades y recursos narrativos mediante Book Creator de cinco sesiones alineadas fundamentalmente al grupo experimental. Los resultados evidencian una mejora sustancial posterior a la aplicación de la herramienta, como conclusión se destaca la importancia de generar métodos de enseñanza virtuales, como un vínculo para transmitir el conocimiento y motivación de la escritura a las futuras generaciones.


Palabras clave: aprendizaje, book creator, didáctica, escritura, intervención

Abstract

The study proposes to investigate resources that can be used by teachers to evolve in their classes and thus modify traditional teaching, in such a way that it is appealing to students and they display skills in the development of writing; the objective was to promote the use of the Book Creator as a didactic tool to motivate writing in middle school students. The methodology applied is established by means of a quasi-experimental program; a control group and an experimental group were used, the

instrument applied was a questionnaire consisting of 10 multiple choice questions on the evaluation of writing for middle school students of the Josué Elementary School Educational Unit. Subsequently, an intervention proposal is projected with activities and narrative resources through Book Creator of five sessions aligned fundamentally to the experimental group. The results show a substantial improvement after the application of the tool. In conclusion, the importance of generating virtual teaching methods as a link to transmit knowledge and motivation for writing to future generations is highlighted.

Keywords: learning, book creator, didactics, writing, intervention

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Jiménez Cordero, D. R., Ávila Muela, A. C., & Veloz Baños, V. T. (2024). Book Creator como herramienta didáctica para motivar la escritura en estudiantes de básica media. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (5), 4580 – 4591.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2943>

INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad ha evolucionado en sus formas de enseñanza lo que implica el uso de metodologías que vinculen al estudiante al conocimiento, en tal virtud, es fundamental direccionar didácticas como la narrativa digital que integra motivación al efectuar la escritura. No obstante, se requiere que el profesional en la enseñanza esté capacitado en técnicas y entornos digitales para emplearlo en sus clases (García et al., 2020). En tal virtud, resulta infructuoso cambiar el método de enseñanza si se persiste con los esquemas tradicionales.

Conforme la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, Ciencia y Educación Unesco (2022) en América Latina 4 de cada 5 niños se le dificulta comprender un texto simple e incluso redactarlo debido a la crisis de aprendizaje luego del COVID 19. Tejada et al., (2023) en su artículo menciona que la pérdida de habilidades de escritura en los niños y adolescentes, se debe al excesivo uso de los teléfonos móviles y redes sociales que han desvirtuado la forma de escribir de los estudiantes lo que está afectando a su desarrollo académico e intelecto personal; de tal manera que, es necesario innovar las prácticas educativas de la enseñanza de la escritura, incorporando las herramientas tecnológicas y virtuales que tanto les gusta a los estudiantes con tintes pedagógicos, para motivar el aprendizaje escrito como lo evidencia la aplicación Book Creator.

En Ecuador, la prueba de escritura del estudio regional comparativo y explicativo ERCE, realizada por la Unesco (2019) los estudiantes de básica media lograron un buen rendimiento, sin embargo, se observó que en el 58% de los alumnos de 4to (EGB) necesita mejorar el conocimiento sobre la estructura de los géneros y en el 49% la estructura correcta en el texto narrativo; sólo el 23 % al escribir una carta y el 32 % un texto narrativo logró tener cohesión (Unesco, 2022). El trabajo de Avilés (2021) así lo reveló, puesto que, en el 2019, el 28.8% de estudiantes del sistema educativo ecuatoriano con necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad presentaron problemas de lecto-escritura, en esta investigación específicamente los educandos de 7mo (EGB) presentaron trastornos asociados a la coordinación motora, sugiriendo que se debe al sedentarismo por el uso equívoco de los aparatos tecnológicos.

En Ambato Ecuador, en la Unidad Educativa Josué Elementary School, se evidenció en los escolares de básica media problemas para redactar textos, acorde a su edad, lo que sugiere una dificultad en la construcción de oraciones coherentes, el uso adecuado de la gramática y la organización de ideas. Esta situación podría estar relacionada con la falta de motivación hacia la escritura o con la ausencia de estrategias pedagógicas efectivas para desarrollar habilidades de redacción. Por lo tanto, se hace prioritario implementar herramientas didácticas virtuales innovadoras que llamen la atención en la práctica de la escritura y por el cual se sientan identificados.

Partiendo de dichos antecedentes la investigación es de tipo descriptiva con enfoque cuantitativo, se encuentra respalda en la teoría constructiva de Piaget y Vygotsky, porque en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la escritura se utilizan herramientas digitales e interactivas que promueven la construcción constante del conocimiento de forma activa y colaborativa (Stojanovic, 2002). Bajo esta orientación, el objetivo radica en promover el uso del Book Creator como herramienta didáctica para motivar la escritura en estudiantes, alcanzar de esta manera niveles de escritura óptimos y creativos lo que dará paso a fomentar su motivación por el uso adecuado de los signos ortográficos y gramaticales. Acorde a lo indicado, se busca implementar el Book Creator como herramienta didáctica en estudiantes de básica media.

Escritura

La escritura se considera como expresiones gráficas con significados, Atancuri et al., (2023) reflexiona en su estudio que es un proceso complejo que requiere el conocimiento y la correcta utilización del

código escrito a nivel gramatical, incluyendo letras y signos ortográficos, además, implica operaciones cognitivas, habilidades psicomotrices. Rosero et al., (2023) hace mención en su investigación a 4 fases que guían la escritura: activar mentalmente información que estimula imágenes, recuerdos que faciliten el control de contenidos semánticos, planificar estableciendo objetivos que guían la estructura del texto con significado, producción textual, que involucra aplicar normas; y, la corrección del texto para identificar errores y direccionar la edición y presentación.

En el entorno educativo, la escritura refleja la creatividad, reflexiones, cuestionamientos y propuestas de los estudiantes, sirve como un medio para registrar información y, por lo tanto, facilita el desarrollo de técnicas de estudio. Al escribir, los estudiantes comprenden el mundo y retienen información, toman conciencia de las características del lenguaje y se preparan intelectualmente (Rodríguez & Cortés, 2020).

Aprendizaje de la escritura a través de medios tecnológicos y digitales

La incorporación de las TIC en el entorno educativo, ha cambiado la manera de enseñar y aprender la lectura y escritura, es un factor predominante y exitoso entre los niños y adolescentes de esta generación. Para Rodríguez y Cortés (2021) el aprendizaje de la escritura mediante los medios tecnológicos y digitales ofrece a los estudiantes nuevas formas de interactuar con el lenguaje escrito y desarrollar habilidades gramaticales y ortográficas, las herramientas como procesadores de texto, aplicaciones móviles y plataformas de escritura colaborativa facilitan la corrección inmediata y la retroalimentación en tiempo real, promoviendo una mayor motivación en los estudiantes.

De acuerdo a Cleric, (2020) el aprendizaje de la escritura en tecnologías digitales, facilita la práctica continua y colaborativa, además, la precisión gramatical fomenta una escritura más crítica y eficiente, dando como resultado la autonomía en el proceso de creación académica. En este sentido el entorno digital permite acceder a recursos educativos interactivos que enriquecen el transcurso de la escritura, como diccionarios en línea y tutoriales sobre gramática y estilo, hay que destacar que una experiencia más dinámica y personalizada, contribuyendo a perfeccionar la calidad de los textos escritos.

Book Creator como estrategia didáctica en el aprendizaje de la escritura

Desde el punto de vista tecnológico y digital el trabajo de Figueroa et al., (2024) hace referencia al Book Creator como una herramienta para crear lecturas digitales, permitiendo agregar texto, imágenes, audio y video, además, cuenta con glosario de términos y ayudantes animados; criterio que se complementa con el de Santafé & Velásquez, (2022) es una app que facilita la creación rápida de libros electrónicos. Ofrece un lienzo en blanco y herramientas de texto y sonido, enfocándose en la elaboración de contenidos digitales.

Solís et al., (2022) considera al entorno virtual Book Creator como una herramienta educativa que ofrece plantillas para diseñar revistas, manuales e historietas, facilitando la innovación de textos digitales. Desde una perspectiva didáctica, esta herramienta se utiliza para enseñar escritura de manera interactiva y creativa, esto sin duda, beneficia a los educandos a elaborar y presentar sus textos de forma visualmente atractiva y personalizada, de tal forma que capta su atención y los motiva en el aprendizaje de la lectura.

Habilidades de escritura mediante la aplicación Book Creator

La gramática y la expansión de vocabulario sin duda hace que las habilidades escritas que desarrollan los niños en básica media den sus frutos, a través de estrategias didácticas incluidas el uso de herramientas tecnológicas y virtuales mejoran la caligrafía, la estructuración de oraciones coherentes, son el parámetro de habilidades que potencian al estudiante para alcanzar el aprendizaje significativo (Morales & Esteves, 2023).

Digón e Iglesias (2022) destacan que las apps educativas para el contexto infantil ayudan a desarrollar habilidades escritas como la mejora en la ortografía, la construcción de frases coherentes, el manejo apropiado de signos de puntuación y el aumento del vocabulario. Estas aplicaciones como storytelling, Storybird, Grammarly, Book Creator, permiten combinar entretenimiento con aprendizaje, lo que favorece la educación autónoma y la práctica continua de la escritura de manera lúdica e interactiva.

METODOLOGÍA

La investigación se enmarca en el criterio de Hernández y Mendoza (2018) partiendo desde un enfoque cuantitativo, mediante un diseño cuasiexperimental. La población consta de 36 alumnos de séptimo grado de la Unidad Educativa Josué Elementary School, al ser un diseño cuasiexperimental se planteó por paralelos, tales grupos se establecieron al inicio del período lectivo 2023-2024, los grados fueron dos A y B, 18 alumnos del paralelo “A” constituyeron el grupo control y, 18 alumnos del paralelo “B” conformaron el experimental.

El instrumento aplicado fue un cuestionario de 10 preguntas de opción múltiple sobre la evaluación de escritura para estudiantes de 7° grado de básica media, cada pregunta direcciona el valor de un 1 punto por acierto, de igual forma, está enfocado en medir habilidades claves como organización del texto, uso de conectores, coherencia y cohesión, descripción de intérpretes y manejo adecuado de puntuación; cabe mencionar, que las preguntas integran ejemplos prácticos para evaluar de forma objetiva el conocimiento teórico y aplicado, el instrumento fue validado por expertos en la asignatura de Lengua y Literatura. En primera instancia se aplicó el instrumento de forma tradicional (pretest) en ambos grupos; luego se realizó una intervención para el grupo experimental mediante Book Creator para fortalecer la escritura, mientras que el grupo de control mantuvo los métodos de enseñanza tradicionales, al concluir se aplicó un (postest) desde los medios virtuales. Para conocer los resultados se utilizó Excel y posterior a ello se analizó e interpretó los datos alcanzados.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los participantes en su totalidad lo conforman 36 estudiantes de la Unidad Educativa Josué Elementary School pertenecientes al 7mo grado de educación básica media; estableciendo una edad mínima de 11 años y máxima de 12 años; así mismo, el grupo de control se observa que los estudiantes tienen una edad de 11 años dando el 89% y el restante 11% tiene 12 años; mientras que el grupo experimental el 94% de estudiantes tiene 11 años y el 6% tiene 12 años. Estableciendo que la mayoría de los participantes tienen 11 años de edad como se determina en la tabla 1.

Tabla 1

Edad y grupo de pertenencia

Edad	Grupo de Control		Grupo Experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
11 años	16	89%	17	94%
12 años	2	11%	1	6%
Total	18	100%	18	100%

Nota: Datos de los alumnos del séptimo año de EBM de la Unidad Educativa JES

De los resultados obtenidos del pretest, se establece una leve superioridad de 7,44 del grupo control en el promedio general sobre el grupo experimental que obtuvo 7,11 de promedio general; por consiguiente, es necesario realizar intervención mediante herramientas virtuales narrativas para

ampliar el aprendizaje de la escritura de los alumnos; en tal virtud, se proyecta una propuesta de mejora del grupo experimental. Los datos se visualizan en la tabla 2.

Tabla 2

Respuestas del Pretest


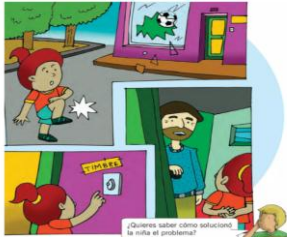



N	Código de los estudiantes Séptimo A	Respuestas Grupo Control	Código de los estudiantes Séptimo B	Respuestas Grupo Experimental
1	A	6,00	AA	8,00
2	B	4,00	BB	8,00
3	C	6,00	CC	6,00
4	D	10,00	DD	6,00
5	E	8,00	EE	8,00
6	F	10,00	FF	8,00
7	G	10,00	GG	8,00
8	H	6,00	HH	6,00
9	I	6,00	II	10,00
10	J	8,00	JJ	8,00
11	K	8,00	KK	6,00
12	L	10,00	LL	8,00
13	M	8,00	MM	10,00
14	N	8,00	NN	4,00
15	Ñ	4,00	ÑÑ	8,00
16	O	4,00	OO	4,00
17	P	10,00	PP	6,00
18	Q	8,00	QQ	6,00
	Promedio total	7,44		7,11

Nota: Datos de los alumnos del séptimo año de EBM de la Unidad Educativa JES.

Después de analizar los resultados del pretest, se diseñó una intervención para fomentar la mejora de la escritura en el grupo experimental mediante la herramienta Book Creator, y se mantuvo la misma metodología de trabajo en el grupo de control. Se planificaron cinco sesiones utilizando la herramienta indicada con una aceptación alta, dando así resultados alentadores al finalizar la implementación.

Tabla 3

Intervención propuesta con Book Creator

<p>Sesión 1: aprendo a usar palabras correctas</p> <p>Book Creator</p> <p>4. Contestamos estas preguntas en grupos de tres personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> · ¿Hizo bien la niña en asumir su responsabilidad? · ¿Qué otra opción tuvo? ¿Por qué creen que no la tomó? · ¿Qué hubieran hecho ustedes si estaban en la situación de la niña? · ¿Por qué? 	<p>Sesión 2: elemento de acción</p> <p>Construir la historia mediante la imagen</p> <p>Actividad:</p> <p>1) Observa las escenas y relaciona para construir una historia. La narro a mis compañeros y compañeras</p> 										
<p>Sesión 3: Marcar expresiones y palabras claves</p> <p>2. Marca con una x las expresiones o palabras claves que pudo utilizar la niña para solucionar el problema.</p> <table border="1" data-bbox="367 806 670 952"> <tr> <td>No fue mi intención.</td> <td>Yo no lo hice</td> </tr> <tr> <td>¿Cómo puedo solucionar?</td> <td>Por favor...</td> </tr> <tr> <td>Buenos días</td> <td>No fue mi culpa</td> </tr> <tr> <td>Gracias</td> <td>Perdón</td> </tr> <tr> <td>Disculpe</td> <td></td> </tr> </table>	No fue mi intención.	Yo no lo hice	¿Cómo puedo solucionar?	Por favor...	Buenos días	No fue mi culpa	Gracias	Perdón	Disculpe		<p>Sesión 4: leer y comentar</p> <p>5. Lee el siguiente mensaje y comen compañeros y compañeras.</p> <p>El primero en pedir disculpas es el más valiente, el primero en perdonar es el más fuerte, el primero en olvidar es el más feliz.</p> <p>RESUMEN DE CONTENIDOS PRESENTACIONES</p> 
No fue mi intención.	Yo no lo hice										
¿Cómo puedo solucionar?	Por favor...										
Buenos días	No fue mi culpa										
Gracias	Perdón										
Disculpe											
<p>Sesión 5: ejercicios de contenidos de escritura</p>  <p>APRENDO A USAR LAS PALABRAS CORRECTAS</p>  <p>Guía práctica multimedia para incrementar el aprendizaje de la escritura en estudiantes de séptimo grado de EGB.</p> <p>https://read.bookcreator.com/Cplz1rtsMMgdTpdjQ7Riw8RCf6w2/kHb0wRFzT0m3eOaVPvxIKw</p>											

Nota: Resumen de sesiones de intervención al grupo experimental mediante Book Creator

Los datos obtenidos del postest reflejan un notable aumento en el dominio de la escritura en el grupo experimental, que muestran que el grupo de control obtuvo 7,89 de promedio general, mismo que ha incrementado de forma leve en 0,44 al puntaje anterior; no obstante, el grupo experimental obtuvo 8,56 de promedio general, existiendo un incremento notable de 1,44 puntos frente al pretest, dando cumplimiento al objetivo trazado, por ende, se establece los resultados en la tabla 4.

Tabla 4

Respuestas del Postest

N	Código de los estudiantes Séptimo A	Respuestas Grupo Control	Código de los estudiantes Séptimo B	Respuestas Grupo Experimental
1	A	6,00	AA	10,00
2	B	6,00	BB	10,00
3	C	8,00	CC	8,00
4	D	10,00	DD	8,00
5	E	8,00	EE	10,00
6	F	10,00	FF	10,00
7	G	10,00	GG	10,00
8	H	6,00	HH	6,00
9	I	6,00	II	10,00
10	J	8,00	JJ	8,00
11	K	8,00	KK	8,00
12	L	10,00	LL	8,00
13	M	8,00	MM	10,00
14	N	8,00	NN	6,00
15	Ñ	6,00	ÑÑ	10,00
16	O	4,00	OO	6,00
17	P	10,00	PP	6,00
18	Q	10,00	QQ	10,00
	PROMEDIO TOTAL	7,89		8,56

Nota: Datos de los alumnos del séptimo año de EBM de la Unidad Educativa JES

En el análisis de las estadísticas, se observa que el grupo experimental presentó una media más alta en el postest (8.56) en comparación con el grupo control (7.89), lo que sugiere que la intervención aplicada fue efectiva en mejorar el rendimiento, las desviaciones estándar en ambos grupos son relativamente bajas, indicando que los datos son consistentes y están agrupados alrededor de las medias, aunque en el pretest las medias eran similares, el cambio en el postest resalta el impacto positivo de la estrategia implementada, lo que sugiere que el enfoque utilizado podría ser beneficioso para futuras intervenciones educativas como se visualiza en la tabla 5.

Tabla 5

Media de comparación de aciertos del pre y postest de escritura

Estadísticas de grupo					
	GRUPO	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest	Control	18	7,44	2,15	2,09
	Experimental	18	7,11	1,71	1,66
Postest	Control	18	7,89	1,88	1,82
	Experimental	18	8,56	1,65	1,61

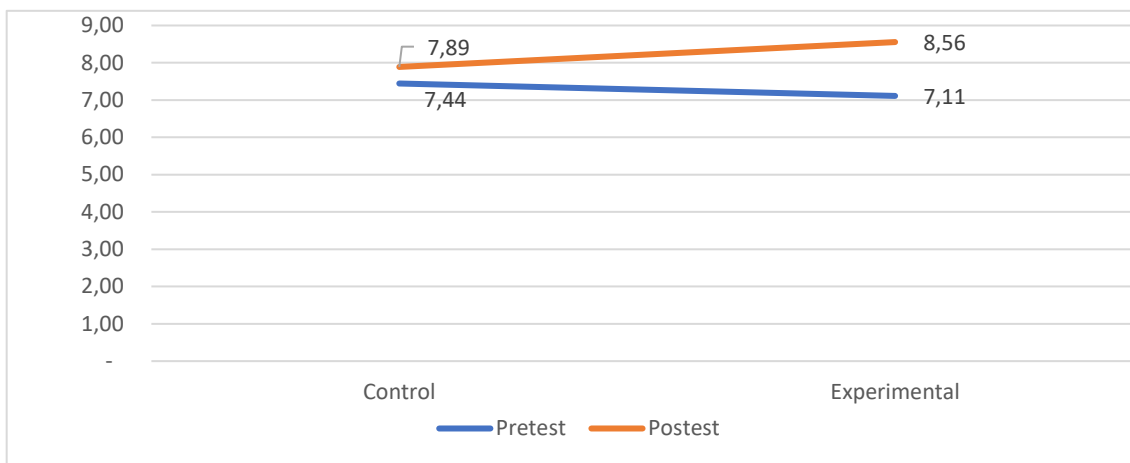
Nota: Comparación por grupos de aciertos del pre y postest.

El análisis de los datos muestra que, el grupo de control tuvo un rendimiento superior en el pretest (7.44 frente a 7.11), el grupo experimental logró una mejora significativa en el postest (8.56 frente a 7.89). Esto sugiere que la intervención aplicada al grupo experimental fue efectiva, permitiendo un mayor desarrollo de la escritura, en tal virtud, la diferencia en las puntuaciones del postest indica que los

métodos utilizados en el grupo experimental pueden ser más beneficiosos en el contexto educativo analizado.

Gráfico 1

Contrastes de medias del grupo de control y experimental



Nota: Contrastes de medias del pre y postest del grupo de control y del grupo experimental.

Los resultados confirman que la instrucción mediante la herramienta Book Creator despierta interés y motiva a los alumnos, dándoles la oportunidad de mejorar sus conocimientos mediante repetidos intentos y siendo recompensados por ello, se ha considerado una estrategia metodológica que bien orientada por el docente se transforma en un recurso clave para incentivar la práctica de la escritura. Sánchez al et. (2020) destacan el interés de identificar, diagnosticar y adaptar el método de enseñanza a los requerimientos de los alumnos.

CONCLUSIONES

Los resultados proporcionan una nueva perspectiva sobre la enseñanza de la escritura, al introducirla en un entorno virtual lúdico, permite que el aprendizaje sea más comprensible e interactivo; favoreciendo la retroalimentación y aumentando el progreso académico. No obstante, el poder identificar las habilidades de cada estudiante es el factor primordial para incrementar el nivel de conocimiento, por ende, se requiere consolidar estas herramientas para mejorar el aprendizaje de la escritura.

El grupo experimental de estudiantes evidenció un aumento significativo en su motivación y desempeño tras la intervención con herramientas virtuales, es decir, Book Creator; mientras que la media en el pretest fue de 7,11 tras la intervención esta se elevó a 8,56 en el postest, reflejando una mejora considerable frente al grupo de control; resultados que confirman que el manejo de herramientas como Book Creator genera una diferencia positiva en la adquisición del aprendizaje de la escritura.

Se concluye que, herramientas digitales como Creator tiene un impacto trascendental en la motivación de los alumnos, debido a que ellos tienden a familiarizarse con la tecnología fácilmente, en tal virtud, la elaboración de una propuesta de intervención facilitó la mejora de los conceptos y reglas gramaticales en los educandos del grupo experimental, permitiendo abordar vacíos pedagógicos. Finalmente, un enfoque lúdico direccionado a herramientas virtuales, fue el nexo primordial para llegar al incremento del conocimiento de la escritura y por ende, a mejorar el rendimiento final de los

estudiantes en la investigación, esto sin duda abre nuevas opciones para la enseñanza en generaciones futuras.

REFERENCIAS

- Atancuri, P., Álvarez, I., & Acosta, A. (2023). Fomento de la lectura y escritura en la escuela a través de la estrategia Flipped Classroom. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6, 258–268. <https://orcid.org/0000-0002-2431-179X>
- Aviles, A. (2021). Aplicación DyTECTIVEU: Contribución a la lecto-escritura en niños con dislexia. *Investigación Científica*, 5. <https://www.redalyc.org/journal/5732/573270924003/573270924003.pdf>
- Clerici, C. (2020). Revisitar la enseñanza de la lectura y la escritura mediada por tecnologías en educación superior. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 31(61 nov-mar). <https://doi.org/10.33255/3161/571>
- Cordón, J., & Jarvio, O. (2015). ¿Se está transformando la lectura y la escritura en la era digital? *Rev. Interam. Bibliot. Medellín (Colombia)*, 38(2), 137–145. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v38n2a05>
- Digón, P., & Iglesias, F. (2022). Apps educativas para el público infantil: juegos para el entretenimiento o recursos educativos. *Revista Colombiana de Educación*, 84. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12495>
- Figuroa, N. P. C., Sánchez, M. V. G., Gallardo, E. M. Q., & Sopalo, J. N. T. (2024). Bookcreator como herramienta digital para incentivar los proyectos de escritura en Básica Media. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(8), 364–379. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7905>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. Mexicana: MC Grand Will Interamericana Editores S.A.
- Morales, A. T., & Esteves, Z. I. (2023). Estrategias didácticas interactivas para el desarrollo de la lectoescritura en básica media. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(1). <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i1.2611>
- Rodríguez-Chavira, G., & Cortés-Montalvo, J. A. (2021). Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes TT - Technological mediation in the promotion of reading and writing skills in adolescents. *Sinética*, 56. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2021000100201
- Rodríguez, G., & Cortes, J. (2021). Vista de Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes. *SINECTIC*, 56, 1–19. <https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/1156/1359>
- Rosero Morales, E. del R., Acosta Bones, S. B., Estupiñán Guamani, M. A., & Galarza Galarza, J. C. (2023). Instrumento de medición: proceso de lectoescritura en estudiantes de básica media. *Conciencia Digital*, 6(1.4). <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.1996>
- Sánchez, P. C. L.; García, B. E. S., & Ajila, M. I. A. (2020). Enfoque Pedagógico: La Gamificación desde una perspectiva comparativa con las Teorías del Aprendizaje Pedagogical Approach: Gamification from a Comparative Perspective with Learning Theories Carlos, 4, 47–55. [moz-extension: https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/202](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/202)
- Santafé, D., & Velásquez, M. (2022). Book Creator: una herramienta digital para fortalecer la comprensión e interpretación textual aplicada a estudiantes de grados 4° y 5° del Centro Educativo Nuestra Señora de Fátima. [moz-extension://79dc9568-80ae-4f28-a531-ddcd817d95b2/enhanced-reader.html?openApp&pdf=https%3A%2F%2F repositorio.unicartagena.edu.co%2Fserver%2Fapi%2Fcore%2Fbitstreams%2F5407af7c-8b89-41a9-a2c9-3525b7255b73%2Fcontent](https://79dc9568-80ae-4f28-a531-ddcd817d95b2/enhanced-reader.html?openApp&pdf=https%3A%2F%2F repositorio.unicartagena.edu.co%2Fserver%2Fapi%2Fcore%2Fbitstreams%2F5407af7c-8b89-41a9-a2c9-3525b7255b73%2Fcontent)


Solís Ruiz, M. A., Cambo Chisag, N. V., & Poaquiza Anchatuña, M. Y. (2022). Book Creator como herramienta didáctica para promover la escritura creativa en los estudiantes. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 6(46). <https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol6iss46.2022pp58-69>

Stojanovic, L. (2002). El paradigma constructivista en el diseño de actividades y productos informáticos para ambientes de aprendizaje "on-line." *Revista de Pedagogía*, 23(66), 73–98. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922002000100004&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Tejada Garitano, E., Arce-Alonso, A., Bilbao-Quintana, N., & López de la Serna, A. (2023). Internet, Smartphone y Redes Sociales: Entre el uso y abuso, previo a la adicción. *Alteridad*, 18(1). <https://doi.org/10.17163/alt.v18n1.2023.01>

Unesco. (2017). More Than One-Half of Children and Adolescents Are Not Learning Worldwide. <http://uis.unesco.org>

Unesco. (2022). La UNESCO hace un llamado a tomar acciones en el sector educativo tras los bajos resultados de América Latina y el Caribe en PISA 2022 | UNESCO. <https://www.unesco.org/es/articulos/la-unesco-hace-un-llamado-tomar-acciones-en-el-sector-educativo-tras-los-bajos-resultados-de-america>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) .