



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2025,  
Volumen 9, Número 4.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2)

# APLICACIONES DIGITALES PARA FOMENTAR DE LA ESCRITURA CREATIVA Y NARRATIVA DIGITAL EN LOS NIVELES BÁSICA Y BACHI- LLERATO

DIGITAL APPLICATIONS TO PROMOTE CREATIVE WRITING  
AND DIGITAL NARRATIVE IN BASIC AND HIGH SCHOOL  
LEVELS

**Lic. Esthefany Evelyn Anilema Curichumbi**

Investigación Independiente , Ecuador

**Lic. Luis Felipe Cepeda Pilataxi**

Investigación Independiente , Ecuador

**Lic. Kuri Sisa Anilema Curichumbi**

Investigación Independiente , Ecuador

**Lic. María Juliana Valente Conya**

Ministerio de Educación del Ecuador, Ecuador

**Lic. María Auxiliadora Pirca**

Ministerio de Educación del Ecuador, Ecuador

## Aplicaciones digitales para fomentar de la escritura creativa y narrativa digital en los niveles Básica y bachillerato

**Lic. Esthefany Evelyn Anilema Curichumbi**<sup>1</sup>

[evelinanilema2015@gmail.com](mailto:evelinanilema2015@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0002-6556-1717>

Investigación Independiente, Ecuador

**Lic. Luis Felipe Cepeda Pilataxi**

[lcepeda1998@gmail.com](mailto:lcepeda1998@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0004-3637-3156>

Investigación Independiente, Ecuador

**Lic. Kuri Sisa Anilema Curichumbi**

[kuri.anilema22@gmail.com](mailto:kuri.anilema22@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0004-3410-1763>

Investigación Independiente, Ecuador

**Lic. María Juliana Valente Conya**

[mariaj.valente@educacion.gob.ec](mailto:mariaj.valente@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0004-3644-417X>

Ministerio de Educación del Ecuador,  
Ecuador

**Lic. María Auxiliadora Pirca**

[mariaa.pirca@educacion.gob.ec](mailto:mariaa.pirca@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-3700-0067>

Ministerio de Educación del Ecuador, Ecuador

### RESUMEN

El presente estudio cuantitativo tuvo como objetivo analizar el impacto del uso de aplicaciones digitales especializadas (Storybird, Wattpad y Book Creator) en el fomento de la escritura creativa y narrativa digital en estudiantes de Educación General Básica Superior y Bachillerato de unidades educativas fiscales de la provincia de Chimborazo, Ecuador. La investigación se enmarcó en un diseño cuasi-experimental con pretest y postest, aplicado a una muestra de 240 estudiantes divididos en grupo control (n=120) y experimental (n=120). Los datos se recolectaron mediante una rúbrica validada que evaluaba creatividad, estructura narrativa, cohesión y uso de recursos multimedia. Los resultados, analizados con la prueba t de Student, revelaron una mejora estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) en el grupo experimental en todas las dimensiones evaluadas, con un tamaño del efecto grande (d de Cohen  $> 0.8$ ) en creatividad y uso de multimedia. Se concluye que la integración pedagógica estructurada de estas herramientas digitales potencia significativamente la competencia escritural y narrativa digital de los estudiantes, superando los métodos tradicionales. Los hallazgos respaldan la necesidad de incorporar estrategias didácticas digitales en el currículo nacional para desarrollar habilidades comunicativas del siglo XXI.

**Palabras clave:** escritura creativa; narrativa digital; aplicaciones digitales; educación básica; bachillerato; Chimborazo.

---

<sup>1</sup> Autor principal.

Correspondencia: [evelinanilema2015@gmail.com](mailto:evelinanilema2015@gmail.com)

## Digital applications to promote creative writing and digital narrative in Basic and High School levels

### ABSTRACT

This quantitative study aimed to analyze the impact of using specialized digital applications (Storybird, Wattpad, and Book Creator) on promoting creative writing and digital narrative in students of Upper General Basic Education and High School from public educational units from the province of Chimborazo, Ecuador. The research was framed in a quasi-experimental design with pre-test and post-test, applied to a sample of 240 students divided into a control group (n=120) and an experimental group (n=120). Data was collected through a validated rubric that assessed creativity, narrative structure, cohesion, and use of multimedia resources. The results, analyzed with Student's t-test, revealed a statistically significant improvement ( $p < 0.05$ ) in the experimental group in all evaluated dimensions, with a large effect size (Cohen's  $d > 0.8$ ) in creativity and use of multimedia. It is concluded that the structured pedagogical integration of these digital tools significantly enhances students' writing and digital narrative competence, surpassing traditional methods. The findings support the need to incorporate digital didactic strategies into the national curriculum to develop 21st-century communicative skills.

**Keywords:** creative writing; digital storytelling; digital applications; basic education; high school; Chimborazo.\_



## INTRODUCCIÓN

La habilidad de competencia en comunicación, sobre todo de escritura, es un aspecto fundamental en la carrera académica y personal de los estudiantes. No obstante, tanto en Básica Superior como en el Bachillerato en Ecuador, a menudo se observa la falta de escritura creativa y narrativa. Además, esta falta se trata con métodos tradicionales que favorecen la gramática reglamentaria aliento en desmedro de la producción no forzada, placentera y motivadora (Mineduc, 2022). Más aún, en la época digital, aun cuando los estudiantes son nativos digitales, la rutina de utilizar las tecnologías generalmente no se refleja en su participación académica y creativa.

Al mismo tiempo, la relevancia de este estudio radica en la necesidad de encontrar formas de adaptar vinculando las prácticas pedagógicas con las habilidades e intereses del estudiante del siglo XXI. La narrativa digital, entendida como la creación de un relato que incluye multimedia, es decir, texto, imagen, audio, video, etc., es una estrategia vital para conectar el mundo digital cotidiano de los jóvenes con los propósitos de aprendizaje formales (Robin, 2016). Antecedentes de investigaciones, como las de Hernández y Rivas (2019), así como otros investigadores similares, confirman la hipótesis de uso de aplicaciones específicas con videotutoriales, cuya influencia permite mejorar la calidad del texto y aumentar la motivación. Sin embargo, no hay estudios cuantitativos que ofrezcan una gran cantidad de información, en términos de los cambios textuales del contexto de Ecuador, particularmente en Chimborazo, donde los antecedentes socioculturales son diversos.

El marco teórico se basa en el construccionismo de Papert (1980), que sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando el estudiante construye activamente artefactos tangibles y la teoría de la multimodalidad de Kress (2010), que considera que la comunicación contemporánea combina múltiples modos (lingüístico, visual, auditivo) y formas de artefactos para crear un significado. Las variables en estudio son el uso de aplicaciones digitales y el desarrollo de la escritura creativa y narrativa digital, respectivamente, la independiente y la dependiente, operacionalizada en dimensiones de creatividad, estructura, cohesión y multimodalidad.

El contexto son unidades educativas de Chimborazo, una ciudad andina donde el acceso a tecnología es medianamente alto y la integración pedagógica incipiente y no siempre alineada con el Currículo Nacional vigente.



El objetivo general de la presente investigación fue determinar el impacto del uso de aplicaciones digitales (Storybird, Wattpad, Book Creator), en el desarrollo de la escritura creativa y narrativa digital en estudiantes de Básica Superior y Bachillerato de Chimborazo, Ecuador. La hipótesis nula es que los estudiantes sometidos a una intervención pedagógica con estas aplicaciones no mostrarán una mejora significativamente mayor en su competencia de escritura creativa y narrativa digital compared to aquellos formados con métodos tradicionales.

## **METODOLOGÍA**

El enfoque de la investigación fue cuantitativo, con un tipo de estudio explicativo y un diseño cuasi-experimental, de pretest- posttest con un grupo control. La población objetivo seleccionada fueron 850 estudiantes de Noveno año de Educación General Básica (EGB) y de Primero de Bachillerato de tres unidades educativas urbanas de Chimborazo. Se recurrió a un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando cuatro paralelos intactos, de los cuales se obtuvo una muestra final de 240 estudiantes (120 para el grupo experimental y 120 para el grupo control)

El grupo control tuvo una intervención que consistió en un taller de 12 sesiones de 80 minutos cada una, durante seis semanas, donde se utilizaron las aplicaciones Storybird para narrativa visual; Wattpad para relatos de publicación social y Book creator para creación de libros multimedia.

El instrumento de recolección de datos fue una rúbrica analítica de evaluación de textos narrativos, validada por juicio de tres expertos en didáctica de la lengua y tecnología educativa. La medición se llevó a cabo con escala de Likert de 1 a 5, que mide cuatro dimensiones: creatividad y originalidad, estructura narrativa, cohesión y coherencia, y uso de recursos multimedia. El grupo experimental también presenta una quinta dimensión, donde se evalúa la utilización de los recursos multimedia de las plataformas en línea en la secuencia verbal.

Los datos recolectados fueron procesados con el programa estadístico SPSS v.28. Se utilizó un análisis descriptivo (medias, desviaciones estándar) e inferencial. Para comprobar la hipótesis y saber si existían diferencias significativas entre las medias de los dos grupos antes y después de la intervención, se aplicó la prueba t de student para muestras independientes y emparejadas, después de la comprobación de los supuestos de normalidad (prueba de Shapiro-Wilk) y homogeneidad de varianzas (prueba de Levene). También se utilizó la d de Cohen para saber la magnitud de la diferencia.



Los aspectos éticos contemplaron el consentimiento informado de padres y estudiantes, la confidencialidad y la devolución de resultados a los centros involucrados. Una limitación fue la imposibilidad de una aleatorización perfecta por el uso de grupos intactos.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Los resultados del pretest indican que el grupo experimental no difiere de lo que se observó de manera inicial en el grupo de control, según se indica en la Tabla 1, las medias muestran que los grupos no difieren antes de la aplicación del estímulo ( $p > 0.05$ ); por lo tanto, el cambio atribuible se produce por la intervención.

Por otro lado, hablando del postest, fue posible observar cambios significativos después de la aplicación del estímulo en el grupo experimental. Los resultados de las pruebas t para muestras independientes, que comparan los postest entre los grupos, se muestran en la Tabla 1, presentando las medias (M) y las desviaciones estándar (DE).

Los hallazgos demuestran que la intervención con aplicaciones digitales produjo un efecto positivo y estadísticamente significativo ( $p < 0.0001$ ), en todas las dimensiones de la escritura creativa evaluadas. El tamaño del efecto d de Cohen fue grande para creatividad ( $d = 1.78$ ) y Estructura narrativa ( $d = 1.02$ ), lo que indica que la intervención tuvo una magnitud de impacto considerable, especialmente en la capacidad de generar ideas originales y organizar la narrativa.

Estos resultados concuerdan con Sadik, Yang & Wu (2012), la narrativa digital motiva a las personas a escribir más y mejor, al proporcionar una causa legítima para hacerlo, en la que se deben publicar y compartir y andamiajes visuales que facilitan la estructuración del pensamiento. Por otro lado, la dimensión de multimedia obtuvo una puntuación muy alta, con un aumento promedio de 4.40. Esto demuestra que los estudiantes logran mejorar sus relatos incluyendo elementos multimodales apoyando la teoría de Kress (2010).

La mejora de la cohesión y la coherencia, aunque significativa, fue menor. Esto se podría deber a que las aplicaciones alimentan más a la creatividad y lo multimodal, mientras que la gramática refinada y la coherencia profunda necesitan instrucción muy explícita y feedback continuo, incluso dentro del entorno digital (Hernández y Rivas, 2019).

Por último, este documento es pionero en la validación cuantitativa de una intervención multimodal



específica en el contexto ecuatoriano andino. De esto se concluye que no es suficiente introducir tecnología, sino que se necesita una integración pedagógica más estructurada para lograr ventajas significativas sobre competencias críticas.

**Tabla 1.** Comparación de medias en el postest entre Grupo Experimental y Grupo Control

Dimensión	Grupo Experimental (M ± DE)	Grupo Control (M ± DE)	t-value	p-value	d de Cohen
Creatividad	4.35 ± 0.62	3.10 ± 0.78	12.45	<0.001	1.78
Estructura narrativa	4.20 ± 0.58	3.55 ± 0.70	7.89	<0.001	1.02
Cohesión y coherencia	4.10 ± 0.65	3.65 ± 0.72	5.23	<0.001	0.66
Uso de multimedia*	4.40 ± 0.60	-	-	-	-

\*Nota: El Grupo Control no fue evaluado en esta dimensión por no utilizar multimedia.

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Tabla 2.** Caracterización sociodemográfica de la muestra total de estudiantes (N=240)

Variable	Categoría	Grupo Experimental (n=120)	Grupo Control (n=120)	Total (N=240)
Género	Masculino	58 (48.3%)	62 (51.7%)	120 (50.0%)
	Femenino	62 (51.7%)	58 (48.3%)	120 (50.0%)
Nivel Educativo	EGB Superior (9no)	60 (50.0%)	60 (50.0%)	120 (50.0%)
	Bachillerato (1ro)	60 (50.0%)	60 (50.0%)	120 (50.0%)
Edad (Años)	Media (DE)	14.2 (±0.8)	14.3 (±0.9)	14.25 (±0.85)



	Rango	13 - 16	13 - 16	13 - 16
Acceso a Internet en el Hogar	Sí	105 (87.5%)	108 (90.0%)	213 (88.8%)
	No	15 (12.5%)	12 (10.0%)	27 (11.2%)
Dispositivo de Uso Principal	Smartphone	98 (81.7%)	102 (85.0%)	200 (83.3%)
	Computadora			
	Portátil	18 (15.0%)	15 (12.5%)	33 (13.8%)
	Tablet	4 (3.3%)	3 (2.5%)	7 (2.9%)
Frecuencia de Uso de Apps Creativas (semanal)	Nunca	45 (37.5%)	48 (40.0%)	93 (38.8%)
	Ocasional (1-2 veces)	60 (50.0%)	57 (47.5%)	117 (48.8%)
	Frecuente (3+ veces)	15 (12.5%)	15 (12.5%)	30 (12.5%)

**Fuente:** Elaboración propia (2025)

Los datos se presentan como frecuencia (n) y porcentaje (%) para las variables categóricas, y como Media y Desviación Estándar (DE) para la variable continua (Edad). No se encontraron diferencias estadísticamente significativas ( $p > .05$ ) entre los grupos en ninguna de las variables sociodemográficas, confirmando la homogeneidad inicial de los grupos.

## CONCLUSIONES

La implementación de un programa sistemático utilizando las aplicaciones digitales Storybird, Wattpad y Book Creator complementa de manera positiva y estadísticamente significativa el desarrollo de la escritura creativa y narrativa digital en estudiantes de Básica Superior y Bachillerato en provincia de Chimborazo. Por tanto, se confirma la hipótesis planteada para esta investigación.

En particular, las dimensiones de creatividad y estructura narrativa mostraron los tamaños de efecto más grandes, y la integración de recursos multimedia parece ser un catalizador importante para el





engagement y la expresión narrativa enriquecida.

En suma, es válido concluir que estas aplicaciones superan la brecha entre el uso de la tecnología con fines lúdicos y formales, apoyando las habilidades comunicativas requeridas para el siglo XXI.

Por ello, se recomienda que las instituciones y el Ministerio consideren la posibilidad de incluir estrategias de narrativa digital específicas en el plan de estudios de Lengua y Literatura de manera formal. Además, se recomienda investigar la transferencia de estas habilidades a otras disciplinas y la influencia a largo plazo del uso de aplicaciones en la competencia comunicativa de los estudiantes. Además, surge la pregunta sobre cómo mejorar la retroalimentación en estas plataformas para fomentar una mayor coherencia y corrección gramatical.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álamos-Gómez, F. J., & Jaramillo-Ruiz, A. (2021). Escritura colaborativa y motivación en secundaria mediante el uso de herramientas digitales. *Revista Complutense de Educación*, 32(4), 567-577.

<https://doi.org/10.5209/rced.70489>

Area-Moreira, M., Hernández-Rivero, V., & Sosa-Alonso, J. J. (2016). Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula. *Comunicar*, 24(47), 79-87. <https://doi.org/10.3916/C47-2016-08>

Cassany, D. (2012). En línea: Leer y escribir en la red. Anagrama.

Castellanos, J., & Sánchez, C. (2019). Diseño de ambientes de aprendizaje con TIC: Una experiencia en la formación de docentes. *Revista Educación y Tecnología*, (15), 23-40.

<https://doi.org/10.38123/ret.v15i1.123>

Córdoba, H. Y., & Ruiz, N. E. (2020). Narrativas digitales como estrategia para el fortalecimiento de la producción textual. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (60), 20-40.

<http://dx.doi.org/10.35575/rvucn.n60a2>

Gutiérrez-Braojos, C., Salmerón-Pérez, H., & Ortega-Ruiz, R. (2018). Alfabetización digital y competencias lectoescritoras en educación secundaria. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 17(2), 19-30. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2018.17.2.1577](https://doi.org/10.18239/ocnos_2018.17.2.1577)

Hernández, R., & Rivas, J. I. (2019). *Escritura digital creativa en el aula*. Ediciones Octaedro.

Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.



- Londoño-Monroy, G., & López-Vargas, J. (2021). Impacto de una secuencia didáctica con TIC en la escritura de textos narrativos. *Folios*, (53), 139-155. <https://doi.org/10.17227/folios.53-12045>
- Mineduc. (2022). Currículo Nacional Ecuatoriano: Lengua y Literatura. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.
- Ramírez-Martín, E., & García-Valcárcel, A. (2020). Uso de aplicaciones digitales para la mejora de la expresión escrita en educación primaria. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, (58), 7-29. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2020.i58.01>
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17-29. <https://doi.org/10.1344/der.2016.30.17-29>
- Rodríguez, A. M., & García, E. (2017). Las narrativas digitales y su influencia en las competencias literarias. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 18(4), 24-43. <https://doi.org/10.14201/tesi20171842443>
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506. <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Sánchez-Rodríguez, J., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rivas, E. (2018). Percepción del alumnado de educación secundaria sobre el uso de smartphones en el aprendizaje. *Aula Abierta*, 47(3), 281-288. [https://doi.org/10.17811/aula\\_abierta.47.3.2018.281-288](https://doi.org/10.17811/aula_abierta.47.3.2018.281-288)
- Solís, C., & Núñez, P. (2019). Estrategias didácticas con TIC para la enseñanza de la escritura en contextos vulnerables. *Revista Iberoamericana de Educación*, 80(2), 135-154. <https://doi.org/10.35362/rie8023420>
- Valverde-Berrocoso, J., Garrido-Arroyo, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2020). Enseñar y aprender con tecnologías: un modelo teórico para las buenas prácticas con TIC. *Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria*, 32(1), 43-66. <https://doi.org/10.14201/teri.20996>
- Villalustre-Martínez, L., & Del Moral-Pérez, M. E. (2015). Adaptación de la rúbrica EVALOE para la evaluación de relatos digitales. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, (13), 85-102. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2015.13.06](https://doi.org/10.18239/ocnos_2015.13.06)



Yang, Y.-T.C., & Wu, W.-C.I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>

