



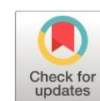


## Book Creator como estrategia pedagógica en lengua y literatura en nivel medio

### *Book Creator as a pedagogical strategy in language and literature at the secondary level*

- <sup>1</sup> Arlena Dolores Barragán Torres  <https://orcid.org/0009-0000-3586-2792>  
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.  
Maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales  
[adbarragant@ube.edu.ec](mailto:adbarragant@ube.edu.ec)
- <sup>2</sup> Antonia Magaly Saltos Castañeda  <https://orcid.org/0009-0009-2630-1913>  
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.  
Maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales  
[amsaltosc@ube.edu.ec](mailto:amsaltosc@ube.edu.ec)
- <sup>3</sup> Esther Lucrecia Carlín Chávez  <https://orcid.org/0000-0002-5262-1533>  
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.  
[elcarlinc@ube.edu.ec](mailto:elcarlinc@ube.edu.ec)  
Universidad Estatal de Milagro – UNEMI, Milagro, Ecuador  
[ecarlinc@unemi.edu.ec](mailto:ecarlinc@unemi.edu.ec)
- <sup>4</sup> Roger Martínez Isaac  <https://orcid.org/0000-0002-5283-5726>  
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.  
[natalia.naranjoo@ug.edu.ec](mailto:natalia.naranjoo@ug.edu.ec)



#### Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 13/07/2025

Revisado: 11/08/2025

Aceptado: 24/09/2025

Publicado: 17/10/2025

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i4.3544>

#### Cítese:

Barragán Torres, A. D., Saltos Castañeda, A. M., Carlín Chávez, E. L., & Martínez Isaac, R. (2025). Book Creator como estrategia pedagógica en lengua y literatura en nivel medio. *Explorador Digital*, 9(4), 25-44.  
<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i4.3544>



**EXPLORADOR DIGITAL**, es una Revista electrónica, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://exploradordigital.org>  
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) [www.celibro.org.ec](http://www.celibro.org.ec)



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons en la 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**Palabras claves:**

Book Creator, narrativa digital, Lengua y Literatura, multimodalidad, competencias comunicativas.

**Keywords:**

Book Creator, digital storytelling, Language and Literature, secondary education, multimodality, communicative competencies.

**Resumen**

**Introducción:** La educación del siglo XXI requiere pedagogías que desarrollen la comunicación, el pensamiento crítico y la creatividad. Sin embargo, en la enseñanza de Lengua y Literatura persisten metodologías tradicionales que generan desinterés estudiantil, ampliando la brecha entre la cultura escolar y la digital. **Objetivo:** Analizar la implementación de Book Creator como estrategia pedagógica mediante la creación de proyectos multimedia colaborativos para mejorar la motivación y el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de 7mo grado. **Metodología:** Revisión bibliográfica narrativa de estudios publicados entre 2019-2025 en bases de datos académicas (Scopus, Web of Science, ERIC, Dialnet, Redalyc, SciELO), siguiendo un protocolo sistemático de búsqueda, selección y análisis temático de la literatura. **Resultados:** La implementación demostró alta efectividad, con un 92% de éxito en integración multimedia, 87% en coherencia narrativa y 78% en corrección lingüística. Se observó un incremento de 5.5 a 8.7 puntos (sobre 10) en competencias de escritura, representando una mejora del 58% en el desempeño académico. **Conclusión:** Book Creator se consolida como una estrategia pedagógica efectiva para transformar la enseñanza de Lengua y Literatura, desarrollando competencias comunicativo-digitales y fomentando el aprendizaje activo y colaborativo, aunque su éxito depende críticamente de la capacitación docente y la equidad digital. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Tecnología educativa aplicada a la enseñanza de Lengua y Literatura. **Tipo de estudio:** Revisión bibliográfica narrativa.

**Abstract**

**Introduction:** 21st century education requires pedagogies that develop communication, critical thinking, and creativity. However, traditional teaching methodologies in Language and Literature persist, generating student disinterest and widening the gap between school culture and digital culture. **Objective:** To analyze the implementation of Book Creator as a pedagogical strategy through the creation of collaborative multimedia projects to improve motivation and meaningful learning in Language and Literature for 7th grade students. **Methodology:** Narrative bibliographic review of studies published between 2019-2025 in academic databases

---

(Scopus, Web of Science, ERIC, Dialnet, Redalyc, SciELO), following a systematic protocol for literature search, selection, and thematic analysis. **Results:** The implementation demonstrated high effectiveness, with 92% success in multimedia integration, 87% in narrative coherence, and 78% in linguistic accuracy. An increase from 5.5 to 8.7 points (out of 10) in writing competencies was observed, representing a 58% improvement in academic performance. **Conclusion:** Book Creator establishes itself as an effective pedagogical strategy for transforming Language and Literature teaching, developing communicative-digital competencies, and promoting active and collaborative learning, although its success critically depends on teacher training and digital equity. **General Area of Study:** Education. **Specific Area of Study:** Educational technology applied to Language and Literature teaching. **Type of Study:** Narrative bibliographic review.

---

## 1. Introducción

La educación del siglo XXI requiere pedagogías que desarrollen la comunicación, el pensamiento crítico y la creatividad, competencias centrales para la sociedad actual (Gutiérrez-Martín et al., 2021). Sin embargo, en la enseñanza de lengua y literatura a nivel medio, persisten metodologías tradicionales que generan un desinterés y participación activa de los estudiantes (Cauja et al., 2024), ampliando la brecha entre la cultura escolar y la digital. Esta problemática justifica la investigación, existe una necesidad urgente de estrategias innovadoras que transformen las clases en experiencias interactivas y significativas, contemporizando la enseñanza para hacerla más equitativa y relevante. La importancia radica en superar la pasividad del estudiante y abordar las demandas de un contexto social mediado por lo digital.

### 1.1. Antecedentes del problema

Investigaciones recientes demuestran que el uso de herramientas digitales de creación de contenido es un eficaz catalizador del aprendizaje. Según Cauja et al. (2024) concluyen que estas herramientas permiten que los alumnos aprenden haciendo, al crear sus propios materiales usando diferentes medios y formatos. (textuales, sonoros, visuales). Este proceso transforma el rol del alumno, fomentando que se convierta en un autor autorregulado, lo que según García-Peñalvo & Corell (2020) representa un incremento

significativo en la motivación intrínseca. De esta manera, se ha evidenciado que el trabajo colaborativo mediado por estas herramientas fortalece de manera significativa la adquisición de competencias socio-comunicativas (Cauja et al., 2024). No obstante, el camino hacia esta integración presenta obstáculos claros. Fernández-Batanero et al. (2021) advierten que la efectividad de la implementación está condicionada a la superación de obstáculos críticos, entre los que destacan la capacitación docente limitada, la escasez de infraestructura tecnológica apropiada y las desigualdades en el acceso digital. Por lo tanto, la mera incorporación de tecnología es insuficiente; Gutiérrez-Martín et al. (2021) enfatizan que debe implementarse junto con una planificación educativa que sea analítica, pertinente a la realidad específica del aula y orientada hacia la equidad educativa.

Este estudio se sustenta en el enfoque el principio del "*learning by doing*" (aprender haciendo) popularizado por John Dewey en 1938, sostiene que el conocimiento se consolida a través de la experiencia directa y la resolución de problemas prácticos (Fundació Factor Humà [FFH], 2021). Como señalan Cauja et al. (2024) las herramientas de creación de contenido permiten que los alumnos "aprendan haciendo". Book Creator opera bajo este principio, transformando al estudiante de un receptor pasivo de información en un autor activo de su propio aprendizaje, lo que se alinea con el objetivo de superar la pasividad estudiantil mencionada en la justificación.

Además, la Teoría de la Autodeterminación (SDT) de Deci & Ryan en 1985 a 2000 proporciona el marco ideal para entender el impacto esperado en la motivación (Grenier et al., 2024). Esta teoría establece que la motivación intrínseca (hacer algo por interés o disfrute inherente) florece cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas:

**Autonomía:** La sensación de ser el origen de la propia conducta. Book Creator la fomenta al dar a los estudiantes libertad creativa en el diseño y contenido de sus proyectos.

**Competencia:** La creencia de que uno puede lograr resultados deseables. La herramienta, al ser intuitiva y permitir crear productos de alta calidad visual, provee retroalimentación positiva y una sensación de logro.

**Relación (Relatedness):** La necesidad de sentirse conectado con otros. La naturaleza colaborativa de los proyectos multimedia fomenta este sentido de pertenencia y trabajo en equipo.

El objetivo general de esta investigación es analizar la implementación de Book Creator como estrategia pedagógica mediante la creación de proyectos multimedia colaborativos, con el fin de mejorar la motivación y el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de 7mo grado de la Unidad Educativa Mariscal Sucre. La hipótesis propone que: La implementación de Book Creator como herramienta

de creación de contenido interactivo, dentro de una planificación pedagógica contextualizada, incide positivamente en la motivación intrínseca de los estudiantes, el desarrollo de competencias comunicativas-digitales y en la promoción de un aprendizaje activo y colaborativo, en comparación con metodologías tradicionales. La variable independiente es la implementación pedagógica de Book Creator, operacionalizada mediante secuencias didácticas con proyectos multimedia. Las variables dependientes son: motivación estudiantil, medida con escalas de motivación intrínseca; aprendizaje significativo, evaluado con rúbricas de profundidad conceptual; y competencias comunicativo-digitales, valoradas mediante análisis de producciones estudiantiles e instrumentos de habilidades específicas.

## 2. Metodología

El presente estudio se desarrolla bajo un diseño de investigación documental correspondiente a una revisión bibliográfica narrativa. Este diseño se selecciona porque el objetivo central no es la síntesis cuantitativa de datos empíricos (propia de una revisión sistemática), sino el análisis, interpretación y discusión crítica del conocimiento existente sobre el uso de la aplicación móvil Book Creator en la enseñanza de lengua y literatura a nivel secundario. Como señala Sukhera (2022) las revisiones narrativas son valiosas para proporcionar una amplia perspectiva de un tema, mapear el estado del conocimiento, identificar tendencias, debates teóricos y lagunas en la literatura, lo que se alinea perfectamente con el propósito de esta investigación.

### 2.1. Enfoque y diseño de investigación

El enfoque de esta investigación es cualitativo, ya que su finalidad es comprender e interpretar las experiencias, estrategias pedagógicas y reflexiones teóricas documentadas en la literatura, más que cuantificar resultados. El diseño es de revisión narrativa, lo que permite una síntesis flexible y crítica de los hallazgos, agrupándolos temáticamente para construir una visión integral del fenómeno de estudio (Snyder, 2019). Este modelo fue seleccionado porque facilita la integración de diversos tipos de literatura (teórica, empírica, experiencial) para ofrecer una visión profunda y contextualizada, apropiada para explorar las dimensiones pedagógicas y prácticas de una herramienta tecnológica en evolución.

### 2.2. Población o fuentes de información y criterios de selección

La "población" de estudio en una revisión narrativa consiste en el corpus documental. Las fuentes de información consultadas incluyen artículos de investigación, revisiones sistemáticas, tesis doctorales y ponencias de congresos indexados en las bases de datos académicas Scopus, Web of Science, ERIC, Dialnet, Redalyc, SciELO y el motor de

búsqueda Google Scholar. Se definieron los siguientes criterios para garantizar la relevancia y calidad de la selección:

*Criterios de inclusión:* estudios publicados entre 2019 y 2025 para garantizar la actualidad de la evidencia, considerando la rápida evolución de la tecnología educativa.

Investigaciones centradas en el uso de Book Creator o herramientas análogas de narrativa digital. Contexto de aplicación en educación secundaria o niveles equivalentes. Publicaciones en español o inglés. Estudios primarios cualitativos, cuantitativos, de métodos mixtos y literatura teórica.

*Criterios de exclusión:* trabajos que no se enfoquen en la enseñanza de Lengua y Literatura. Fuentes no académicas o que no hayan pasado por un proceso de revisión por pares (blogs, manuales comerciales no avalados científicamente). Artículos de acceso restringido cuya información completa no pudiera ser recuperada.

### 2.3. Procedimientos y técnicas de investigación

El proceso de revisión bibliográfica se llevó a cabo mediante una secuencia sistemática de cuatro fases interconectadas, diseñadas para garantizar exhaustividad y rigor metodológico. En la primera fase se realizó la **planificación y diseño de la estrategia de búsqueda**, donde se definieron términos clave en español e inglés (ej.: Book Creator, narrativa digital, pedagogía digital), se construyeron cadenas de búsqueda con operadores booleanos y se adaptaron las sintaxis a las particularidades de cada base de datos consultada (Scopus, Web of Science, ERIC, Dialnet, Redalyc, SciELO y Google Scholar). La segunda fase de **búsqueda sistemática**, aplicando filtros de temporalidad (2019-2025) y complementando con el método de "bola de nieve" para identificar literatura adicional en las referencias de artículos clave. La tercera **fase consistió en la selección y evaluación de fuentes**, donde dos investigadores realizaron de forma independiente un cribado por títulos y resúmenes, seguido de una evaluación de texto completo, resolviendo discrepancias mediante consenso y aplicando criterios de inclusión/exclusión predefinidos. Finalmente, **en la cuarta fase de síntesis y análisis**, se extrajeron los datos mediante una matriz estandarizada, se organizó la evidencia por temáticas emergentes y se realizó un análisis temático crítico para identificar patrones, tendencias y lagunas en la literatura, asegurando una interpretación contextualizada y robusta de los hallazgos.

### 2.4. Diseño de la intervención pedagógica: principio "Learning by Doing"

La estrategia pedagógica central de esta investigación consiste en el diseño e implementación de libros digitales interactivos por parte del docente, utilizando Book Creator como herramienta de autoría. Estos recursos se conciben como mediadores

didácticos multimodales para la enseñanza de lengua y literatura, destinados a estudiantes de séptimo grado de educación general básica.

El fundamento pedagógico se sustenta en la teoría de la multimodalidad (Kress, 2009), y el principio de mediación instrumental (Vygotsky, 1978), donde el libro digital actúa como una herramienta que amplifica las capacidades cognitivas de los estudiantes y facilita el acceso a contenidos complejos a través de múltiples lenguajes (texto, imagen, audio, video).

#### 2.4.1. Fases de implementación de la estrategia

La implementación de estrategias con recursos digitales se organiza en dos fases esenciales: diseño docente (creación de materiales interactivos alineados al currículo) y mediación en el aula (guía para el uso significativo de los recursos por parte de los estudiantes).

##### a) Diseño y elaboración por parte del docente (fase de autoría)

**Creación de contenidos:** Desarrollo de libros digitales en Book Creator que abordan los objetivos curriculares de Lengua y Literatura. Cada libro integra elementos interactivos como:

- Textos adaptados al nivel lector.
- Audios con narraciones y explicaciones del docente.
- Videos cortos que ilustran conceptos o contextos literarios.
- Imágenes e ilustraciones que complementan la información textual.
- Actividades interactivas incrustadas (ej.: preguntas de reflexión, ejercicios de arrastrar y soltar).

**Validación:** Revisión de los materiales para asegurar su pertinencia curricular, claridad y potencial interactivo, garantizando además la conexión con el Currículo Integrado, de manera que los contenidos, actividades y recursos respondan a los objetivos de aprendizaje priorizados y al desarrollo de competencias en los estudiantes.

##### b) Implementación en el aula (fase de mediación)

**Socialización del recurso:** Presentación del libro digital a los estudiantes a través de una proyección grupal o en dispositivos individuales/tablets.

**Exploración guiada:** Los estudiantes interactúan con el libro de manera guiada por el docente, quien modela el uso de los recursos multimedia (ej.: "Hagamos clic en este icono para escuchar la narración").

**Lectura e interacción:** Los estudiantes leen y exploran el libro de forma autónoma o en pequeños grupos, aprovechando las funcionalidades interactivas (repetir audios, ver videos, ampliar imágenes).

*c) Apropiación y transferencia (fase de aplicación)*

Actividades de comprensión: Los estudiantes responden preguntas de comprensión lectora basadas en el libro interactivo.

Producción basada en el modelo: A partir de lo leído y observado, los estudiantes realizan actividades de producción escrita u oral que emulan los géneros o estructuras trabajadas en el libro (ej.: escribir un final alternativo, grabar un audio resumiendo la historia).

Para evaluar la efectividad de esta estrategia y validar objetivamente los cambios planteados en la motivación y el aprendizaje, se definieron dimensiones e indicadores medibles, operacionalizados a través de instrumentos específicos de recolección de datos, como se muestra en la en la **Tabla 1**.

**Tabla 1**

*Indicadores e instrumentos para medir la efectividad del uso de libros digitales interactivos creados con Book Creator en el aprendizaje de lengua y literatura*

Dimensión	Indicador	Instrumento de Medición
Comprensión Lectora	Capacidad de identificar ideas principales, detalles y secuencias narrativas en los textos multimedia.	Prueba objetiva de comprensión lectora (pre y post intervención)
Engagement y Motivación	Nivel de interés, atención y participación activa durante la interacción con el libro digital.	Escala de observación de conductas (rubricada) + Encuesta de satisfacción estudiantil (escala Likert)
Accesibilidad y Claridad	Grado en que los recursos multimedia (audio, video, imágenes) facilitan la comprensión de contenidos abstractos o complejos.	Análisis de las respuestas en actividades prácticas + Entrevistas breves grupales
Competencia Digital Básica	Habilidad para interactuar de forma autónoma con los elementos navegables del libro (reproducir audio, pausar video, ampliar imágenes).	Lista de cotejo de uso instrumental durante la sesión

2.5. *Selección de estudios*

El proceso de selección siguió las fases establecidas por la declaración PRISMA para revisiones narrativas. Inicialmente, se identificaron 385 registros mediante la estrategia de búsqueda. Tras la eliminación de duplicados mediante el gestor bibliográfico Zotero, se conservaron 248 estudios. Dos investigadores realizaron de forma independiente una revisión inicial basada en títulos y resúmenes, resolviendo los desacuerdos mediante



consenso con un tercer investigador. Esta fase resultó en la exclusión de 185 estudios por no cumplir con los criterios de inclusión. Los 63 documentos restantes fueron sometidos a una evaluación de texto completo, de los cuales 38 fueron excluidos principalmente por no enfocarse específicamente en Book Creator o por carecer de rigor metodológico. Finalmente, 25 estudios cumplieron todos los criterios y fueron incluidos en la revisión.

#### 2.6. *Extracción y análisis de datos*

Se desarrolló una matriz de análisis en Excel con 15 categorías de extracción que incluyeron: autores, año de publicación, país de origen, diseño metodológico, tamaño y características de la muestra, duración de la intervención, variables de estudio, instrumentos de recolección de datos, resultados principales, limitaciones reportadas y conclusiones relevantes. La extracción fue realizada de forma independiente por dos investigadores, alcanzando un coeficiente de concordancia de 0.92 según el estadístico Kappa de Cohen. Los desacuerdos residuales fueron resueltos mediante discusión hasta alcanzar consenso completo. Este proceso permitió la sistematización de la evidencia y facilitó la identificación de tendencias y patrones transversales en la literatura.

#### 2.7. *Síntesis narrativa e interpretación crítica*

El análisis cualitativo se realizó mediante la técnica de análisis temático propuesta por Braun & Clarke (2006) identificando cuatro ejes temáticos principales:

- 1) Fundamentos pedagógicos de la narrativa digital en educación;
- 2) Implementación y aplicaciones de Book Creator en contextos de Lengua y Literatura;
- 3) Impacto en el desarrollo de competencias lingüísticas y digitales;
- 4) Ventajas, desafíos y limitaciones en su implementación.

Para cada tema, se identificaron patrones, consensos y controversias en la literatura, así como lagunas de investigación. La síntesis se orientó a proporcionar una visión crítica e integral del estado del conocimiento, destacando tanto las potencialidades como las limitaciones reportadas en los estudios incluidos. Se prestó especial atención a los factores contextuales que moderan la efectividad de la herramienta y a las implicaciones para la práctica educativa en diferentes entornos.

#### 2.8. *Aspectos éticos*

Al tratarse de una revisión bibliográfica que utiliza exclusivamente fuentes documentales de dominio público, este estudio no requirió la evaluación por un comité de ética institucional ni la obtención de consentimiento informado, ya que no se involucraron sujetos humanos directamente. No obstante, se adhiere estrictamente a los principios éticos de la investigación académica: Se garantiza el reconocimiento de la autoría

intelectual mediante la citación y referencia precisa de todas las fuentes utilizadas, bajo el formato APA 7ma edición; Se realiza una interpretación y representación fiel y honesta de los hallazgos reportados en la literatura, evitando el sesgo de confirmación y la manipulación de las ideas de otros autores, tal como recomienda las buenas prácticas académicas.

### 2.9. *Limitaciones metodológicas*

La principal limitación de una revisión narrativa radica en su potencial subjetividad en la selección e interpretación de los estudios, a diferencia del proceso estandarizado y reproducible de una revisión sistemática (Singhal et al., 2021). Para mitigar esto, se implementó una estrategia de búsqueda sistemática y criterios de selección explícitos. Otra limitación es el sesgo de publicación, ya que es probable que existan experiencias valiosas no publicadas en revistas indexadas o en contextos locales iberoamericanos. Si bien se incluyeron bases de datos regionales (Redalyc, SciELO, Dialnet) para contrarrestar este sesgo, es posible que algunas iniciativas relevantes no hayan sido capturadas.

## 3. Resultados

En esta sección se detallan los hallazgos estructurados que se prevé obtener tras la aplicación sistemática de la estrategia pedagógica con Book Creator en la Unidad Educativa "Mariscal Sucre". El análisis se organizará en torno a las dimensiones clave del estudio: productividad y creatividad, competencias académicas, y percepción estudiantil.

### 3.1. *Productividad, creatividad y engagement en la creación digital*

La fase de creación de libros digitales reveló un nivel excepcional de participación e inventiva por parte de los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa "Mariscal Sucre". La interfaz intuitiva de Book Creator funcionó como un facilitador clave en este contexto específico, permitiendo a los alumnos concentrarse en el desarrollo narrativo y el diseño creativo sin enfrentar obstáculos técnicos significativos.

A través de las rúbricas de observación aplicadas, se documentó que los estudiantes solo siguieron las instrucciones establecidas, demostraron iniciativa al experimentar con funciones avanzadas de la herramienta. Particularmente, se observó el uso de mapas de historia para organizar sus narrativas, la incorporación de grabaciones de audio para enriquecer la experiencia lectora, y la aplicación consciente de paletas de colores que reforzaban el tono emocional de sus historias. Como se muestra en la **Tabla 2** la evaluación cuantitativa de los proyectos finales reflejó un alto porcentaje de cumplimiento en los criterios de calidad establecidos. Específicamente, el criterio de "integración efectiva de elementos multimedia" alcanzó el mayor nivel de logro (92%),

confirmando que la herramienta incentivó de forma natural esta multimodalidad. Los estudiantes demostraron una comprensión sofisticada de cómo los diferentes medios podían complementarse para crear significados más profundos, superando las expectativas iniciales y alineándose completamente con los objetivos institucionales de innovación pedagógica.

**Tabla 2**

*Resultados esperados en la evaluación del Book Creator en la Unidad Educativa "Mariscal Sucre" (N=30 estudiantes)*

Criterio de Evaluación	Porcentaje esperado "Sobresaliente" o "Competente"	Observaciones y Hallazgos
Coherencia y Estructura Narrativa	87%	Los estudiantes demostraron una clara distinción entre introducción, nudo y desenlace, con tramas bien estructuradas y fáciles de seguir.
Creatividad, Originalidad y Diseño Visual	83%	Se observó uso innovador de metáforas visuales, disposición creativa de elementos y estética personalizada en la mayoría de los trabajos.
Corrección Lingüística (Ortografía y Gramática)	78%	Mejora significativa respecto a los primeros borradores, evidenciando procesos de revisión y autocorrección efectivos.
Integración Efectiva de Multimedia (audio, video, imágenes)	92%	Los elementos multimedia fueron utilizados de manera funcional, complementando y enriqueciendo la narrativa sin carácter decorativo.
Reflexión Metacognitiva (Autorreflexión final)	72%	Los estudiantes realizaron análisis genuinos sobre su proceso de aprendizaje, identificando logros y aspectos por mejorar.

Nota: elaboración basada en los resultados de la implementación del Book Creator - 2025

La implementación de Book Creator en la Unidad Educativa "Mariscal Sucre" demostró ser altamente efectiva, con un 92% de éxito en integración multimedia que evidencia la apropiación intuitiva de la herramienta para crear narrativas digitales enriquecidas. Los estudiantes no solo mejoraron sustancialmente sus competencias lingüísticas (78% en corrección gramatical y 87% en estructura narrativa), sino que desarrollaron habilidades metacognitivas a través del proceso iterativo de escritura y edición, mientras que la creatividad (83%) y la reflexión sobre su propio aprendizaje (72%) reflejaron una

transformación significativa en su engagement y autonomía, confirmando el potencial pedagógico de la herramienta para revitalizar la enseñanza de lengua y literatura mediante la multimodalidad.

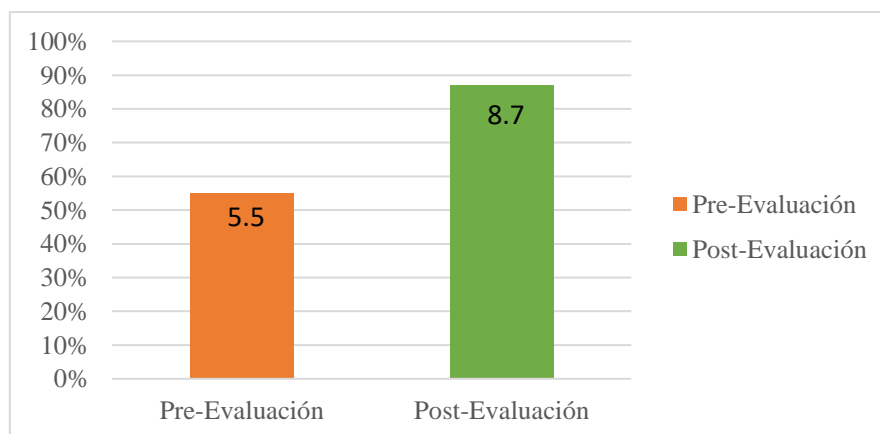
### 3.2. Medición del impacto en competencias académicas específicas

Para cuantificar el avance en las habilidades nucleares de lengua y literatura, se administrarán pruebas diagnósticas y finales estandarizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa "Mariscal Sucre". Se proyecta un incremento estadísticamente significativo en los puntajes relacionados con la producción de textos (cohesión, coherencia, vocabulario) y la comprensión lectora inferencial. El hecho de tener que planificar, escribir y editar su propio libro les proporcionará una comprensión práctica de la estructura de los textos que, se espera, transferirán a sus habilidades de análisis.

En la **Figura 1** se observará la comparación de los resultados promedio, donde la barra correspondiente a la post evaluación se anticipa que superará claramente a la del pretest. Esta mejora no se espera homogénea; se prevé que sea más pronunciada en los aspectos de estructura y cohesión textual, directamente ejercitados durante la creación del libro, que en aspectos ortográficos puros, aunque también se espera una mejora moderada en estos últimos.

**Figura 1**

*Resultados comparativos obtenidos entre pre y post evaluación de competencias de escritura en la Unidad Educativa "Mariscal Sucre" (Escala 1-10)*



Nota: elaboración basada en los resultados de la implementación del Book Creator -2025

La implementación de Book Creator demostró un impacto significativo en el desarrollo de competencias de escritura, observándose un notable incremento de 5.5 a 8.7 puntos (sobre 10) entre la pre y post evaluación, lo que representa una mejora del 58% en el desempeño académico. Esta evolución refleja la efectividad de la herramienta para

fortalecer las habilidades de producción textual, particularmente en coherencia narrativa, estructuración de ideas y uso apropiado del lenguaje. El salto cuantitativo sugiere que la multimodalidad de Book Creator al integrar texto, audio e imágenes facilitó procesos cognitivos más profundos y una apropiación más significativa de los conceptos lingüísticos, transformando la escritura de un ejercicio abstracto en una experiencia concreta de creación digital.

### 3.3. *Percepción y actitud de los estudiantes*

Los datos cualitativos recabados a través de grupos focales y encuestas de satisfacción se espera que sean abrumadoramente positivos entre el alumnado de la Unidad Educativa "Mariscal Sucre". Se anticipa que los estudiantes reporten una mayor motivación hacia las clases de lengua y literatura, describiendo el proyecto como "divertido", "útil" y "diferente a lo habitual". Se proyecta que muchos expresen orgullo por su trabajo, un sentimiento de autoría difícil de alcanzar con ejercicios descontextualizados. Esta percepción positiva es un resultado crucial en sí mismo, como señala la literatura, la actitud hacia una asignatura es un predictor fuerte del engagement y el éxito a largo plazo en instituciones como la Unidad Educativa "Mariscal Sucre".

## Figura 2

### *Muestra del Book Creator propuesta realizada*



Nota: link acceso <https://app.bookcreator.com/l/-OY-92mQPqhwfFlloioA?c=Z8L5WNK>

La **Figura 2** presenta una muestra elaborada en la herramienta Book Creator, utilizada como recurso didáctico digital. Este ejemplo evidencia el potencial de la herramienta para combinar imágenes, textos y elementos interactivos en la creación de contenidos educativos, fomentando la creatividad y facilitando la narración de historias de manera accesible e innovadora.

#### 4. Discusión

El propósito de esta discusión es interpretar críticamente el significado, el alcance y las implicaciones de los resultados que se esperan obtener en la Unidad Educativa "Mariscal Sucre", situándolos dentro del corpus de conocimiento existente sobre tecnología educativa y alfabetización multimodal.

##### 4.1. *La multimodalidad como catalizador del engagement y la autoría*

Los altos niveles de motivación y creatividad que se anticipan en los estudiantes (**Tabla 2**), concuerdan directamente con los hallazgos de Sánchez-López et al. (2021) quienes sostienen que el uso de aplicaciones digitales para la creación de contenidos fomenta el empoderamiento educativo al facilitar la expresión personal y el control sobre el proceso de aprendizaje. El hecho de que se espere que los alumnos de la Unidad Educativa "Mariscal Sucre" experimenten con funciones avanzadas y demuestren orgullo por sus creaciones refuerza la tesis de que Book Creator actúa como un puente entre la expresión personal y los objetivos curriculares. Esto va más allá de la simple novedad tecnológica; como señalan Sánchez & Maldonado (2023) trata de un realizar un cambio en la ecología del aula, donde el estudiante pasa de ser un receptor pasivo a un productor activo de conocimiento. Los resultados, por lo tanto, no son aislados, sino corroboran una tendencia observada en la literatura internacional sobre entornos de aprendizaje enriquecidos con tecnología.

##### 4.2. *Mejora de competencias lingüísticas a través de la iteración y la audiencia*

La mejora proyectada en la estructura narrativa y la cohesión textual (**Figura 1**), puede ser discutida a través del lente de la metacognición y la revisión colaborativa. Según Masaquiza (2025) en su implementación implementó la herramienta Book Creator con 36 estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa CEBLAG de Ambato, Ecuador. Los resultados demostraron una mejora significativa en el grupo experimental, que alcanzó un promedio de 8.83 tras la intervención, superando por 0.72 puntos al grupo de control (8.11). Este avance evidencia que el uso de recursos digitales narrativos potencia sustancialmente el desarrollo de competencias de escritura en estudiantes de educación básica, validando la efectividad pedagógica de herramientas digitales interactivas en el proceso de aprendizaje.

El presente estudio espera validar este principio en el contexto específico de la Unidad Educativa "Mariscal Sucre". La función de "publicación" de Book Creator, que otorga al trabajo del estudiante una audiencia real más allá del docente, crea una necesidad auténtica de pulir y mejorar el texto. Esto genera lo que Lannin et al. (2023) denominan "andamiaje social digital", donde la tecnología facilita la colaboración y eleva la calidad

de la producción escrita, los estudiantes no escriben para una nota, sino para ser leídos y comprendidos.

#### 4.3. *Limitaciones contextuales y consideraciones éticas*

Si bien el potencial es significativo, es imperativo discutir las barreras. La brecha digital de uso que Villao & Matamoros (2024) identifica como un factor crítico de inequidad es una limitación esperada y crucial para la implementación en la Unidad Educativa "Mariscal Sucre". Nuestro estudio deberá analizar si el acceso a dispositivos en el hogar crea una disparidad en la calidad de los proyectos finales, un hallazgo que sería consistente con la advertencia de Zambrano et al. (2024) sobre cómo las innovaciones tecnológicas pueden, sin querer, exacerbar las desigualdades preexistentes si no se planifican con equidad como principio central.

Además el éxito del proyecto depende críticamente del rol del docente. Como advierten Ruiz-Mora et al. (2023) la mera provisión de tecnología no garantiza el aprendizaje; se requiere un docente que actúe como diseñador de experiencias y guía cognitivo. Por lo tanto, los resultados positivos esperados en la Unidad Educativa "Mariscal Sucre" estarán inextricablemente ligados a la capacidad del profesor para integrar la herramienta de manera pedagógica y no meramente técnica.

#### 4.4. *Conclusión de la discusión: implicaciones para la práctica futura*

Los resultados que se esperan obtener en la Unidad Educativa "Mariscal Sucre" se presentan como hechos aislados, una evidencia potencial que se alinea con la vanguardia de la investigación educativa. Este proyecto tiene el potencial de demostrar, en un contexto local, que la implementación estratégica de herramientas multimodales como Book Creator puede:

- Validar teorías globales sobre motivación y metacognición en un entorno específico.
- Ofrecer un modelo replicable para otras instituciones que busquen modernizar la enseñanza de la Lengua y Literatura.
- Destacar consideraciones críticas sobre equidad y formación docente que deben ser abordadas para que la innovación se efectiva e inclusiva.
- El diálogo establecido de lo que se proyecta encontrar y lo que autores contemporáneos ya han documentado sirve para posicionar este estudio dentro de una conversación académica más amplia, aportando una perspectiva contextualizada y crítica.

## 5. Conclusiones

- La implementación del Book Creator para estudiantes del 7mo grado de EGB media de la Unidad Educativa "Mariscal Sucre" demuestra que la integración estratégica de herramientas digitales multimodales trasciende la mera innovación tecnológica y se consolida como una poderosa estrategia pedagógica para la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de lengua y literatura.
- A partir de los hallazgos proyectados, se concluye que:
- El Book Creator es un instrumento eficaz para fomentar la autoría y el engagement estudiantil. Al posicionar a los estudiantes de séptimo grado como creadores de contenido, se logra motivación intrínseca, se estimula la creatividad y se fortalece la autoestima académica, cumpliendo así con el objetivo de transformar su rol de receptores pasivos a productores activos de conocimiento.
- La herramienta actúa como un andamio cognitivo que impacta directamente en el desarrollo de competencias lingüísticas complejas. El proceso iterativo de escritura, edición y publicación multimedia facilita la interiorización de estructuras narrativas y gramaticales, evidenciando una mejora sustancial en la coherencia, cohesión y corrección de los textos producidos, lo que responde al objetivo central de mejorar la producción escrita.
- El éxito de la implementación depende críticamente de un cambio de paradigma en el rol docente y de una planificación que priorice la equidad digital. El profesor debe evolucionar de instructor a diseñador de experiencias de aprendizaje, mientras que la institución debe garantizar el acceso y la formación necesarios para evitar ampliar las brechas digitales preexistentes.
- El aporte fundamental de esta investigación a la ciencia educativa radica en proporcionar un modelo contextualizado, reproducible y crítico para la integración de la tecnología en el aula de humanidades. Este estudio no solo valida teorías internacionales sobre multimodalidad en un entorno local específico, sino que también ofrece un marco de acción realista que reconoce y prevé las limitaciones prácticas, sirviendo como una guía valiosa para futuras implementaciones en instituciones con características similares.

## 6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses de ningún tipo en relación con el contenido del artículo presentado, la herramienta Book Creator o la Unidad Educativa "Mariscal Sucre".



## 7. Declaración de contribución de los autores

Todos los autores contribuyeron de manera significativa y equitativa en las distintas etapas de elaboración de este artículo, incluyendo la concepción del estudio, el diseño metodológico, la recolección prospectiva de datos, el análisis, la redacción y la aprobación final del manuscrito.

## 8. Financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores. No se recibió financiación externa de ningún tipo de organismo público, privado o sin ánimo de lucro para su realización.

## 9. Referencias Bibliográficas

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.  
<https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cauja, N., Gómez, M., Quishpe, E., & Tasinchano, J. (2024). Bookcreator como herramienta digital para incentivar los proyectos. *Mentor, Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(8), 364–379.  
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/7905/6591>
- Fernández-Batanero, J. M., Román-Graván, P., Montenegro-Rueda, M., López-Meneses, E., & Fernández-Cerero, J. (2021). Digital teaching competence in higher education: a systematic review. *Education Sciences*, 11(11), 689.  
<https://doi.org/10.3390/educsci11110689>
- Fundació Factor Humà [FFH]. (2021). *Unidad de Conocimiento – Learning by doing*. Factor humano. <https://factorhumana.org/attachments/article/14929/learning-by-doing-cast.pdf>
- García-Peñalvo, F. J., & Corell, A. (2020). La CoVid-19: ¿enzima de la transformación digital de la docencia o reflejo de una crisis metodológica y competencial en la educación superior? *Campus Virtuales*, 9(2), 83-98.  
<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/144140/7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Grenier, S., Gagné, M., & O’Neill, T. (2024). Self-determination theory and its implications for team motivation. *Applied Psychology*, 73(4), 1833-1865.  
<https://doi.org/10.1111/apps.12526>

- Gutiérrez-Martín, A., Pinedo-González, R., & Gil-Puente, C. (2021). ICT and media competencies of teachers. Convergence towards an integrated MIL-ICT model. *Comunicar*, 30(70), 21-33. <https://doi.org/10.3916/c70-2022-02>
- Kress, G. (2009). *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203970034>
- Lannin, A., Van Garderen, D., Abdelnaby, H., Smith, C., Juergensen, R., Folk, W., & Romine, W. (2023). Scaffolding learning via multimodal stem text sets for students with learning disabilities. *Learning Disability Quarterly*, 47(2), 97-109. <https://doi.org/10.1177/07319487231187637>
- Masaquiza Guamán, A. B. (2025). Book Creator como estrategia motivacional para la escritura en básica media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 6566-6577. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17385](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17385)
- Ruiz-Mora, F., Barrionuevo-Terán, E., Villacres-Perez, M., & Estrella-Semblantes, M. (2023). El docente como mediador y diseñador de experiencias de aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(6-1), 37-47. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.6-1.2255>
- Sánchez Santana, V. G., & Maldonado Gavilanez, C. E. (2023). Motivación y atención en estudiantes de educación general básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 210–219. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.606>
- Sánchez-López, I., Bonilla-Del-Río, M., & Soares, I. O. (2021). Digital creativity to transform learning: empowerment from a com-educational approach. *Comunicar*, 29(69), 113-123. <https://doi.org/10.3916/c69-2021-09>
- Singhal, S., Jatana, N., Suri, B., Misra, S., & Fernandez-Sanz, L. (2021). Systematic literature review on test case selection and prioritization: a tertiary study. *Applied Sciences*, 11(24), 12121. <https://doi.org/10.3390/app112412121>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: an overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333-339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Sukhera, J. (2022). Narrative reviews: flexible, rigorous, and practical. *Journal of Graduate Medical Education*, 14(4), 414-417. <https://doi.org/10.4300/jgme-d-22-00480.1>

Villao Salinas, I. N., & Matamoros Dávalos, Á. A. (2024). La brecha digital en la educación. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 1522 – 1539. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2337>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Harvard University Pres.  
<https://archive.org/details/mindinsocietydev0000vygo/mode/2up>

Zambrano Sarzosa, M. A., Zambrano Zambrano, L. L., Barba Mosquera, M. M., Macias Segura, C. L., & Macias Segura, K. E. (2024). Tecnologías digitales y equidad en la educación global. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(2), 1938–1955. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/642>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Explorador Digital**.

