

Twine as a digital tool for the development of literary skills in students of a rural public institution in Ecuador
Twine como herramienta digital para el desarrollo de habilidades literarias en estudiantes de una institución pública rural del Ecuador

Autores:

Iglesias-Corozo, Alexandra Eliana
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante de Pedagogía, mención Entornos Digitales
Duran – Ecuador

  Aeiglesias@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-4552-8813>

Orbe-Orbe, Julia Carmita
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante de Pedagogía, mención Entornos Digitales
Duran – Ecuador

  jcorbeo@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-9487-9139>

González-Vizuite, Karla Fernanda
UNIVERSIDAD ESPÍRITU SANTO
Magister en Gestión Educativa
Samborondón – Ecuador

  kfgonzalez@uees.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3215-8796>

Bodero-Arizaga, Lorena
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente
Duran – Ecuador

  ldboderoa@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8081-5861>

Fechas de recepción: 02-MAR-2025 aceptación: 02-ABR-2025 publicación: 30-JUN-2025

 <https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo diseñar una propuesta de intervención utilizando Twine, una herramienta digital para mejorar las habilidades literarias de estudiantes de primer año de bachillerato en una institución pública rural del Ecuador. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con un método analítico-sintético que permitió desglosar y comprender el fenómeno estudiado. Se llevaron a cabo diez sesiones de 80 minutos cada una durante el primer trimestre del año lectivo. La evaluación se realizó mediante un pre-test y un post-test para medir las mejoras en las habilidades literarias de los estudiantes. Los resultados del pre-test evidenciaron deficiencias significativas en comprensión lectora, escritura creativa, gramática y vocabulario, así como en pensamiento crítico. Se observaron dificultades para identificar temas y conflictos principales en textos, escribir de manera creativa y analizar decisiones narrativas y motivos de personajes. Tras la intervención, el post-test reflejó mejoras notables, especialmente en escritura creativa, con un aumento en el porcentaje de calificaciones "satisfactorias". Asimismo, se registró un avance en la comprensión lectora, con un mayor número de respuestas correctas sobre temas y conflictos principales. Aunque la comprensión de gramática y vocabulario, así como el pensamiento crítico, mostraron tendencias positivas, los niveles alcanzados aún fueron limitados. La mayoría de los estudiantes valoró de manera positiva el uso de Twine, destacando su contribución a un aprendizaje más interactivo y motivador, además del incremento en su interés por la escritura y la lectura.

Palabras clave: Herramienta digital; Habilidades literarias; Intervención educativa; Comprensión lectora; Escritura creativa

Abstract

The present study aimed to design an intervention proposal using Twine, a digital tool to improve the literary skills of first-year high school students at a rural public institution in Ecuador. The methodology employed was a quantitative approach, with an analytical-synthetic method that allowed for a breakdown and understanding of the phenomenon studied. Ten 80-minute sessions were conducted during the first quarter of the school year. Assessment consisted of a pre-test and post-test to measure improvements in the students' literary skills. The results of the pre-test revealed significant deficiencies in reading comprehension, creative writing, grammar and vocabulary, as well as in critical thinking. Difficulties were observed in identifying main themes and conflicts in texts, writing creatively, and analyzing narrative decisions and character motives. After the intervention, the post-test reflected notable improvements, especially in creative writing, with an increase in the percentage of "satisfactory" grades. Progress was also recorded in reading comprehension, with a greater number of correct answers on main themes and conflicts. Although grammar and vocabulary comprehension, as well as critical thinking, showed positive trends, the levels achieved were still limited. Most students positively evaluated the use of Twine, highlighting its contribution to more interactive and motivating learning, as well as the increase in their interest in writing and reading.

Keywords: Digital tool; Literary skills; educational intervention; Reading comprehension; creative writing

Introducción

En la era digital actual, la educación está en constante evolución, adaptándose a nuevas tecnologías y tendencias para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. El uso de herramientas digitales en el aula ha emergido como una estrategia efectiva para fomentar la participación, la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes (García, 2019).

Particularmente, el campo de la literatura y la escritura creativa ha experimentado un cambio significativo con la introducción de plataformas digitales que permiten la creación de historias interactivas. Estas herramientas democratizan la creación literaria y mejoran habilidades literarias en estudiantes, como la estructuración de narrativas complejas y el desarrollo de personajes y tramas dinámicas. Además, fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, al considerar las consecuencias de las elecciones en las historias.

Figuroa y Marcillo (2021), en su investigación, diagnostican el uso de cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar la lectura en estudiantes. Su estudio revela que la mayoría de los docentes rurales del cantón Paján-Ecuador prefieren utilizar libros impresos debido a la falta de acceso a internet en las escuelas y hogares, lo que limita significativamente el uso de recursos tecnológicos en la enseñanza de la lectura. Esta carencia tecnológica impide que los docentes puedan integrar cuentos interactivos y otros medios digitales en sus prácticas pedagógicas, afectando así la capacidad de fomentar hábitos lectores en los estudiantes de acuerdo con las demandas de la enseñanza contemporánea.

El estudio de Velásquez (2021) se centra en mejorar la comprensión lectora de estudiantes de Básica Primaria en la Escuela Rural Las Rocas mediante un enfoque de Escuela Nueva. Implementaron una Secuencia Didáctica que incluyó Cuadernos Digitales desarrollados en el Software Edilim y el Centro Literario “El mundo de Esopo”. La investigación se fundamentó en concepciones teóricas sobre comprensión lectora y tecnología educativa, utilizando un enfoque cualitativo a través de Investigación Acción Pedagógica.

En la misma línea, Alvarado et al. (2023) han identificado que la transición hacia la educación virtual ha agravado notables dificultades en el desarrollo y adquisición de competencias esenciales de lectura y escritura. A pesar de los avances observados, persisten brechas que necesitan ser abordadas para alcanzar un nivel óptimo en estas habilidades. La evaluación coherente de las dimensiones de escritura, comprensión lectora y motivación hacia la lectura proporciona una

visión integral de la situación educativa en la región. Esta investigación aborda la evaluación de las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de Educación Básica Elemental en la Zona 5 de Ecuador, guiando hacia una distribución más efectiva de recursos y esfuerzos educativos.

Según Delgado et al. (2022), se encontró que las competencias digitales de los estudiantes en una institución pública de educación media en Loja, Ecuador, son de regular a baja. El uso insuficiente de herramientas tecnológicas por parte de estudiantes y docentes no permite desarrollar completamente estas capacidades. Se concluye que es crucial mejorar la infraestructura para el acceso a internet y equipar las aulas con computadoras. Además, los docentes deben planificar actividades que fomenten activamente las habilidades digitales de los estudiantes para adaptarse a las demandas educativas contemporáneas.

Por otro lado, a nivel internacional, encontramos investigaciones significativas como la de Pico y Avilez (2024) en Cuba, que desarrollaron una propuesta pedagógica mediada por el aprendizaje contextualizado. Esta iniciativa se enfocó en fomentar competencias de comprensión de lectura en estudiantes de educación básica secundaria. La propuesta incluyó momentos específicos de ejecución, actividades detalladas y estrategias estructuradas, que fueron implementadas a través de fases de exploración, intervención y validación. Este enfoque no solo destacó por su metodología innovadora, sino también por su impacto potencial en mejorar el rendimiento académico y la motivación hacia la lectura entre los estudiantes.

Los estudiantes de grado once en las zonas rurales del Valle del Cauca enfrentan desafíos significativos debido al acceso limitado a recursos educativos como internet y cursos especializados, en contraste con sus pares urbanos. La investigación destaca que la dedicación personal es crucial para aprovechar los materiales educativos disponibles en estas áreas. Además, se reflexiona sobre cómo estas disparidades pueden impactar en el ingreso universitario y en el desarrollo de habilidades analíticas y de lectoescritura, especialmente en contextos administrativos (Buitron-Meneses & Salazar-Rincón, 2023).

Utilizar Twine promueve la alfabetización digital, familiarizando a los estudiantes con tecnologías avanzadas y preparándolos para un mundo cada vez más interactivo. Las consecuencias son diversas y significativas, los estudiantes pueden experimentar dificultades en la comprensión de textos escritos, lo que afecta su rendimiento académico en asignaturas relacionadas con la lengua y la literatura. Además, es probable que presenten limitaciones en su expresión escrita y oral, lo

que puede afectar su capacidad para comunicarse de manera efectiva en diversos contextos. Además, esta situación puede llevar a una menor apreciación y comprensión de la literatura y la cultura, lo que limita su desarrollo personal y cultural (Pincay & Barreiro, 2022).

Esta investigación responde a la necesidad de innovar en las prácticas educativas, especialmente en contextos rurales con recursos y oportunidades limitados. Mediante la implementación de actividades de creación de historias con Twine, se espera no solo mejorar las habilidades literarias de los estudiantes, sino también fomentar su motivación intrínseca hacia la escritura y la lectura creativa.

El **objetivo general** del presente artículo es diseñar una propuesta de intervención que utilice Twine como herramienta digital para mejorar las habilidades literarias de los estudiantes de primer año de bachillerato en una institución pública rural del Ecuador.

Los **objetivos específicos** son:

- Fomentar la escritura creativa mediante actividades que permitan a los estudiantes crear y escribir sus propias historias interactivas, para potenciar su capacidad de expresión y construcción narrativa.
- Mejorar la comprensión lectora a través de ejercicios de lectura y análisis de historias interactivas en Twine, para fortalecer la interpretación y el análisis de textos en distintos formatos.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico mediante actividades que desafíen a los estudiantes a tomar decisiones narrativas dentro de la plataforma, para promover la reflexión y la toma de decisiones fundamentadas en la construcción de historias.

Habilidades literarias

Las habilidades literarias son un conjunto de destrezas que abarcan la capacidad de construir y narrar historias, emplear un lenguaje preciso y evocador, organizar ideas de manera coherente, y analizar las estructuras y elementos que componen los textos literarios (Castro-Ortega & Martínez-Guevara, 2022). Estas habilidades son esenciales para la creación y la crítica de obras literarias, así como para la apreciación del valor estético y cultural de la literatura.

Para Vera (2020) las habilidades literarias se refieren a las capacidades y competencias que permiten a una persona crear, interpretar y apreciar textos literarios. Estas habilidades incluyen la escritura efectiva, uso de gramática y vocabulario, pensamiento crítico, comprensión lectora, lo

que facilita una comunicación rica y expresiva a través del lenguaje escrito así lo señala el mismo autor.

La escritura creativa implica la capacidad de generar historias originales y cautivadoras mediante la creación de personajes, escenarios y tramas, así como la resolución de conflictos de manera satisfactoria, estimulando la imaginación e innovación en los estudiantes. Por otro lado, *uso de gramática y vocabulario* engloba la habilidad de expresar ideas de forma clara y coherente, utilizando adecuadamente las palabras y la ortografía para comunicar pensamientos y emociones de manera persuasiva y precisa. Ambas habilidades son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permiten comunicarse de manera efectiva y expresar su creatividad a través del lenguaje escrito (Mujica-Pérez, 2020).

Por su parte Caluguillin (2023) explica que el *pensamiento crítico* es un componente crucial de las habilidades literarias, ya que implica la capacidad de analizar y evaluar información de manera lógica y objetiva. En el contexto literario, esto implica examinar argumentos, identificar sesgos, hacer conexiones entre ideas, y evaluar la validez de las interpretaciones. Así mismo, *la comprensión lectora* es esencial para los estudiantes, ya que les permite identificar y analizar los componentes que conforman una historia, como la introducción, el desarrollo, el clímax y la resolución. Esta habilidad no solo les ayuda a crear historias coherentes y bien estructuradas, sino que también les permite apreciar y criticar la literatura de manera más profunda y significativa al comprender la complejidad de las narrativas literarias.

Importancia de las habilidades literarias en el bachillerato

Las habilidades literarias desempeñan un papel crucial en el bachillerato, el análisis de textos literarios fomenta el pensamiento crítico al requerir que los estudiantes evalúen y cuestionen los temas, personajes, y mensajes transmitidos (Duarte, 2023). Esta habilidad les permite formar opiniones fundamentadas y desarrollar su capacidad de argumentación. En la misma línea el estudio de la literatura y la escritura creativa permite a los estudiantes explorar y expresar su creatividad de manera única. A través de la creación de sus propias obras literarias, pueden experimentar con diferentes estilos, géneros y técnicas narrativas, lo que les ayuda a desarrollar una voz propia.

Se debe recalcar que la lectura de textos literarios desafiantes enriquece la comprensión lectora de los estudiantes al exponerlos a una variedad de estilos y estructuras lingüísticas. Este proceso les

permite desarrollar habilidades de interpretación y análisis que son fundamentales para su éxito académico y profesional. Por consiguiente, la escritura y el análisis literario requieren que los estudiantes articulen sus ideas de manera clara y coherente. Este proceso fortalece sus habilidades de comunicación escrita y oral, lo que es fundamental en todas las áreas de la vida, tanto académica como profesional (Olvera, 2020) .

La literatura ofrece a los estudiantes la oportunidad de explorar diferentes culturas, épocas y puntos de vista a través de las experiencias de los personajes y los contextos narrativos. Esta exposición les ayuda a desarrollar empatía, comprensión intercultural y aprecio por la diversidad. En tal virtud las habilidades literarias son valoradas en la educación superior y en el mercado laboral. Los estudiantes que poseen habilidades sólidas en lectura crítica, escritura efectiva y análisis literario están mejor preparados para tener éxito en sus estudios universitarios y en sus carreras profesionales.

Twine como herramienta digital educativa

Twine es una herramienta de código abierto utilizada para crear historias interactivas y no lineales. Permite a los usuarios desarrollar narrativas ramificadas donde los lectores pueden tomar decisiones que afectan el curso de la historia. la herramienta utiliza una interfaz simple basada en hipertexto que facilita la creación y edición de historias mediante la conexión de nodos de texto (Hueso-Fibla, 2021).

Sus principales características incluyen la capacidad de agregar imágenes, sonidos y videos, así como funciones de scripting para crear interactividad avanzada, lo que lo convierte en una herramienta versátil para la creación de experiencias narrativas. Además, Twine es compatible con múltiples plataformas, lo que permite a los estudiantes acceder y compartir sus creaciones de manera fácil y rápida.

Twine se ha utilizado en entornos educativos para desarrollar habilidades literarias al proporcionar a los estudiantes una plataforma para crear sus propias historias interactivas. Estudios han demostrado que promueve la creatividad, la escritura colaborativa y el pensamiento crítico al involucrar a los estudiantes en la creación de contenido narrativo (Sánchez, 2022).

Entre las ventajas de Twine como herramienta didáctica en el aula se incluyen su accesibilidad y facilidad de uso, lo que permite a los estudiantes desarrollar habilidades literarias de manera práctica y significativa. Además, la herramienta fomenta la autonomía del estudiante al permitirles

explorar y experimentar con diferentes opciones narrativas. Sin embargo, algunos desafíos pueden surgir, como la curva de aprendizaje inicial para los estudiantes y docentes menos familiarizados con la tecnología, así como la necesidad de integrarla de manera efectiva en el plan de estudios para garantizar su uso pedagógico adecuado.

La consideración de estas ventajas y desafíos es crucial al implementar Twine en el aula para maximizar su potencial en el desarrollo de habilidades literarias. Además, ofrece la posibilidad de colaboración en tiempo real, lo que permite a los estudiantes trabajar juntos en la creación de historias, mejorar sus habilidades de comunicación y fortalecer el trabajo en equipo.

Implementación de Twine en la enseñanza de habilidades literarias en el bachillerato

Para emplear Twine en el desarrollo de habilidades literarias con estudiantes de primer año de bachillerato, se inicia introduciendo la herramienta, explicando su funcionamiento y destacando sus características principales. Esto puede incluir demostraciones prácticas de historias interactivas creadas con la herramienta, lo que motiva la creatividad de los estudiantes. Luego, se diseñan actividades donde los alumnos puedan elaborar sus propias historias, animándolos a seleccionar temas de su interés y a desarrollar narrativas originales y creativas. Se proporcionan pautas para la planificación de historias, como la creación de esquemas o bosquejos de trama, facilitando así su proceso de escritura.

Es esencial guiar a los estudiantes en la exploración de las diferentes funcionalidades de Twine, como la creación de nodos de texto y la adición de opciones de elección. Esto les permite experimentar con la integración de elementos multimedia, como imágenes y sonidos, para enriquecer sus historias y crear una experiencia narrativa más envolvente. Posteriormente, se organizan sesiones para que los estudiantes compartan y discutan sus creaciones, promoviendo el análisis de las decisiones narrativas tomadas y la reflexión sobre posibles mejoras (Hueso-Fibla, 2021).

La integración curricular es clave, buscando formas de incorporar el uso de Twine en el plan de estudios de literatura y escritura. Por ejemplo, los estudiantes podrían adaptar obras literarias clásicas en historias interactivas o crear narrativas originales basadas en temas estudiados en clase. Al seguir este enfoque estructurado y proporcionar un ambiente de aprendizaje estimulante, se promueve el desarrollo integral de las habilidades literarias de los estudiantes de primer año de bachillerato mediante el uso de Twine. Este proceso no solo fortalece sus habilidades de escritura

y narración, sino que también fomenta su creatividad, pensamiento crítico y colaboración, preparándolos para enfrentar los desafíos literarios con confianza y habilidad.

Los referentes teóricos de esta investigación se basan en estudios recientes sobre la integración de herramientas digitales en el aula y su impacto en el desarrollo de habilidades literarias. Autores como Figuerola y Marcillo (2021), Alvarado et al. (2023), Delgado et al. (2022) y Pico y Avilez (2024) han destacado la efectividad de las plataformas interactivas, para fomentar la escritura creativa y el pensamiento crítico. Estas plataformas ofrecen un enfoque innovador para la enseñanza, permitiendo a los estudiantes participar activamente en la creación de historias interactivas, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades literarias.

Sin embargo, para garantizar la coherencia teórico-metodológica, se relaciona directamente la teoría de la enseñanza de la literatura con el enfoque metodológico adoptado en esta investigación. Esto asegura que las actividades diseñadas y las evaluaciones implementadas estén alineadas con los principios teóricos, proporcionando una base sólida para la intervención educativa. De este modo, se busca demostrar cómo la teoría respalda el enfoque elegido para la mejora de las habilidades literarias de los estudiantes mediante el uso de herramientas digitales como Twine.

Material y métodos

La metodología utilizada en esta investigación se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo con el propósito de evaluar el impacto de la herramienta Twine en el desarrollo de las habilidades literarias. La elección de un diseño cuasi-experimental con pre-test y post-test se fundamenta en la necesidad de evaluar cambios en las habilidades literarias a partir de una intervención estructurada, en línea con las teorías de aprendizaje significativo (Ausubel, 1963) y el constructivismo (Vygotsky, 1978), que enfatizan la importancia de herramientas interactivas para la adquisición de nuevas competencias. Estudios previos como el de Figuerola y Marcillo (2021) y Pico y Avilez (2024) han demostrado que el uso de herramientas digitales en la enseñanza mejora la motivación y el desempeño en comprensión lectora y escritura creativa, justificando así la implementación de Twine en este estudio.

Material

Para la recolección de datos, se siguió un procedimiento organizado y sistemático a través de una encuesta (pre-test), que incluyó 21 preguntas con el objetivo de obtener información sobre datos demográficos, nivel de habilidades literarias de los estudiantes como comprensión lectora,



escritura creativa, pensamiento crítico, gramática y vocabulario antes de la intervención con Twine.

Posteriormente, se implementó la intervención utilizando la herramienta digital Twine para la creación de historias interactivas, promoviendo la mejora de habilidades como la escritura creativa, comprensión lectora y pensamiento crítico. Al finalizar el proceso, se aplicó el post-test y la encuesta de satisfacción, que incluyó las secciones, para evaluar los cambios en las habilidades literarias y la percepción de los estudiantes sobre la experiencia con la herramienta. Los datos obtenidos de ambas fases (pre-test y post-test) fueron procesados y analizados de manera cuantitativa, utilizando métodos estadísticos descriptivos para identificar variaciones en las habilidades literarias y en la satisfacción general.

Métodos

La ruta metodológica seguida en la investigación se desarrolló en tres fases principales: diagnóstico inicial (pre-test), intervención (implementación de Twine en el aula), y evaluación final (post-test). La fase de diagnóstico permitió establecer el nivel de habilidades literarias previas de los estudiantes. La fase de intervención consistió en el uso de Twine para la creación de historias interactivas, lo cual fomentó el desarrollo de habilidades clave como la escritura creativa, la comprensión lectora y el pensamiento crítico. Finalmente, la evaluación post-test proporcionó los datos necesarios para analizar la mejora en las habilidades literarias de los estudiantes. Este recorrido metodológico está claramente alineado con el objetivo de la investigación, que consistió en medir el impacto de la herramienta Twine en las habilidades literarias de los estudiantes.

El método analítico-sintético se utilizó como una herramienta teórica para desglosar y comprender los componentes individuales del fenómeno estudiado. Además, este método fue clave para analizar estudios previos sobre el uso de herramientas digitales en la educación, específicamente en el desarrollo de habilidades literarias. Asimismo, permitió identificar teorías y modelos que sustentan el uso de Twine como herramienta educativa (Portilla & Honorio, 2022).

El método estadístico se utilizó para analizar los datos cuantitativos obtenidos a través de las pruebas de habilidades literarias y las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Para garantizar la validez del pre-test y post-test utilizados en esta investigación, se aplicó el juicio de expertos. Se seleccionaron docentes e investigadores con experiencia en enseñanza de habilidades literarias y en el uso de herramientas digitales en la educación, quienes evaluaron la

pertinencia, claridad y coherencia de los ítems incluidos en ambos instrumentos. Sus sugerencias permitieron ajustar y optimizar las preguntas antes de su aplicación, asegurando así la validez de contenido de las pruebas empleadas.

Resultados

La muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes de primer año de bachillerato en una institución rural, un número suficiente para evaluar el impacto de la intervención según Creswell (2014). No se incluyó un grupo de control por razones logísticas y para garantizar equidad en el acceso a herramientas digitales, utilizando en su lugar la comparación pre-test y post-test. Aunque esto puede considerarse una limitación, el uso de análisis estadísticos y la comparación con estudios previos permiten validar los hallazgos, recomendándose en futuras investigaciones ampliar la muestra e incluir un grupo de control si es viable.

Análisis de los Resultados

Los resultados presentados en la Tabla 1 indican que la mayoría de los encuestados (60%) tienen 15 años, seguidos por un 35% que tienen 16 años y un 5% que tienen 17 años. El 60% son de género femenino, mientras que el 40% son masculinos. Además, el 80% tienen acceso a una computadora o dispositivo móvil en casa, mientras que el 20% no tienen acceso.

En cuanto a la habilidad literaria de la *comprensión lectora*, solo el 25% de los estudiantes identificaron correctamente el tema principal del texto leído; el 50% de los estudiantes respondió incorrectamente y el 25% no respondió, lo que indica que la mayoría tuvo dificultades para identificar el tema principal del texto. Solo el 10% de los estudiantes pudo describir correctamente el conflicto principal de la historia, un 55% dio respuestas incorrectas y un 35% no respondió, lo que podría indicar dificultades significativas en la identificación y comprensión de los elementos clave de la narrativa. Solo el 8% de los estudiantes pudo predecir correctamente el desarrollo de la historia, el 67% respondió incorrectamente y un 25% no respondió, reflejando desafíos en la habilidad de seguir y proyectar la narrativa.

En la *escritura creativa*, la gran mayoría (82%) no hizo una redacción adecuada, ubicándola como "nada satisfactoria"; apenas el 10% de los estudiantes obtuvieron una calificación de "poco satisfactoria", mientras que el 8% fue calificada como "satisfactoria". Esto resalta una deficiencia considerable en las habilidades de redacción entre los estudiantes.

En el uso de la *gramática y vocabulario*, solo el 5% de los estudiantes completaron correctamente las oraciones, el 90% respondieron incorrectamente y el 5% de los estudiantes no respondió. Esto indica una comprensión muy limitada de la gramática y el uso adecuado del vocabulario.

En el *pensamiento crítico*, ningún estudiante proporcionó una respuesta correcta sobre cómo habría cambiado la historia si el personaje principal hubiera tomado una decisión diferente; el 83% de los estudiantes dieron respuestas incorrectas y el 17% no respondió, lo que indica una falta de habilidad para analizar las consecuencias de diferentes decisiones dentro de la narrativa. Ningún estudiante logró comparar correctamente los motivos de los personajes; el 75% de los estudiantes respondió incorrectamente y el 25% no respondió. Esto refleja una falta de comprensión de la motivación de los personajes y de habilidades analíticas.

Tabla 1

Datos demográficos y Pre-test

Preguntas	Opciones	Cant.	%
1.- Edad:	15 años	24	60
	16 años	14	35
	17 años	2	5
2.- Género:	Masculino	16	40
	Femenino	24	60
3.- ¿Tienes acceso a una computadora o dispositivo móvil en casa?	Si	32	80
	No	8	20
Comprensión Lectora			
4.- ¿Cuál es el tema principal del texto?	Respuestas correctas	10	25
	Respuestas incorrectas	20	50
	No respondieron	10	25
5.- Describe brevemente el conflicto principal de la historia.	Respuestas correctas	4	10
	Respuestas incorrectas	22	55
	No respondieron	14	35
6.- ¿Qué crees que sucederá a continuación en la historia?	Respuestas correctas	3	8
	Respuestas incorrectas	27	67
	No respondieron	10	25
Escritura creativa			

7.- La redacción de la historia es:	Muy satisfactoria	0	0
	Satisfactoria	3	8
	Poco satisfactoria	4	10
	Nada satisfactoria	33	82

Gramática y Vocabulario

8.- Completa las oraciones con las palabras adecuadas.	Respuestas correctas	2	5
	Respuestas incorrectas	36	90
	No respondieron	2	5
9.- Las oraciones fueron redactadas de forma:	Muy satisfactoria	0	0
	Satisfactoria	0	0
	Poco satisfactoria	10	25
	Nada satisfactoria	30	75

Pensamiento critico

10.- ¿Cómo crees que habría cambiado la historia si el personaje principal hubiera tomado una decisión diferente?	Respuestas correctas	0	0
	Respuestas incorrectas	33	83
	No respondieron	7	17
11.- Compara los motivos del personaje principal con los de otro personaje de la historia.	Respuestas correctas	0	0
	Respuestas incorrectas	30	75
	No respondieron	10	25

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación muestran mejoras significativas en las habilidades literarias de los estudiantes tras la implementación de Twine. Estas mejoras están en línea con estudios previos, como el de Figueroa y Marcillo (2021), quienes encontraron que el uso de narrativas interactivas en plataformas digitales fomenta la escritura creativa y la comprensión lectora. Asimismo, los hallazgos concuerdan con los de Alvarado et al. (2023), quienes señalaron que el acceso a herramientas digitales mejora la autonomía de los estudiantes en el desarrollo de competencias literarias. No obstante, en comparación con Pico y Avilez (2024), quienes reportaron avances más significativos en pensamiento crítico mediante el uso de herramientas digitales, los resultados obtenidos en el presente estudio muestran mejoras limitadas en esta área, lo que sugiere la necesidad de estrategias complementarias.

Si bien los resultados del post-test evidencian una mejora en las habilidades literarias, es necesario considerar la influencia de otros factores que pudieron contribuir a estos avances. La motivación



intrínseca de los estudiantes, el apoyo brindado por los docentes y el acceso a la tecnología jugaron un papel clave en la implementación de la intervención. En particular, la predisposición del grupo a participar en actividades innovadoras pudo haber impactado positivamente los resultados, independientemente del uso de Twine. Adicionalmente, el nivel de acompañamiento de los docentes en la implementación de la herramienta también influyó en la apropiación de las competencias trabajadas.

El acceso a dispositivos y conectividad en la institución también es un aspecto a considerar. Como lo señalan Delgado et al. (2022), el nivel de alfabetización digital y el acceso a tecnología influyen en la efectividad de las intervenciones pedagógicas basadas en herramientas digitales. En este sentido, aunque la mayoría de los estudiantes reportó tener acceso a dispositivos electrónicos, un porcentaje aún enfrenta dificultades de conectividad, lo que pudo limitar el impacto de la intervención en algunos casos.

Finalmente, estos hallazgos reafirman la efectividad de Twine como una herramienta didáctica innovadora, pero también evidencian la importancia de un enfoque integral que contemple estrategias adicionales para fortalecer el pensamiento crítico y la alfabetización digital. La implementación de futuras investigaciones con un grupo de control y un seguimiento a largo plazo permitiría evaluar con mayor precisión la sostenibilidad de los avances observados.

Propuesta de intervención

La presente propuesta de intervención surge de la necesidad identificada de mejorar las habilidades literarias de los estudiantes de primer año de bachillerato en una institución pública rural del Ecuador. Los resultados obtenidos en la fase diagnóstica de esta investigación han evidenciado carencias significativas en áreas clave como la comprensión lectora, la escritura creativa, y el pensamiento crítico. En respuesta a estas necesidades, se plantea la implementación de Twine, una herramienta digital interactiva, como una estrategia pedagógica innovadora que permita a los estudiantes desarrollar de manera efectiva sus habilidades literarias. Esta propuesta no solo busca mejorar los resultados académicos, sino también fomentar un mayor interés y motivación hacia la lectura y la escritura, aprovechando las posibilidades que ofrece la tecnología en el ámbito educativo.

La estructuración de las sesiones se basa en enfoques previos como el de Velásquez (2021), quien implementó secuencias didácticas con herramientas digitales para fomentar la lectura en estudiantes de primaria. Además, se adoptó el modelo de intervención utilizado por Alvarado et al. (2023), quienes aplicaron pre-test y post-test en un estudio sobre competencias digitales en Ecuador, lo que permite garantizar una medición válida de los efectos de la intervención con Twine.

Las sesiones de aprendizaje permitieron desarrollar gradualmente las habilidades literarias. Por ejemplo, en la sesión 2 se analizó textos narrativos para identificar elementos esenciales (tema, conflicto, personajes y estructura), lo que permitió a los estudiantes construir un marco conceptual sólido. Esta integración de teoría y práctica facilitó la creación de sus propias historias en Twine, reflejándose en el post-test con un aumento en la identificación correcta de temas principales, del 25% al 60%. En la sesión 3, donde los estudiantes integraron figuras literarias en sus historias, se evidenció una mejora en la expresividad escrita en el post-test, pasando de un 8% a un 45% en calificaciones ‘satisfactorias’ en escritura creativa. Asimismo, la sesión 7, que se centró en mejorar la comprensión lectora mediante análisis de textos narrativos en Twine, estuvo relacionada con el aumento en la identificación de temas principales en el post-test. Esto sugiere que el trabajo progresivo en análisis textual tuvo un impacto directo en la mejora observada. de igual forma en la sesión 8, la actividad colaborativa de crear una cadena de historias promovió la integración de ideas y el análisis crítico a partir del trabajo en equipo, aportando aproximadamente un 8–10% al desarrollo del pensamiento crítico

Sesión 1	Introducción a Twine y creación de una historia básica
Objetivo	Introducir a los estudiantes a la plataforma Twine y guiarlos en la creación de una historia interactiva básica para familiarizarlos con sus funciones y posibilidades.
Duración	90 minutos
Materiales	Computadoras del laboratorio de informática con acceso a Twine, proyector y manual de usuario básico de Twine
Actividades	Presentación del tema (20 minutos): • Explicar qué es Twine, sus aplicaciones en la creación de historias interactivas y cómo puede mejorar sus habilidades literarias.

- Mostrar cómo se crea una historia básica en Twine, incluyendo la adición de pasajes, enlaces entre ellos y el uso de etiquetas.

Actividad práctica (40 minutos):

- Los estudiantes seguirán un tutorial paso a paso para crear una historia simple en Twine. La historia puede ser una narración corta o un cuento con elecciones básicas.
- Asistencia del docente durante el desarrollo de la historia

Reflexión y socialización (20 minutos):

- Los estudiantes presentarán brevemente sus historias a la clase, mostrando cómo han utilizado Twine para crear sus narraciones.
- Reflexionar sobre la experiencia de usar Twine y discutir cómo la herramienta puede ser utilizada para desarrollar habilidades literarias.

Cierre (10 minutos):

- Recapitular los aspectos clave aprendidos durante la sesión.
- Participación en las actividades.
- Creación de historias.

Evaluación

Sesión 2	Análisis de textos narrativos
Objetivo	Desarrollar la habilidad de los estudiantes para analizar textos narrativos, identificando elementos clave como tema, conflicto y desarrollo, y aplicar este conocimiento en la creación de sus propias historias interactivas en Twine.
Duración	90 minutos
Materiales	Computadoras del laboratorio de informática con acceso a Twine, proyector, ejemplos de textos narrativos.
Actividades	Presentación del tema (20 minutos): • Introducir conceptos clave de la narrativa, como tema, conflicto, personajes, estructura y desarrollo de la trama. • Presentar un fragmento de un texto narrativo (puede ser un cuento corto o un extracto de una novela) y analizarlo en clase, identificando los elementos narrativos discutidos. Actividad práctica (40 minutos): • Análisis en parejas o grupos pequeños de fragmentos de textos narrativos.

- Identificación y discusión de elementos narrativos.
- Creación de una historia en Twine incorporando los elementos narrativos analizados.
- Asistencia del docente durante el desarrollo de la historia.

Reflexión y socialización (20 minutos):

- Presentación de fragmentos de historias en Twine.
- Discusión y retroalimentación sobre la aplicación de elementos narrativos.

Cierre (10 minutos):

- Reiteración de la importancia de los elementos narrativos.

Evaluación

- Participación en el análisis y la creación de la historia.
- Integración de elementos narrativos en los textos.

Sesión 3	Figuras literarias
Objetivo	Identificar y aplicar figuras literarias en la creación de textos narrativos interactivos utilizando Twine.
Duración	90 minutos
Materiales	Computadoras del laboratorio de informática con acceso a Twine, proyector, ejemplos de textos con figuras literarias
Actividades	Presentación del tema (20 minutos): • Explicación de figuras literarias comunes: metáforas, símiles, hipérboles, etc. • Presentar ejemplos ilustrativos. Actividad práctica (40 minutos): • Análisis de textos para identificar figuras literarias. • Discusión de las figuras encontradas. • Incorporación de figuras literarias en una historia en Twine. • Asistencia del docente durante el desarrollo de la historia. Reflexión y socialización (20 minutos): • Presentación de historias con figuras literarias. • Retroalimentación y discusión sobre el uso de figuras literarias. Cierre (10 minutos): • Resumen de la importancia de las figuras literarias.
Evaluación	• Participación en actividades de identificación y aplicación.

-
- Integración efectiva de figuras literarias en los textos.
-

Sesión 4 Historia de la Literatura

Objetivo Explorar los períodos y movimientos literarios a lo largo de la historia y aplicar sus características en la creación de textos narrativos interactivos utilizando Twine.

Duración 90 minutos

Materiales Computadoras del laboratorio de informática con acceso a Twine, proyector, texto resumido sobre períodos y movimientos literarios.

Actividades Presentación del tema (20 minutos):

- Explicación de los principales períodos y movimientos literarios: Clásico, Medieval, Renacentista, Barroco, Neoclásico, Romanticismo, Realismo, Modernismo, Contemporáneo.
- Ejemplos ilustrativos de las características y autores principales de cada período.

Actividad práctica (40 minutos):

- Lectura y análisis de un texto que resuma los principales períodos literarios.
- Identificación de características y autores de cada período literario en el texto proporcionado.
- Discusión en grupo sobre las características encontradas y su relevancia.
- Creación de una historia en Twine que incluya elementos y características de al menos tres períodos literarios.
- Trabajo en grupo para investigar y añadir elementos específicos de los períodos asignados en la historia interactiva.
- Asistencia del docente durante el desarrollo de la historia.

Reflexión y socialización (20 minutos):

- Presentación de las historias creadas por los grupos, destacando los elementos de los períodos literarios incorporados.
- Retroalimentación y discusión sobre la integración de los períodos literarios en las historias interactivas.

Cierre (10 minutos):

- Resumen de la importancia de comprender los períodos y movimientos literarios en la creación de textos.
-

Evaluación	• Participación en actividades de identificación y aplicación de períodos literarios. • Integración efectiva de características de los períodos literarios en las historias creadas en Twine.
-------------------	--

Sesión 5 Géneros literarios

Objetivo Identificar y aplicar diferentes géneros literarios en la creación de textos narrativos interactivos utilizando Twine.

Duración 90 minutos

Materiales Computadoras del laboratorio de informática con acceso a Twine, proyector, ejemplos de textos representativos de diversos géneros literarios.

Actividades Presentación del tema (20 minutos):

- Explicación de los principales géneros literarios: narrativa (novela, cuento), lírica (poesía), dramática (obra de teatro), y ensayística (ensayo).
- Ejemplos de cada género, destacando sus características distintivas.

Actividad práctica (40 minutos):

- Explicación de los principales géneros literarios: narrativa (novela, cuento), lírica (poesía), dramática (obra de teatro), y ensayística (ensayo).
- Ejemplos de cada género, destacando sus características distintivas.
- Discusión en grupo sobre las diferencias y similitudes entre los géneros literarios analizados.
- Creación de una historia en Twine que represente al menos dos géneros literarios diferentes.
- Trabajo en grupo para investigar y aplicar las características de los géneros seleccionados en la historia interactiva.
- Asistencia del docente durante el desarrollo de la historia.

Reflexión y socialización (20 minutos):

- Presentación de las historias creadas por los grupos, destacando cómo se han integrado los géneros literarios en la narrativa.
- Retroalimentación y discusión sobre la aplicación efectiva de los géneros literarios en las historias interactivas.

Cierre (10 minutos):



Evaluación	Resumen de la importancia de los géneros literarios en la creación de textos narrativos.
	Participación en actividades de identificación y aplicación de géneros literarios.
	Integración efectiva de características de los géneros literarios en las historias creadas en Twine.

Sesión 6	Análisis de poesía
-----------------	---------------------------

Objetivo	Analizar y aplicar elementos poéticos en la creación de textos narrativos interactivos utilizando Twine.
-----------------	--

Duración	90 minutos
-----------------	------------

Materiales	Computadoras del laboratorio de informática con acceso a Twine, proyector, ejemplos de poemas.
-------------------	--

Actividades	Presentación del tema (20 minutos):
	- Explicación de los elementos poéticos básicos: métrica, rima, ritmo, figuras literarias en poesía (metáforas, símiles, aliteraciones, etc.). - Lectura y análisis de ejemplos de poemas, identificando estos elementos en el texto.

Actividad práctica (40 minutos):

- Lectura de varios poemas seleccionados.
- Análisis de poemas para identificar elementos poéticos.
- Discusión sobre cómo estos elementos contribuyen al significado y estilo del poema.
- Creación de una historia interactiva en Twine incorporando elementos poéticos.
- Integración de técnicas poéticas en la narrativa para enriquecer la expresión.
- Asistencia del docente durante el desarrollo de la historia.

Reflexión y socialización (20 minutos):

- Presentación de las historias poéticas creadas por los estudiantes.
- Retroalimentación del docente y compañeros sobre la incorporación de elementos poéticos.

Cierre (10 minutos):



Evaluación	• Resumen de la importancia de los elementos poéticos en la narrativa. • Participación en actividades de identificación y aplicación de géneros literarios. • Integración efectiva de elementos poéticos en las historias. • Calidad y creatividad en la aplicación de técnicas poéticas.
-------------------	--

Sesión 7	Lectura comprensiva
-----------------	----------------------------

Objetivo	Mejorar la comprensión lectora mediante la creación y análisis de textos narrativos interactivos utilizando Twine.
-----------------	--

Duración	90 minutos
-----------------	------------

Materiales	Computadoras del laboratorio de informática con acceso a Twine, proyector, textos narrativos interactivos creados por los estudiantes.
-------------------	--

Actividades	Presentación del tema (20 minutos):
--------------------	--

- Explicación de técnicas de comprensión lectora como identificar ideas principales, detalles de apoyo y hacer inferencias.
- Ejemplos de preguntas de comprensión y cómo abordarlas.

Actividad práctica (40 minutos):

- Lectura de historias interactivas creadas por los estudiantes.
- Realización de preguntas de comprensión sobre los textos leídos.
- Creación de una historia interactiva en Twine enfocada en mejorar la comprensión lectora.
- Inclusión de elementos que faciliten la comprensión, como preguntas y opciones de texto que clarifiquen la narrativa.
- Asistencia del docente durante el desarrollo de la historia.

Reflexión y socialización (20 minutos):

- Presentación de las historias interactivas con enfoque en comprensión lectora.
- Retroalimentación del docente y compañeros sobre la efectividad en la mejora de la comprensión.

Cierre (10 minutos):

- Resumen de la importancia de la comprensión lectora en la escritura interactiva.
-

Evaluación	• Participación en actividades de identificación y aplicación de géneros literarios. • Aplicación efectiva de técnicas de comprensión lectora en las historias. • Calidad en la creación de textos que faciliten la comprensión.
Sesión 8	Cadena de historias interactivas
Objetivo	Crear una cadena de historias interactivas colaborativas utilizando Twine, desarrollando habilidades de narración y colaboración.
Duración	90 minutos
Materiales	Computadoras del laboratorio de informática con acceso a Twine, proyector.
Actividades	Presentación del tema (20 minutos): • Explicación de la técnica de cadena de historias y su uso en la escritura colaborativa. • Ejemplos de cómo las historias pueden conectarse y continuar. Actividad práctica (40 minutos): • Formación de grupos y planificación de la cadena de historias. • Cada grupo diseña una parte de la historia que se conectará con las historias de otros grupos. • Creación y publicación de las partes de la historia en Twine. • Conexión de las historias entre los grupos para formar una cadena continua. • Asistencia del docente durante el desarrollo de la historia. Reflexión y socialización (20 minutos): • Presentación de la cadena de historias interactivas. • Retroalimentación del docente y compañeros sobre la cohesión y creatividad de la cadena. Cierre (10 minutos): • Resumen de la importancia de la colaboración en la narración de historias.
Evaluación	• Creatividad y cohesión en la creación de la cadena de historias. • Participación y colaboración efectiva en el proceso de escritura.

Validación de la propuesta



Para validar la eficacia de la propuesta de intervención que utiliza Twine como herramienta digital para mejorar las habilidades literarias de los estudiantes, se llevó a cabo un post-test al final del trimestre. El objetivo del post-test fue evaluar el impacto de la intervención en las habilidades literarias de los estudiantes en comparación con los resultados obtenidos en el pre-test, y así verificar si se lograron los objetivos específicos planteados.

El post-test se diseñó para medir los mismos aspectos que el pre-test, permitiendo una comparación directa entre los resultados antes y después de la intervención. El post-test incluyó secciones para evaluar la escritura creativa, la comprensión lectora, el uso de la gramática y el vocabulario, y el pensamiento crítico. Se administró a los mismos estudiantes que participaron en las sesiones de intervención, asegurando que los resultados reflejaran con precisión el impacto de la propuesta.

Los resultados del post-test mostraron mejoras significativas en varias áreas clave: en relación con el primer objetivo específico, que buscaba fomentar la escritura creativa mediante actividades en Twine, se observó que el porcentaje de estudiantes con una calificación "satisfactoria" en redacción aumentó del 8% en el pre-test al 45% en el post-test. Esto indica una mejora significativa en la estructuración de narrativas interactivas. Para el segundo objetivo, mejorar la comprensión lectora, los resultados del post-test reflejan un aumento en la identificación correcta de temas principales, pasando del 25% en el pre-test al 60% en el post-test, lo que sugiere un impacto positivo en la capacidad de análisis de textos. En cuanto al tercer objetivo, desarrollar el pensamiento crítico, se encontró que el 30% de los estudiantes lograron comparar adecuadamente los motivos de los personajes en el post-test, en contraste con el 0% en el pre-test, mostrando una progresión en la capacidad de análisis narrativo.

Para determinar si las diferencias entre pre-test y post-test son estadísticamente significativas, se aplicó la prueba t de Student para muestras relacionadas. Los resultados indicaron que las mejoras observadas en escritura creativa ($t=3.45$, $p<0.05$), comprensión lectora ($t=2.89$, $p<0.05$) y pensamiento crítico ($t=2.67$, $p<0.05$) no fueron producto del azar, sino que reflejan un impacto real de la intervención con Twine.

La validación a través del post-test respalda la efectividad de la intervención propuesta y proporciona una base sólida para la implementación continua de herramientas digitales en el desarrollo de habilidades literarias.

Los resultados también indicaron una alta satisfacción entre los estudiantes, quienes valoraron positivamente la oportunidad de interactuar con la plataforma digital. La mayoría de los encuestados expresó que Twine facilitó una forma innovadora y atractiva de aprender y expresar sus ideas. Comentarios adicionales revelaron que los estudiantes apreciaron la interactividad y la posibilidad de crear historias propias, lo que incrementó su interés y motivación hacia la escritura y la lectura. Este feedback positivo refuerza la aceptación de Twine como una herramienta educativa efectiva y sugiere que la integración de tecnologías interactivas puede enriquecer significativamente la experiencia de aprendizaje en el aula.

Los resultados obtenidos en la validación de la propuesta son congruentes con el enfoque epistemológico constructivista adoptado en esta investigación, que pone énfasis en el aprendizaje activo y participativo. El uso de Twine como herramienta digital refleja el principio de que los estudiantes deben ser activos en la construcción de su conocimiento, especialmente al crear historias interactivas que les permitan explorar y reflexionar sobre conceptos literarios. Los resultados del post-test, que muestran mejoras en escritura creativa, comprensión lectora y pensamiento crítico, validan la efectividad de este enfoque, alineándose con los principios del aprendizaje colaborativo y la importancia de la interacción con el contenido. De este modo, la validación refuerza la idoneidad del marco metodológico y epistemológico elegido para la intervención, mostrando que las herramientas digitales, como Twine, no solo mejoran las habilidades literarias de los estudiantes, sino que también favorecen el desarrollo de competencias clave en el ámbito educativo.

Conclusiones

Se logró mejorar la escritura creativa en un 37% de los estudiantes, cumpliendo con el objetivo de fomentar habilidades de narración interactiva con Twine. El porcentaje de estudiantes con calificación “satisfactoria” en redacción aumentó del 8% en el pre-test al 45% en el post-test, evidenciando una mejora significativa en la estructuración de narrativas interactivas.

Se logró mejorar la comprensión lectora en un 35% de los estudiantes, cumpliendo con el objetivo de fortalecer la capacidad de análisis de textos mediante el uso de Twine. Los resultados del post-test reflejan un aumento en la identificación correcta de temas principales, pasando del 25% en el pre-test al 60% en el post-test, lo que sugiere un impacto positivo en la interpretación y análisis de textos narrativos.



Sin embargo, las mejoras en pensamiento crítico fueron limitadas, lo que indica que se requieren estrategias adicionales para fortalecer esta habilidad. Solo el 30% de los estudiantes lograron comparar adecuadamente los motivos de los personajes en el post-test, en contraste con el 0% en el pre-test, mostrando una progresión moderada en la capacidad de análisis narrativo. Esto sugiere la necesidad de complementar la intervención con actividades específicas que refuercen el pensamiento crítico y la toma de decisiones en la narrativa interactiva.

Estos resultados indican que el uso de Twine como herramienta digital favorece el desarrollo de habilidades literarias, aunque es necesario complementar su aplicación con estrategias que refuercen la gramática y el pensamiento crítico para maximizar su efectividad.

Referencias Bibliográficas

- Alvarado, R., Castro, K., Manzano, M., & Bravo, C. (2023). Alfabetismo en el Siglo XXI: análisis de competencias de lectura y escritura en Ecuador. *Revista de ciencias sociales*, 29(8), 183-196. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i.40946>
- Buitron-Meneses, E., & Salazar-Rincón, A. (2023). *Competencias de lecto-escritura en estudiantes del Valle Del Cauca a partir de las pruebas saber 11: una reflexión para el ingreso a la educación superior y al aprendizaje en las ciencias administrativas. Tesis de grado* (Vol. 8). Universidad Cooperativa de Colombia. <https://hdl.handle.net/20.500.12494/52487>
- Caluguillin, D. (2023). *Narrativa literaria como proceso pedagógico para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de nivel medio de la Escuela EB "Rusconi Carmelina". Tesis de grado*. Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14330>
- Castro-Ortega, L., & Martínez-Guevara, E. (2022). Tertulias literarias: una propuesta para desarrollar las habilidades de lectura e interpretación en alumnos de nivel medio superior. *Revista Mexicana De Investigación E Intervención Educativa*, 1(3), 52-. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v1i3.25>
- Creswell, J. (2014). *Diseño de investigación: enfoques cualitativos, cuantitativos y mixtos* (4.^a ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. <https://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/08/INVESTIGACION-CUALITATIVACreswell.pdf>



- Delgado, B., Arteaga, C., & Moreira, F. (2022). La competencia digital en el proceso de enseñanza aprendizaje en educación media general: Un estudio de casos. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científica)*, 7(4), 2150-2163. <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v7i4.725>
- Duarte, A. (2023). *La huella educativa del arte en el bachillerato* (Vol. 23). Publicación cuatrimestral del Instituto Politécnico Nacional. <https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/Innovacion-Educativa-92/Innovacion-educativa-92.pdf#page=61>
- Figueroa, F., & Marcillo, C. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(3), 958-976. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926965>
- García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 9-29. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.23911>
- Hueso-Fibla, S. (2021). La creación de relatos digitales no lineales como herramienta intercultural en el ámbito de la filología francesa. *In Anales de Filología Francesa*(29), 311-333. <https://doi.org/10.6018/analesff.480531>
- Mujica-Pérez, F. (2020). *Las rutas literarias como herramienta didáctica para potenciar la experiencia literaria y el desarrollo de habilidades y competencias en Cataluña. Tesis de grado*. Universidad de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/171357>
- Olvera, M. (2020). *La asignatura de literatura: espacio para el desarrollo del pensamiento crítico en alumnos de bachillerato. Tesis de grado*. Universidad Autónoma de Querétaro. <https://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/10160>
- Pico, A., & Avilez, S. (2024). Propuesta Pedagógica, Mediada por el Aprendizaje Situado, Orientada a Fomentar Competencias de Comprensión de Lectura. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(1), 7550-7569. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10087
- Pincay, M., & Barreiro, M. (2022). Desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “JAMA”. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 994-1014. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i3>

- Portilla, G., & Honorio, C. (2022). *Aplicación del método analítico-sintético para mejorar la comprensión de textos argumentativos en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la IEP “Buena Esperanza”*. Tesis de grado. Universidad Nacional del Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3886>
- Sánchez, E. (2022). *La mejora de la expresión escrita en el aula de inglés: una propuesta de creación de historias interactivas con Twine mediante escritura colaborativa*. Tesis de grado. Universidad Católica de Murcia. https://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/5400/S%C3%A1nchez_Rodr%C3%ADguez_Estefan%C3%ADa.pdf?sequence=1
- Velasquez, E. (2021). *Estrategia didáctica mediada por la herramienta EDILIM para fomentar el interés por la lectura y potenciar su comprensión en los estudiantes de básica primaria de la Escuela Rural las Rocas de El Playón, Santander*. Tesis doctoral. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14471>
- Vera, T. (2020). *La didáctica de la literatura como estrategia para la adquisición de habilidades de comprensión lectora y expresión escrita*. Tesis de grado. Universidad Finis Terrae. <https://tesis.uft.cl/handle/123456789/808>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior