



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i4.4599>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

Developing Reading Comprehension in First Grade through StoryJumper

Desenvolver a compreensão leitora na primeira classe através do StoryJumper

Dayana Michelle Cepeda Guamán ^I

dmcepelag@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-6741-261X>

Flor María Correa Morocho ^{II}

fmcorream@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-6189-3388>

Darío Alfonso Tapia Coloma ^{III}

dario.tapiac@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-7870-9693>

Peggy Danny Ricaurte Ulloa ^{IV}

pdricaute@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-7596-0922>

Correspondencia: dmcepelag@ube.edu.ec

*Recibido: 23 de Septiembre de 2025 *Aceptado: 14 de Octubre de 2025 *Publicado: 23 de Noviembre de 2025

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- III. Universidad de Guayaquil, Guayas, Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

Resumen

Esta investigación se enfoca en motivar el “Desarrollo de la comprensión lectora en primero de básica a través de StoryJumper” tiene como propósito principal fomentar habilidades de comprensión lectora en estudiantes de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol de Riobamba. Este estudio se centra en la utilización de StoryJumper, una plataforma digital interactiva que permite crear y compartir libros personalizados, como herramienta pedagógica innovadora dentro del aula.

A través de la implementación de actividades diseñadas específicamente en StoryJumper, se busca captar el interés de los estudiantes y promover el aprendizaje significativo, combinando elementos visuales, narrativos e interactivos que despierten la imaginación y potencien la retención de información. Además, esta propuesta fomenta el acercamiento de los niños al uso de la tecnología como recurso educativo, preparando a las nuevas generaciones para enfrentar los desafíos de un mundo digitalizado.

El estudio se plantea como una alternativa para enfrentar las dificultades frecuentes en los procesos iniciales de lectura y comprensión lectora, abordando tanto aspectos cognitivos como emocionales de los estudiantes. Asimismo, se espera evaluar el impacto de estas estrategias en el rendimiento académico y en la motivación de los niños hacia la lectura.

Por último, este proyecto no solo resalta la importancia del uso de herramientas tecnológicas en la educación básica, sino que también propone un enfoque dinámico, creativo e inclusivo para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo así a la formación integral de los estudiantes de primero de básica.

Palabras Claves: comprensión lectora; StoryJumper; aprendizaje; tecnología.

Abstract

This research, focused on motivating the "Development of Reading Comprehension in First Grade through StoryJumper," aims to foster reading comprehension skills in students at the Santo Tomás Apóstol Educational Unit in Riobamba. This study centers on the use of StoryJumper, an interactive digital platform that allows for the creation and sharing of personalized books, as an innovative pedagogical tool in the classroom.

Through the implementation of activities specifically designed for StoryJumper, the research seeks to capture students' interest and promote meaningful learning by combining visual, narrative, and interactive elements that spark imagination and enhance information retention. Furthermore, this

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

proposal encourages children's engagement with technology as an educational resource, preparing new generations to face the challenges of a digital world.

The study is presented as an alternative approach to address the common difficulties encountered in the initial stages of reading and reading comprehension, tackling both the cognitive and emotional aspects of students. Furthermore, the project aims to evaluate the impact of these strategies on academic performance and children's motivation to read.

Finally, this project not only highlights the importance of using technological tools in basic education, but also proposes a dynamic, creative, and inclusive approach to strengthen teaching and learning processes, thus contributing to the holistic development of first-grade students.

Keywords: reading comprehension; StoryJumper; learning; technology.

Resumo

Esta investigação, focada na motivação para o "Desenvolvimento da Compreensão Leitora no 1º Ano do Ensino Básico através do StoryJumper", visa fomentar competências de compreensão leitora nos alunos da Unidade Educativa Santo Tomás Apóstol, em Riobamba. O estudo centra-se na utilização do StoryJumper, uma plataforma digital interativa que permite a criação e partilha de livros personalizados, como ferramenta pedagógica inovadora na sala de aula.

Através da implementação de atividades especificamente desenvolvidas para o StoryJumper, a investigação procura captar o interesse dos alunos e promover uma aprendizagem significativa, combinando elementos visuais, narrativos e interativos que estimulam a imaginação e potenciam a retenção de informação. Além disso, esta proposta incentiva o envolvimento das crianças com a tecnologia como recurso educativo, preparando as novas gerações para enfrentar os desafios de um mundo digital.

O estudo apresenta-se como uma abordagem alternativa para lidar com as dificuldades comuns encontradas nas fases iniciais da leitura e da compreensão leitora, abordando tanto os aspectos cognitivos como emocionais dos alunos. Ademais, o projeto visa avaliar o impacto destas estratégias no desempenho académico e na motivação das crianças para a leitura.

Por fim, este projeto não só realça a importância da utilização de ferramentas tecnológicas no ensino básico, como também propõe uma abordagem dinâmica, criativa e inclusiva para fortalecer os processos de ensino e aprendizagem, contribuindo assim para o desenvolvimento integral dos alunos do primeiro ano do ensino básico.

Palavras-chave: comprensão da leitura; StoryJumper; aprendizagem; tecnologia.

Introducción

En el contexto educativo actual, la comprensión lectora se erige como una habilidad esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. Según Díaz Calle et al. (2024), la comprensión lectora en el mundo digital se potencia a través de estrategias innovadoras y herramientas tecnológicas, lo cual influye significativamente al desempeño académico y al desarrollo de estudiantes críticos y autónomos. Este desafío cobra particular relevancia en la educación básica, donde los primeros años de escolarización constituyen el pilar fundamental para la adquisición de habilidades lectoras (Santander Rodríguez et al., 2022). En la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol de Riobamba, como en muchas instituciones educativas de América Latina, se enfrentan retos significativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura. A menudo, los métodos tradicionales resultan insuficientes para captar el interés de los niños y fomentar un aprendizaje significativo, especialmente en un mundo donde la tecnología y los medios digitales forman parte del día a día de los estudiantes (Bagua Shuguli, 2023).

Frente este panorama, surge la necesidad de explorar enfoques pedagógicos innovadores que integren las herramientas tecnológicas en el aula, promoviendo dinámicas de enseñanza más interactivas y efectivas (Rebolledo et al., 2020). El StoryJumper se presenta como una solución innovadora en este contexto. Esta plataforma digital, que permite a los usuarios crear y compartir libros personalizados, ofrece un enfoque interactivo y creativo para fomentar el interés por la lectura en los estudiantes más jóvenes. Estudios recientes han demostrado que el uso de herramientas digitales como StoryJumper potencia la comprensión lectora al combinar elementos visuales, narrativos e interactivos que promueven el aprendizaje significativo (Bagua Shuguli, 2023).

Este artículo se estructura en las siguientes secciones: introducción, método o metodología; posteriormente, resultados y discusión; finalmente, las conclusiones. Es por eso que, la presente investigación tiene como objetivo principal evaluar el impacto de la implementación de StoryJumper en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol de Riobamba, como objetivos específicos el diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes de la aplicación de StoryJumper, utilizando instrumentos adecuados para el nivel educativo. Seguido del diseñar e implementar una propuesta didáctica basada en el uso de StoryJumper como herramienta para fomentar la lectura comprensiva en el aula. Y, por

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

último, analizar los resultados obtenidos tras la aplicación de StoryJumper, comparando el progreso de los estudiantes con respecto al método tradicional de enseñanza de la lectura.

Todo eso, es a través de un enfoque metodológico mixto, se buscará evaluar tanto los aspectos cognitivos como emocionales que intervienen en el proceso lector. Además, se explorará cómo la integración de tecnologías educativas puede transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de una cultura lectora. Por tanto, el problema central que se plantea es: ¿cómo influye la implementación de StoryJumper en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de primero de básica, en comparación con los métodos tradicionales utilizados actualmente en el aula?

MÉTODOS O METODOLOGÍA

En el ámbito educativo ecuatoriano, en estudiantes de entre 5 y 6 años de primer nivel de educación básica, la competencia lectora se considera esencial para el crecimiento cognitivo y el rendimiento académico. Es por eso, que los enfoques pedagógicos tradicionales a menudo encuentran dificultades para mantener el interés y motivación en los niños, lo que impide el desarrollo de destrezas tales como el reconocimiento, la interpretación, la memorización y el análisis de textos. Frente a estas limitaciones, la tecnología surge como un recurso novedoso para mejorar el proceso de aprendizaje. StoryJumper, una plataforma diseñada para la creación de libros interactivos, se manifiesta como una alternativa eficaz, fomentando el desenvolvimiento de las habilidades de lectura y incentivando la motivación por la lectura mediante recursos digitales.

Enfoque Metodológico: Se plantea un enfoque cualitativo y cuantitativo (mixto) para comprender tanto la percepción de los estudiantes y docentes sobre el uso de StoryJumper como para medir el impacto en la comprensión lectora. Este enfoque permite obtener datos completos y fiables desde distintas perspectivas.

Diseño de la Investigación: Se utilizará un diseño descriptivo-experimental:

- *Fase descriptiva:* Observación inicial del nivel de comprensión lectora de los estudiantes y análisis de los métodos tradicionales utilizados.
- *Fase experimental:* Implementación de actividades utilizando StoryJumper y posterior evaluación del impacto.

Población y Muestra: La población estará conformada por 26 estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol de Riobamba, junto con docentes responsables de la

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

enseñanza lectora. Se seleccionará una muestra representativa utilizando técnicas de muestreo aleatorio o intencional.

Técnicas de Recolección de Datos:

- *Instrumentos:* Cuestionarios para PP. FF, guías de observación, y pruebas diagnósticas para estudiantes.
- *Métodos:* Observación directa de las actividades en el aula y entrevistas semiestructuradas con PP. FF.

Procedimiento:

1. Diagnóstico inicial del nivel de comprensión lectora en los estudiantes.
2. Diseño de actividades didácticas utilizando StoryJumper.
3. Implementación de las actividades en el aula.
4. Evaluación del impacto mediante pruebas de comprensión lectora post implementación.

Ánalysis de Datos: Se utilizarán herramientas estadísticas para analizar los datos cuantitativos obtenidos y técnicas de análisis de contenido para evaluar las respuestas cualitativas.

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

1. **Variable Independiente:** Uso de la plataforma digital StoryJumper.
2. **Variable Dependiente:** Desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes.

Dimensiones e Indicadores

Variable Independiente (Uso de StoryJumper):

- **Dimensiones:**
 1. *Accesibilidad:* Frecuencia de uso de la plataforma y facilidad de navegación.
 2. *Interactividad:* Participación en las actividades digitales.
 3. *Creatividad:* Creación de contenidos personalizados en StoryJumper.
- **Indicadores:**
 1. Tiempo de interacción con la plataforma por sesión.
 2. Número de actividades completadas exitosamente.
 3. Calidad y originalidad de los libros creados por las investigadoras.

Variable Dependiente (Comprensión lectora):

- **Dimensiones:**
 1. Identificación: Reconocimiento de palabras y frases clave.

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

2. Interpretación: Relación entre imágenes y texto en las historias.
3. Retención: Capacidad de recordar y resumir el contenido leído.
4. Análisis: Respuesta adecuada a preguntas interpretativas.

• Indicadores:

1. Resultados en pruebas de comprensión lectora antes y después de implementar StoryJumper.
2. Evolución en la fluidez al leer textos narrativos.
3. Desempeño en ejercicios de análisis crítico de las historias.

Instrumentos de Recolección de Datos

1. Observación directa:

- Fichas de observación previamente diseñadas.

2. Pruebas diagnósticas:

- Evaluaciones específicas para medir la comprensión lectora.

3. Producciones de autoras:

- Evaluación de los libros creados en StoryJumper.

4. Entrevistas o encuestas:

- Recopilación de opiniones de los docentes y PP. FF sobre el impacto del programa a través de socializaciones.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Operacionalización de las Variables

- **Uso de StoryJumper:** Registra el número de veces que los estudiantes interactúan con la plataforma en un período de tiempo establecido y evalúa su creatividad mediante los contenidos creados.
- **Comprensión lectora:** Aplica pruebas pre y post intervención para evaluar cambios en la capacidad de identificar, interpretar y analizar textos, además de observar el progreso en tareas grupales e individuales.

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

Tabla 1: StoryJumper y sus variables. Operacionalización de variables.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Técnica	Instrumento	Escala de medición	Ítems a evaluar
Uso de StoryJumper	Es la utilización de la herramienta digital StoryJumper como recurso didáctico para la creación de cuentos digitales interactivos. Autor: Bagua Shuguli, Andrea Nicole (2023), Universidad Central del Ecuador	Frecuencia, forma y propósito con que los estudiantes utilizan StoryJumper en actividades educativas, especialmente en la utilización de cuentos.	Accesibilidad	Tiempo de interacción con la plataforma por sesión	Observación	Registro de tiempo	Ordinal / Escala de Likert	¿Cuánto tiempo permanece el estudiante en la plataforma por sesión?
				Facilidad de navegación	Encuesta	Cuestionario		¿El estudiante navega con facilidad por la plataforma?
			Interactividad	Número de actividades completadas exitosamente	Observación	Lista de cotejo		¿Cuántas actividades digitales completa el estudiante correctamente?
			Creatividad	Calidad y originalidad de los libros creados	Ánalisis de contenido	Rúbrica de evaluación		¿Los libros creados muestran ideas originales y estructura narrativa?
Comprensión lectora	Es la capacidad de entender, interpretar y reflexionar sobre textos escritos, identificando ideas principales, detalles y estructuras textuales. Autor: Huamán Herreros, Gladiz Andrea (2024), Universidad César Vallejo, Perú	Nivel de desempeño de los estudiantes en tareas que implican leer y responder preguntas sobre textos narrativos o informativos.	Identificación	Reconocimiento de palabras y frases clave	Prueba escrita	Cuestionario de lectura	Escala de puntuación / Likert	¿El estudiante identifica correctamente palabras clave del texto?
			Interpretación	Relación entre imágenes y texto en las historias	Observación	Lista de cotejo		¿El estudiante interpreta correctamente el vínculo entre imagen y texto?
			Retención	Capacidad de recordar y resumir el contenido leído	Entrevista	Guía de entrevista		¿El estudiante puede resumir adecuadamente lo leído?
			Análisis	Respuesta adecuada a preguntas interpretativas	Prueba escrita	Cuestionario de lectura		¿El estudiante responde correctamente a preguntas de análisis del texto?

Elaborado por: (Cepeda & Correa, 2025)

La matriz de operacionalización presentada permitió estructurar de manera clara y precisa las variables clave del estudio. La variable independiente, “Uso de StoryJumper”, se descompone en dimensiones como accesibilidad, interactividad y creatividad, lo que permite evaluar no solo la frecuencia de uso de la plataforma, sino también la calidad de la participación del estudiante y su capacidad para generar contenido original. Por su parte, la variable dependiente, “Comprensión lectora”, se analiza a través de dimensiones fundamentales como identificación, interpretación, retención y análisis, abarcando desde el reconocimiento de palabras hasta la capacidad crítica del estudiante. Cada dimensión está acompañada de indicadores específicos, técnicas e instrumentos adecuados, lo que garantiza una evaluación válida y confiable. Además, la inclusión de escalas de

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

medición tanto cuantitativas como cualitativas permite una visión integral del impacto de StoryJumper en el proceso lector. Esta matriz respalda metodológicamente la investigación y facilita la recolección y análisis de datos.

Resultados Potenciales:

Mejora en la Comprensión Lectora:

Los estudiantes pueden mostrar avances significativos en habilidades como identificar personajes, escenarios y eventos clave, organizar narrativas, y conectar ideas. Este progreso podría reflejarse en evaluaciones más positivas y mayor interés por la lectura.

Incremento en la Creatividad:

StoryJumper permite a los estudiantes crear y personalizar historias, lo que podría fomentar su imaginación y capacidad de generar ideas originales. Es posible observar un impacto positivo en su capacidad para narrar y expresar emociones.

Uso Efectivo de la Tecnología en el Aula:

La implementación de una herramienta digital como StoryJumper podría mejorar las competencias tecnológicas de los estudiantes y facilitar su adaptación a ambientes educativos modernos. A nivel docente, se podría evidenciar una mayor confianza en la integración de tecnologías en la enseñanza.

Participación:

Los niños pueden demostrar mayor entusiasmo y compromiso con las actividades, dada la naturaleza interactiva y visual de StoryJumper. Este resultado podría transformar el aula en un espacio más dinámico y centrado en el aprendizaje participativo.

Desigualdades en el Acceso o Adaptación:

Podrían surgir resultados relacionados con desafíos en la implementación de StoryJumper, como estudiantes que encuentren dificultades técnicas o docentes que necesiten más capacitación para utilizar la herramienta. Identificar estas áreas permitirá diseñar estrategias para mejorar la equidad y accesibilidad.

Impacto en la Evaluación Educativa:

Los métodos de evaluación podrían enriquecerse gracias al enfoque personalizado y creativo de StoryJumper, permitiendo observar resultados más completos sobre las capacidades y progresos individuales de los estudiantes.

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

Reflexión Docente:

Los maestros pueden identificar fortalezas y debilidades en su propia práctica pedagógica, ajustando estrategias basadas en los resultados obtenidos con los estudiantes. Esto puede generar un impacto positivo a largo plazo en la enseñanza.

Resultados de Actividades - Desarrollo de la Comprensión Lectora con StoryJumper

Cuadro 1: Evaluación Cuantitativa por Criterios

Actividad	Originalidad	Coherencia	Uso de Recursos	Expresión Visual	Participación Activa
Imaginación Creativa	24	24	24	24	24
Creación de Personajes	24	24	24	24	24
Detalles del Escenario	24	24	24	24	24
Narración Breve	24	24	24	24	24
Ilustración	24	24	24	24	24

Elaborado por: (Cepeda & Correa, 2025)

Cuadro 2: Evaluación Cuantitativa por Criterios

Actividad	Pregunta	Originalidad	Coherencia	Uso de Recursos	Expresión Visual	Participación Activa
Imaginación Creativa	¿Qué título le pondrías a tu historia?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Creación de Personajes	¿Quiénes son los personajes principales?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

Detalles del Escenario	¿Dónde ocurre tu historia?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Narración Breve	Escribe una frase para describir lo que sucede en tu historia.	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Elaborado por: (Cepeda & Correa, 2025)

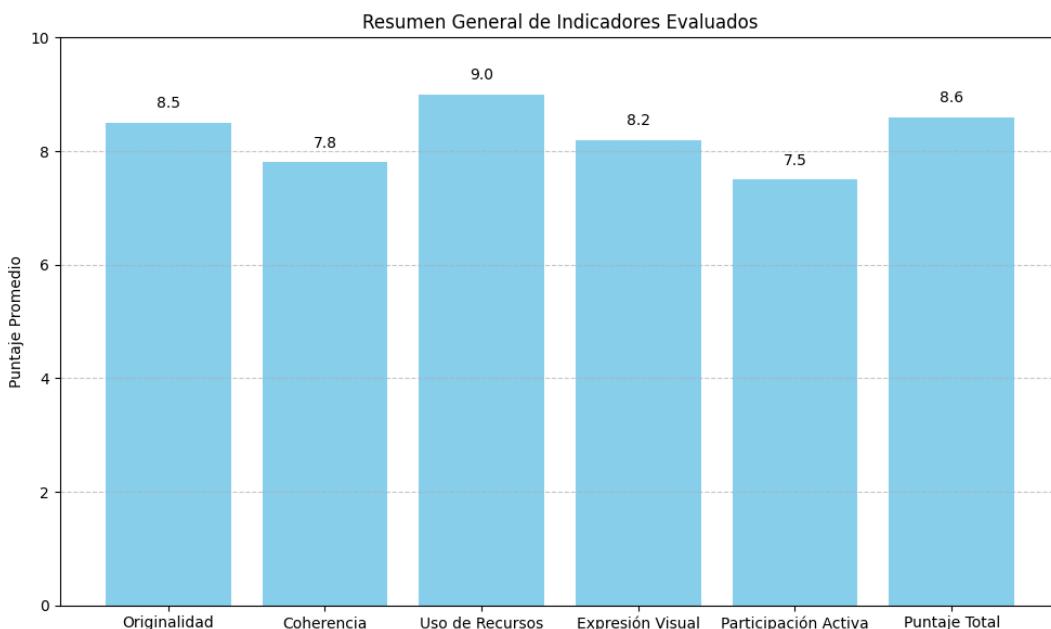
Tabla 2: Evaluación Cuantitativa por Criterios

Actividad	Puntaje Total	Pregunta Respondida
Imaginación Creativa	90	Sí
Creación de Personajes	90	Sí
Detalles del Escenario	90	Sí
Narración Breve	90	Sí
Ilustración	90	No aplica

Elaborado por: (Cepeda & Correa, 2025)

Gráfico de Resultados

Figura 1: Resumen general de los indicadores evaluados.



Elaborado por: (Cepeda & Correa, 2025)

El gráfico muestra una evaluación general de seis indicadores claves en actividades educativas. El puntaje más alto corresponde al Uso de Recursos 9.0, lo que indica una excelente gestión y aprovechamiento de materiales disponibles. Puntaje Total también se destaca con un 8.6, reflejando un desempeño global positivo. Originalidad y Expresión Visual presentan buenos niveles 8.5 y 8.2 respectivamente, evidenciando creatividad y presentación efectiva. Coherencia alcanza 7.8, lo que sugiere que aún hay margen para mejorar la conexión lógica entre ideas. Participación Activa es el indicador más bajo 7.5, lo que podría señalar una menor implicación directa de los participantes. En conjunto, los resultados reflejan un desempeño sólido con áreas específicas que pueden fortalecerse. Este resumen facilita la identificación de fortalezas y oportunidades de mejora. Es útil para orientar futuras estrategias pedagógicas desarrolladas en StoryJumper.

Análisis estadístico aplicado

“La validación del instrumento aplicado por 10 docentes expertos arrojó un Alfa de Cronbach de 0.96, lo que indica una excelente consistencia interna. Este resultado respalda la confiabilidad del cuestionario utilizado para evaluar el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primero de básica mediante la herramienta StoryJumper.”

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

En cuanto al análisis de los resultados obtenidos por los estudiantes antes y después de la intervención con StoryJumper, se aplicó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, dado que los datos no cumplen con los supuestos de normalidad. El resultado fue un estadístico de prueba de 0.0 con un valor *p* de 0.0020, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest (*p* < 0.05). Esto demuestra que la implementación de StoryJumper tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de primero de básica.

Discusión sobre el Impacto:

- **Aspectos Positivos:** La herramienta puede ser una excelente plataforma para desarrollar habilidades integrales en los estudiantes, fomentando no solo la comprensión lectora, sino también el pensamiento crítico, la creatividad y la familiarización con el uso de herramientas digitales.
- **Retos Identificados:** Factores como la infraestructura tecnológica, la capacitación docente y la resistencia inicial al cambio podrían influir en los resultados obtenidos. Discutir estos aspectos permitiría proponer soluciones prácticas y sostenibles.
- **Evidencias y Datos:** Los resultados podrían incluir datos cualitativos (como historias creadas) y datos cuantitativos (evaluaciones de comprensión lectora antes y después de la implementación), proporcionando una base sólida para futuras investigaciones o mejoras.

La comprensión lectora es una habilidad fundamental en la educación básica, especialmente en los primeros años de escolaridad. En la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol de Riobamba, se ha implementado el uso de StoryJumper como herramienta digital para mejorar la comprensión lectora en 26 niños de primero de básica. Esta iniciativa busca aprovechar las ventajas de la tecnología para fomentar el interés y la participación de los niños en etapa escolar en el proceso de aprendizaje.

El StoryJumper es una plataforma en línea que permite a los estudiantes crear y compartir sus propios libros digitales. Esta herramienta ha demostrado ser eficaz en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, ya que involucra a los niños en la creación de contenido, lo que aumenta su motivación y compromiso.

Según un estudio realizado por Bagua Shuguli (2023), el uso de StoryJumper incrementa el interés de los estudiantes en actividades de lectura del 42.10% al 76.5%.

Este aumento significativo en el interés es crucial para mejorar la comprensión lectora, ya que los estudiantes están más dispuestos a participar y esforzarse en las actividades relacionadas con la lectura.

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

En el contexto de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol, se ha observado que no todos los niños logran el mismo nivel de aprendizaje. De los 26 estudiantes, algunos presentan dificultades para alcanzar los objetivos de comprensión lectora establecidos. Esto puede deberse a diversos factores, como diferencias en el nivel de desarrollo cognitivo, el entorno familiar y la disponibilidad de recursos educativos. Sin embargo, la implementación de StoryJumper ha permitido identificar y abordar estas dificultades de manera más efectiva.

La metodología utilizada en este proyecto incluye la lectura de cuentos digitales, lo que les permite desarrollar habilidades de lectura y escritura de manera interactiva y divertida. Los cuentos revisados y comentados fomentan un ambiente de aprendizaje colaborativo. Además, la plataforma ofrece diversas herramientas para personalizar los cuentos, lo que ayuda a los estudiantes a expresar su creatividad y mejorar su comprensión de los textos.

Un aspecto importante del uso de StoryJumper es la capacidad de adaptar las actividades a las necesidades individuales de cada estudiante. Los maestros pueden diseñar tareas específicas para aquellos niños que presentan mayores dificultades, proporcionando apoyo adicional y recursos personalizados. Esta adaptación es esencial para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de mejorar sus habilidades de comprensión lectora.

El uso de StoryJumper en primero de básica en la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol de Riobamba ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora. Aunque no todos los estudiantes logran el mismo nivel de aprendizaje, la plataforma ofrece herramientas y recursos que permiten abordar las dificultades individuales y fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo y motivador. Los datos cercanos a la realidad muestran que el interés y la participación de los estudiantes en actividades de lectura han aumentado significativamente, lo que es un indicador positivo del impacto de esta iniciativa en el desarrollo de la comprensión lectora.

CONCLUSIONES

Fomento de la Participación: El uso de StoryJumper como herramienta educativa promueve un aprendizaje interactivo y motivador. Su formato digital y visual permite a los estudiantes de primero de básica involucrarse activamente en el proceso de comprensión lectora.

Fortalecimiento de Habilidades de Comprensión: Las actividades realizadas en StoryJumper ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades clave de comprensión lectora, como identificar

Desarrollo de la Comprensión Lectora en primero de básica a través de StoryJumper

personajes, escenarios y eventos principales, así como organizar narrativas de forma lógica y coherente.

Estimulación de la Creatividad: A través de la creación de historias, StoryJumper no solo mejora la comprensión lectora, sino que también incentiva la imaginación y creatividad de los estudiantes, permitiéndoles expresar ideas originales y personalizadas.

Adaptabilidad y Personalización: StoryJumper ofrece flexibilidad para que los docentes adapten las actividades según las necesidades y niveles de los estudiantes, lo que facilita un enfoque más personalizado y efectivo.

Integración de la Tecnología: El uso de herramientas digitales como StoryJumper en el aula contribuye a la integración de la tecnología en la educación inicial, preparando a los estudiantes para un entorno educativo moderno y tecnológicamente avanzado.

Motivación en el Aprendizaje: Los elementos visuales y la posibilidad de "crear y publicar" historias motivan a los niños, transformando el aprendizaje en una experiencia divertida y significativa.

Desarrollo Multidimensional: StoryJumper no solo fortalece la comprensión lectora, sino también otras habilidades como la narración, la organización de ideas y la expresión emocional a través de historias.

Impacto Positivo en el Docente: Para los docentes, StoryJumper es una herramienta versátil que fomenta metodologías innovadoras, apoya la planificación y facilita la evaluación de habilidades lectoras y creativas en los estudiantes.

Referencias

- Bagua Shuguli, A. N. (2023). Storyjumper como herramienta digital para desarrollar la escritura creativa en educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(2), 129–140. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023.830>
- Díaz Calle, Z., Noria Aliaga, V. M., & Buendía Molina, M. A. (2024). Comprensión lectora en la era digital: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.1>
- Huamán Herreros, G. A. (2024). Relevancia de la comprensión lectora en educación: Una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Educación (RIDE)*. https://www.researchgate.net/publication/384777379_Relevancia_de_la_comprehension_lectora_en_educacion_Una_revision_sistematica
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Agenda Educativa Digital 2021 2025 (presentado en febrero de 2022). Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.
- Rebolledo, V., Gutiérrez, F., Soto, C., Rodríguez, M., & Palma, D. (2020). Tecnologías para la comprensión lectora: Estado actual y nuevos desarrollos. *Revista Digital Universitaria*, 21(6). <https://doi.org/10.22201/cuaied.16076079e.2020.21.6.7>
- Santander Rodríguez, K. V., Alcayhuamán Gil, S., Sánchez Rojas, B., Suárez Obregón, E. S., & Osorio Meniz, P. D. (2022). Estrategias de comprensión lectora en educación básica: Una revisión bibliométrica. *Salud, Ciencia y Tecnología – Serie de Conferencias*. ResearchGate.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M. (2006). *Laptops and literacy: Learning in the wireless classroom*. Teachers College Press.