

El Storytelling y la gamificación como estrategia pedagógica y la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de Bachillerato.

Storytelling and gamification as a pedagogical strategy and reading comprehension in the teaching-learning process in high school students.

DOI:

Katerine Ivett Manjarres García¹

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador



<https://orcid.org/0009-0009-3177-7473>

kimanjarresg@ube.edu.ec

PhD. Rosa Elena Ordoñez Vivero²

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador



<https://orcid.org/0000-0002-4692-7456>

reordonezv@ube.edu.ec

PhD. Alejandro Reigosa Lara³

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador



<https://orcid.org/0000-0002-4323-6668>

areigosal@ube.edu.ec

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: kimanjarresg@ube.edu.ec

Fecha de recepción: 00/00/00

Fecha de aceptación: 00/00/00

RESUMEN

En el desarrollo de la presente investigación se observó como problemática de estudio que en la institución educativa Colegio Bachillerato “18 de Noviembre”, son pocos los docentes que emplean nuevas metodologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la planificación de lengua y literatura se incluyen instrumentos y recursos tecnológicos para su formación, los cuales no son ejecutados en su totalidad, ante lo cual se planteó como objetivo general “Implementar estrategias pedagógicas como el storytelling y la gamificación para mejorar la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes del Colegio Bachillerato “18 de Noviembre” – Cantón Sozoranga”. La metodología empleada fue de un enfoque cuantitativo, en un tipo de investigación aplicada y de campo de corte transversal, para la recopilación de la información se aplicó como técnica una encuesta y de instrumento el cuestionario, brindando como resultado que en la actualidad las estrategias empleadas por los docentes en el aula son de tipo tradicional, al mantener las exposiciones sobre un tema específico de la asignatura o la lectura en clase, además que los medios tradicionales como aplicaciones de escritorio son ejecutas en un 75%, por su parte al indagar sobre las percepciones del nivel de comprensión lectora se pudo constatar mediante el desarrollo de una prueba diagnóstica que: en la actualidad se encuentran un nivel medio bajo, debido a la falta de concentración al momento de leer y una falta de interés. Concluyendo que es necesaria la implementación de nuevas estrategias educativas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes,

así como despertar el interés por la lectura, donde se promueva un ambiente encolar que permita el desarrollo de las destrezas y habilidades que integren al ser humano a un ambiente competitivo y dinámico de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Storytelling, gamificación, enseñanza aprendizaje, comprensión lectora, estrategias.

ABSTRACT

In the development of this research it was observed as a problem of study that in the educational institution Colegio Bachillerato "18 de Noviembre", there are few teachers who use new methodologies in the teaching-learning process, in the planning of language and literature instruments and technological resources are included for their training, Therefore, the general objective was "To implement pedagogical strategies such as storytelling and gamification to improve reading comprehension in the teaching-learning process in students of the "18 de Noviembre" High School - Sozoranga Canton". The methodology used was of a quantitative approach, in a type of applied research and cross-sectional field, for the collection of information was applied as a survey technique and as an instrument the questionnaire, providing as a result that currently the strategies used by teachers in the classroom are of a traditional type, The results showed that at present the strategies used by teachers in the classroom are of the traditional type, by maintaining the expositions on a specific topic of the subject or reading in class, in addition to the fact that the traditional means such as desktop applications are used in 75% of the cases, while when inquiring about the perceptions of the level of reading comprehension it was found through the development of a diagnostic test that: currently have a low average level, due to a lack of concentration when reading and a lack of interest. In conclusion, it is necessary to implement new educational strategies to improve the reading comprehension of

students, as well as to awaken their interest in reading, promoting a learning environment that allows the development of skills and abilities that integrate the human being to a competitive and dynamic learning environment.

KEYWORDS: Storytelling, gamification, teaching-learning, reading comprehension, strategies.

INTRODUCCIÓN

El proceso de lectura es un un paso importante para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, a fin de ello la comprensión lectora representa un hecho de gran relevancia para el sistema educativo, como lo señala Solé (1987), el proceso de generar conocimientos se mueve a través de la experimentación y la lectura representa el 60% de la autonomía para lograr una estimulación ante una situación de desventaja donde es necesaria una mejor asimilación de los conceptos.

Sin embargo, en países de Centro América, Caribe y Latinoamérica, los panoramas actuales poseen una tendencia poco alentadora, en consideración a los resultados proyectados y obtenidos en el informe del Programa para Evaluación Internacional de los Estudiantes o también denominado PISA (2022) el cual evalúa aspectos concernientes a ciencias, lectura y matemáticas, es así que los países como Chile, Uruguay, México, Perú, Costa Rica, Colombia, Brasil, Argentina, Jamaica, Panamá, Guatemala, El Salvador, Republica Dominicana y Paraguay, quedaron en puestos inferiores al 37 de 81 países evaluados, con una tendencia negativa.

Pero la realidad en el Ecuador no es muy diferente a la expresada en otros países Latinoamericanos es así que en el informe PISA-D (2018), se visualizaron resultados poco favorables al obtener una calificación inferior a la media aceptable con 49.4% sobre un valor de 78% al ser considerada una prueba que toma en consideración también el desarrollo económico social, esta tiene varios estándares donde varía el valor

aceptable, además el INEVAL informó que durante el periodo lectivo 2019 – 2020 en las pruebas Ser Bachiller, los valores obtenidos en preguntas de comprensión lectora son bajos.

En el contexto educativo autores como Ordoñez y León (2020) explican que el principal objetivo de la lectura es la de ampliar, acompañar, enriquecer e incrementar las capacidades lingüísticas de los estudiantes en la preparación académica durante cada una de sus etapas escolares, por este motivo se deben impulsar prácticas que permitan el desarrollo de habilidades de comprensión y análisis de textos, que logren una mejor captación de los conocimientos e impulsen técnicas de autoaprendizaje.

Es justamente en este punto de establecer nuevas estrategias educativas lo que conlleva al análisis de estrategias como la storytelling y la gamificación a impulsar el interés de los estudiantes para mejorar la lectura y lograr un cambio en la estructura emocional de los jóvenes ante una realidad donde la tecnología busca la realización de actividades básicas de una forma más sencilla con un esfuerzo y dedicación mínima.

En la actualidad el storytelling y la gamificación son estrategias educativas que buscan promover un aprendizaje constructivo en los estudiantes a fin de mejorar la metodología empleada por los docentes, misma que en las instituciones educativas del Ecuador suele ser de características tradicionales, provocando la poca motivación estudiantil. En un mundo globalizado donde la enseñanza es parte de un comportamiento virtual y los estudiantes pasan un mayor tiempo en sus dispositivos electrónicos empleándolos para entretenimiento, que frente a un libro o promoviendo saberes. Es importante contemplar que el uso de nuevas estrategias busca captar la atención y motivar el desarrollo cognitivo.

En la Institución Educativa Colegio Bachillerato “18 de Noviembre”, son pocos los docentes que emplean nuevas metodologías en el proceso de enseñanza aprendizaje,

en la planificación de lengua y literatura se incluyen instrumentos y recursos tecnológicos para su formación, los cuales no son ejecutados en su totalidad, las causas son varias como la poca conectividad o la falta de gadgets tecnológicos a disposición de los estudiantes, es así como estrategias de aprendizaje como la gamificación y el storytelling son ejes para lograr captar la atención de los estudiantes teniendo como eje de desarrollo la comprensión lectora, misma que promueve un carácter crítico reflexivo ante la sociedad y un comportamiento en los jóvenes más comprometido a su autoaprendizaje y el desarrollo de saberes.

Por lo expuesto con anterioridad el presente estudio plantea como problema general ¿Cuál es el impacto del storytelling y la gamificación para mejorar la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de bachillerato?

Contemplado como objetivo general: Implementar estrategias pedagógicas como el storytelling y la gamificación para mejorar la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes del Colegio Bachillerato “18 de noviembre” – Cantón Sozoranga – Ecuador agosto 2023 - febrero 2024.

DESARROLLO

El Storytelling

El concepto de Storytelling se define como un relato que establece una conexión entre la audiencia y el narrador, lo que posibilita que el mensaje adquiera una relevancia duradera como lo expresa Ruiz y Soto (2021). Aunque la narración de historias es una práctica ancestral, según Benavides y Mendoza (2020), ha evolucionado en la actualidad bajo el término Storytelling. Aunque han ocurrido cambios en algunos aspectos, la esencia sigue siendo la misma, y su propósito fundamental es actuar como

un catalizador del conocimiento, predisponiendo a fomentar el aprendizaje en los estudiantes.

A partir de la descripción proporcionada por los autores, el Storytelling se puede conceptualizar en el ámbito educativo como una herramienta innovadora para la enseñanza, con un impacto positivo en los procesos de aprendizaje que tienen lugar en el aula. Esta técnica busca fomentar la comprensión de los contenidos educativos mediante la narración de historias, promoviendo así un enfoque dinámico y efectivo para la transmisión de conocimientos en el entorno educativo.

El storytelling como una estrategia didáctica.

El relato digital representa una herramienta pedagógica que posibilita al docente trabajar algunas competencias educativas que facilitan los procesos de transferencia del conocimiento y adquisición de la comprensión lectora, demostrando que: la multimedia en la enseñanza facilita el aprendizaje de los estudiantes y la retención de nueva información, la narración digital atrae el interés de los estudiantes con diversos estilos de aprendizaje, además, promueve el trabajo grupal y aumentan su sentido de logro. En definitiva, también constituye una forma útil de trabajar sobre cómo organizar la información (Suárez, 2023).

En conclusión, resulta fundamental resaltar que el Storytelling se afianza como una estrategia didáctica. Al abordar los procesos de comprensión lectora, es necesario considerar otras formas de mediación lingüística. Es decir, es imperativo construir relatos digitales siguiendo lógicas distintas, en lugar de simplemente trasladar el lenguaje textual mediante herramientas. Además, se sugiere seguir una serie de pasos, que incluyen la elección del tema, la investigación, la redacción del guion, la revisión de la información, la evaluación de la secuencia, la incorporación de imágenes, la búsqueda de recursos de contenido abierto, la creación de un guion gráfico, la grabación

de audio, la construcción de la historia, su publicación, y la consideración de los constructos pedagógicos y metodológicos.

El Storytelling como herramienta educativa

En relación con los nuevos lenguajes, la incorporación del Storytelling en el ámbito educativo implica una transición de la comunicación lineal y secuencial hacia una comunicación multilineal y multisequencial. Este cambio respalda la perspectiva presentada por (Acosta, Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas., 2018), el mismo que busca el análisis de las narrativas desde un punto de vista de interrelación de los textos haciendo referencia a un tema en específico. Además de la promoción de una amplia gama de recursos que permitan un mejor aprendizaje brindando resultados más efectivos para los estudiantes de acorde a las capacidades, habilidades y destrezas individuales o grupales.

Es así como al considerar el punto anterior Camargo y Contreras (2023) expresan que la importancia del storytelling se basa fundamentalmente en una metodología educativa de aspectos que promueven la integración de estrategias para un aprendizaje individual y colaborativo, dentro y fuera del aula de clase siendo los estudiantes lo exploradores y constructores de los conocimientos a fin de situar momentos específicos para el desarrollo de las actividades lúdicas en función de generar su propio medio de interpretación y desarrollo conceptual las cuales son:

- Coordinación de los medios de comunicación que se implementaran para su análisis.
- Interpretación de contenidos para un análisis previo y posterior a la aplicación de la estrategia educativa de storytelling o la gamificación.
- Elaboración y cumplimiento de los tiempos programados.
- Redacción del guion literario a seguir.

- Realización y producción audiovisual.
- Evaluación mediante el desarrollo de rúbricas.
- Difusión en medio sociales o redes institucionales.
- Evaluación general de acorde a la acogida de reproducción.

Los pasos antes expuestos, conforman el aporte de la técnica para el proceso de enseñanza que aportan a la comprensión como son: seleccionar, delimitar un tema, planificar la historia, buscar imágenes adecuadas, audios, grabar-editar la voz y el video, generar un archivo final, compartir y publicar el resultado del Storytelling.

El diseño del Storytelling no solo pasa por la construcción del relato con el uso de los medios digitales, sino también en el empleo de las metodologías de las 4C, que refiere: a) Contexto: establecer un universo inicial, b) Crisis: enfatizar un acontecimiento imprevisto, c) Cambio: continuar acciones derivadas del acontecimiento y d) Conclusión: cierre de la situación a partir de una experiencia de aprendizaje (Acosta, 2020)

La gamificación

Existen diferentes conceptos sobre lo que significa la gamificación entre los cuales se puede mencionar el expresado por Badilla y Núñez (2018) el mismo que sostiene en el contexto didáctico, que la gamificación debe abarcar de manera integral los elementos sociales relacionados con la competición, así como los aspectos de recompensa vinculados al disfrute, a lo largo de todo el proceso de aprendizaje del estudiante.

Así Trejo (2019), expone que la actividad lúdica, por su inherente atractivo y poder motivador, posee la habilidad de atraer la atención de los estudiantes hacia el contenido académico, sin importar la especificidad del área temática que esté siendo abordada; por lo cual Rodríguez y Santiago (2015) proporcionan una definición de la

gamificación, la cual consiste en la implementación de variadas técnicas y mecánicas originarias de los juegos en entornos que no tienen una conexión intrínseca con dichos juegos. El objetivo fundamental de esta práctica es afrontar y solucionar problemáticas del mundo real.

Concluyendo las definiciones expresadas por los autores se puede indicar que al referirse sobre la terminología gamificación esta posee un contexto amplio dentro de diversas áreas personales, profesionales y psicosociales, pero en el campo educativo donde se desarrolla la investigación hace referencia a un conjunto de elementos que permiten a los estudiantes mejorar sus conocimientos con la interacción de una forma dinámica generando una motivación por aprender, es así como el empleo de juegos para el aprendizaje se convierte en una herramienta que permite una participación significativa para la construcción de los conocimientos.

Teorías que apoyan la gamificación

Vygotsky (1967) afirmó que el desarrollo de los niños se lleva a cabo principalmente a través del juego. Diversas teorías, como la Surplus energy de Spencer, la Recreative theory de Lazrus, la Recapitulation theory de Stanley-Hall y la Instinct-practice (pre-exercise) theory de Groos, han explorado esta relación. Se sostiene que la actividad lúdica desempeña un papel esencial en la preparación de los jóvenes para la edad adulta.

Por lo planteado se puede afirmar que el juego representa un rol importante en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes desde edades tempranas estimulando sus aspectos cognitivos a fin de generar una motivación por aprender, las diversas teorías del aprendizaje tienen como propósito facilitar el aprendizaje con la implementación de estrategias que incluyan los recursos necesarios para las diversas necesidades de cada entorno educativo, así como también se busca que el perfeccionamiento educativa no se

sitúe en una metodología tradicionalista sino que cada vez se incorpore nuevos recursos en un avance constante de innovación.

Las teorías cognitivas de Piaget (1964) subrayan la importancia del juego, incorporándolo en las tres fases de la evolución del pensamiento humano: el juego funcional (o sensomotor), el juego simbólico (relacionado con la ficción) y los juegos con reglas (realizados en grupo). Vygotsky (1967), a quien ya mencionamos al inicio, considera que el juego "sostiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo" (p. 156). Además, destaca el valor del juego como actividad social, basado en la interacción individual con los demás, más allá de los instintos y pulsiones internas (Corchuelo, 2018)

Además de las teorías mencionadas se encuentran también La teoría del juego propuesta por Malone introduce características específicas que deben estar presentes en los juegos educativos. En este sentido, los desafíos se plantean como elementos que fomentan la competitividad entre los participantes. La curiosidad se estimula mediante efectos audiovisuales, sirviendo como un gancho que motiva a los participantes a explorar la nueva modalidad de aprendizaje. El control se desarrolla a través de la toma de decisiones, otorgando libertad para realizar diversas acciones dentro del juego. Por último, la fantasía incorporada en los juegos digitales responde a las necesidades emocionales de los educandos (Sierra & Juste, 2018)

Por lo señalado La gamificación ha adquirido relevancia como una herramienta pedagógica ampliamente respaldada, y diversas mecánicas de diseño de juegos han demostrado su eficacia en entornos educativos. Las instituciones escolares ya incorporan varios elementos análogos a los juegos, tales como los puntos (representados por calificaciones), el nivel (correspondiente al curso académico), la retroalimentación

(brindada a través de comentarios de los profesores) y la competición (reflejada en clasificaciones).

Comprensión lectora

La capacidad de comprensión lectora implica la construcción de significados a partir de la asimilación de las ideas más relevantes presentes en un texto y la habilidad para establecer conexiones con conceptos previamente adquiridos. Según Silva (2021), la comprensión lectora ocupa una posición crucial en el ámbito educativo, siendo considerada como uno de los aprendizajes más destacados e incuestionables. Por esta razón, es esencial adaptarla de manera adecuada al sistema educativo con el fin de que los estudiantes puedan desarrollarla de manera eficiente.

En este contexto, la enseñanza de la lectura ahora se percibe como una tarea que concierne a los profesores de todas las disciplinas. En realidad, gran parte del proceso educativo implica la expansión del dominio lingüístico desde la comunicación cotidiana hasta formas cada vez más formalizadas y abstractas. Por tal motivo, es preciso mencionar que con el paso del tiempo existen cada vez más nuevas estrategias que permiten fortalecer la comprensión lectora, encontrándose entre ellas las Tics.

Estrategias de comprensión lectora desarrolladas a través de las TICs.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) capturan la atención de los lectores, generando un atractivo a través de sus potencialidades. Este estímulo promueve actitudes curiosas, activas y creativas hacia la lectura, generando un aumento del interés y, consecuentemente, facilitando los procesos de comprensión lectora.

En este sentido, es crucial la implementación de las TIC en el entorno educativo, como señala Badillo y Iguarán (2020) "La conveniencia de incorporar enseñanzas digitales (computación, internet, etc.) en el currículum escolar es ampliamente aceptada en la actualidad, aunque la manera de llevar a cabo dicha inclusión puede ser motivo de

controversia". Es fundamental que el uso de las TIC en el ámbito educativo refleje su verdadero potencial, ya que con frecuencia, se limita su utilización a la computadora como una simple herramienta, sin explorar todas sus funciones.

No obstante, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ejercido una influencia directa en el ámbito educativo, ya que en la actualidad son capaces de generar transformaciones en diversos aspectos de la educación, incluyendo los procesos de comprensión lectora.

METODOLOGÍA

En función al enfoque que busca el desarrollo de la presente investigación se trata de un estudio cuantitativo, al tener una población de estudio conformada por docentes y estudiantes, a quienes se les realizó una encuesta, teniendo como instrumento el cuestionario mismo que plantea las interrogantes necesarias para establecer un punto de vista real sobre la problemática de estudio la cual trata sobre: ¿Cuál es el impacto de la implementación de estrategias pedagógicas como el storytelling y la gamificación para mejorar la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de bachillerato? y su posible solución al emplear nuevas estrategias educativas.

Al tratarse de una investigación de enfoque cuantitativo, se planteó un tipo de investigación aplicada, realizando prácticas docentes con la integración de las estrategias de storytelling y la gamificación para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del primero bachillerato.

Además, se realizó una investigación de campo al establecer estrategias didácticas nuevas en el entorno educativo del Colegio Bachillerato "18 de noviembre" del cantón Sozoranga, generando mayor motivación estudiantil por la lectura de obras

universales y la comprensión de las expresiones del texto, puesto en práctica y actuación en tiempo real.

Así mismo se estableció que la investigación fue de corte transversal porque al poner en práctica el desarrollo de las estrategias educativas en el caso del storytelling, se observó una evolución de los estudiantes por el deseo de comprender la obra literaria, teniendo la participación de 27 estudiantes pertenecientes al primer año de bachillerato ciencias el mismo que estuvo integrado por 15 mujeres y 12 hombres, entre los 15 – 16 años.

En la investigación se empleó un paradigma sociocrítico el mismo que busca que la sociedad educativa evolucione en función con las mejoras tecnológicas y estrategias para la motivación estudiantil, es así como en el presente estudio donde la comprensión lectora ha pasado a un segundo plano entre los estudiantes, quienes emplean la tecnología para la realización de resúmenes o la famosa inteligencia artificial que resta valor a la interpretación y elocuencia, estrategias como el storytelling y la gamificación buscan generar un ambiente educativa, más dinámico promoviendo a la participación e involucramiento estudiantil para la construcción de los conocimientos y de manera cognoscitiva asociarlos con su entorno o realidad habitual.

Población

La población estuvo conformada 92 estudiantes pertenecientes al Colegio Bachillerato “18 de noviembre” – Cantón Sozoranga, de los cuales 44 son hombres y 48 son mujeres, distribuidos en 27 estudiantes de primero de bachillerato, 33 de segundo bachillerato y 32 de tercero de bachillerato. Las edades correspondientes oscilan entre los 15 a 17 años, su situación socioeconómica de encuentra en media-baja, se rigen al régimen académico de la región costa.

Además de 4 docentes del área de lengua y literatura, que laboran en la institución educativa a fin de conocer las estrategias aplicadas para mejorar el proceso de comprensión lectora de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Muestra

La muestra por selección intencional debido principalmente a ser docente del primer año de bachillerato, el trabajo investigativo a desarrollar con los estudiantes es más factible por la disposición de tiempo y la coordinación de las actividades para la recopilación de información, es así como se procede a considerar a 27 estudiantes del primer año de bachillerato ciencias del Colegio Bachillerato “18 de noviembre” – Cantón Sozoranga – Ecuador.

Criterios de selección:

- Estudiantes de primer año de Bachillerato ciencias
- Estudiantes que hayan cursado desde el 10mo Año de Educación Básica en la institución objeto de estudio

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no cursen el primer año de bachillerato
- Estudiantes que no pertenezcan al bachillerato ciencias
- Estudiantes que por primera vez ingresen a la institución.

RESULTADOS

Resultados de encuestas realizadas a los docentes Colegio Bachillerato “18 de noviembre” – Cantón Sozoranga – Ecuador., cuyo objetivo es identificar las estrategias aplicadas para el desarrollo de la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 1: *¿De los siguientes estrategias para el aprendizaje cual emplea con mayor regularidad?*

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
-----------------------	------------	------------

Exposición del tema de clase	2	50,00 %
Lectura en clase	2	50,00 %
Trabajo grupal	0	0,00 %
Storytelling	0	0,00 %
Gamificación	0	0,00 %
TOTAL	4	100,00%

Interpretación:

En consideración a los datos obtenidos se puede reconocer que el 50% de los docentes manifiesta que emplean como estrategias para el aprendizaje la exposición del tema de clase, y otro 50% la lectura en clase siendo estas las dos únicas estrategias empleadas por los docentes para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 2: ¿Prefiere trabajar con aplicaciones de escritorio o empleando algún tipo de herramienta digital para optimizar el tiempo de aprendizaje?

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Aplicaciones de escritorio	3	75,00 %
Herramientas Digitales	1	25,00 %
TOTAL	4	100,00%

Interpretación:

Los resultados describen que en la actualidad los recursos didácticos más aplicados en el aula clase con un 75% con el que trabajan los docentes se trata de las aplicaciones de escritorio, las cuales son herramientas tradicionales como el pizarrón y el marcador de tiza líquida, por su parte un 25% prefiere trabajar con herramientas digitales, las cuales se encuentran a disposición en el laboratorio de computación.

Ante ello es importante reconocer que este laboratorio se encuentra únicamente a disposición previa separación de tiempo, razón por lo cual resulta tedioso su empleo para los docentes, otro medio empleado en el aula es el infocus o proyector, pero el docente debe llevar su computadora personal para la conexión.

Tabla 3: *¿Considera que existe dificultad para la inclusión de nuevas estrategias pedagógicas como parte de una metodología de enseñanza en el aula clase?*

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	100,00 %
De acuerdo	0	0,00 %
Nada de acuerdo	0	0,00 %
TOTAL	4	100,00%

Interpretación: La totalidad de docentes encuestados manifiesta que en la actualidad existe dificultad para la inclusión de nuevas estrategias pedagógicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando que es necesario el desarrollo de una nueva planificación curricular y la disponibilidad de los recursos tecnológicos o de aula.

Tabla 4: *¿Cuáles son las dinámicas que con mayor frecuencia emplea para el desarrollo de las actividades de comprensión lectora en el aula clase?*

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Las actividades tradicionales donde el estudiante es un oyente de los conocimientos.	2	50,00%
Las actividades lúdicas incentivan la motivación de los estudiantes hacia la comprensión lectora	0	0,00%
Las actividades lúdicas ayudan a integrar al estudiante como miembro de una comunidad de aprendizaje.	1	25,00%
Las actividades lúdicas que motivan el apoyo mutuo de los estudiantes mientras trabajan en grupo.	1	25,00%
TOTAL	4	100,00%

Interpretación:

Los resultados obtenidos demuestran que las actividades tradicionales donde el estudiante es un oyente de los conocimientos impartidos por los docentes para el

desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje es la de mayor frecuencia empleada con un 50%, por su parte las actividades lúdicas ayudan a integrar al estudiante como miembro de una comunidad de aprendizaje y las actividades lúdicas que motivan el apoyo mutuo de los estudiantes mientras trabajan en grupo contemplan un 25% cada una.

Tabla 5: *¿Considera que es indispensable la preparación del docente en aspectos de actualización curricular y formación educativa, como un pilar fundamental para la adaptación a nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje?*

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	100,00 %
De acuerdo	0	0,00 %
Nada de acuerdo	0	0,00 %
TOTAL	4	100,00%

Interpretación:

Existe la disponibilidad total de los docentes para la capacitación a una actualización curricular para la inclusión de nuevas estrategias educativas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. La adaptación de estas estrategias permite la inclusión de tecnología y el proceso de innovación curricular, promoviendo técnicas efectivas para la motivación y un aprendizaje dinámico y activo, donde sean los estudiantes los constructores de los conocimientos.

Discusión

Sobre el análisis de las bases teóricas que sustentan al storytelling se pudo obtener información sobre autores como Ruiz y Soto (2021), Benavides y Mendoza (2020) y Carpio (2021), los cuales mencionan que es una estrategia didáctica que promueve la participación activa de los estudiantes para el desarrollo de sus aprendizajes. Además que en la actualidad donde los medios de comunicación, tecnológicos y la disponibilidad de la información se encuentra a un clic de distancia, promueve la percepción de los

estudiantes a un proceso cognitivo más integrados, generando una convivencia real en el entorno educativo.

Los resultados obtenidos en el estudio principalmente en la tabla 1 permitieron constatar que en la actualidad las estrategias empleadas por los docentes en el aula son de tipo tradicional, al mantener las exposiciones sobre un tema específico de la asignatura o la lectura en clase, ambos se encuentran en un 50% sobre la opinión vertida, además en la tabla 2 se menciona que los medios tradicionales como aplicaciones de escritorio son ejecutadas en un 75% y únicamente de forma asincrónica se emplean las herramientas digitales.

Estos resultados contrastan con los encontrados en los antecedentes previamente establecidos por Huang et al (2017), Oro y Pérez (2022) y Enciso (2022), quienes exponen que en la actualidad en un mundo globalizado la necesidad de implementar nuevas estrategias para el aprendizaje, debe contemplarse en el diseño curricular, ante la necesidad de un logro motivacional en los estudiantes, quienes encuentran en los recursos tecnológicos un medio de interacción con el desarrollo de recursos web que permiten un proceso de retroalimentación y autoevaluación de los conocimientos.

Si bien los diversos autores están de acuerdo con la necesidad de implementar los recursos tecnológicos en el aula, clase, estos medios deben de ser evaluados previamente por los docentes, quienes para su implementación deben capacitarse en el desarrollo de nuevas habilidades que permitan una metodología de aprendizaje activo, involucrando a la comunidad educativa en la formación de los saberes. Además, como parte del eje de la comprensión lectora, se debe reconocer que este punto es una directriz fundamental para el desarrollo de los estudiantes desde sus primeros años de formación no solo académica, sino como parte activa en la sociedad.

La importancia de la comprensión lectora, en la actualidad está sobrevalorada con la integración de la inteligencia artificial, donde los estudiantes encuentran soluciones rápidas a problemas que dependen directamente de su capacidad de interpretación, dejando así de lado un principio de formación académico y de vida a un lado sin brindarle la importancia respectiva.

Al indagar sobre las percepciones del nivel de comprensión lectora que se visualiza en los estudiantes de bachillerato del Colegio Bachillerato “18 de Noviembre”, se pudo constatar mediante el desarrollo de una prueba diagnóstica que: en la actualidad se encuentran un nivel medio bajo, debido a la falta de concentración al momento de leer, teniendo distractores que no permiten un interés real por conocer lo que leen o una falta de interés.

Al emplear un recurso tradicional como fue la realización de un cuestionario sobre una lectura previa, los estudiantes confundieron a los personajes, el rol que desempeñaban y la idea principal que presenta el texto como parte de conclusión o mensaje que busca generar una concientización en los estudiantes.

Estos resultados no fueron ajenos a los antecedentes presentados por Huang et al (2017), Zhapa y Toledo (2022) y León (2021), quienes expresaron que la comprensión lectora forma parte de un sistema de estrategias para promover un sistema correcto de enseñanza aprendizaje, pero que en la actualidad la necesidad de incursionar en estrategias como el storytelling y la gamificación, debe ser considerada por los docentes, los libros de texto no aportan el valor real para la realización de esta actividad, debido a que se cumple un tiempo reducido de lectura, la interpretación y representación son dejadas de lado y únicamente forman parte de actividades durante la denominada semana cultural de “La Lectura”, la cual se realiza cada año de forma obligatoria en los planteles educativos.

Estrategias que promueven un aprendizaje activo y dinámico debe ser la puesta en escena por parte de los docentes, pero la realidad educativa es otra al preguntar a los docentes sobre la existencia de una dificultad para la inclusión de nuevas estrategias pedagógicas en el aula, el 100% está totalmente de acuerdo que se dificulta principalmente por la falta de disponibilidad de recursos y materiales didácticos, sin contemplar que el storytelling se basa en una puesta en escena de una obra literaria o un video, que los estudiantes pueden trabajar o leer previamente y con recursos diseñados por ellos se puede generar una infinidad de relatos que promuevan el aprendizaje y mejoren la comprensión lectora.

Así mismo al cuestionar a los docentes sobre los componentes que deben ser incluidos en un plan pedagógico que promueva la comprensión lectora, se pudo observar en la tabla 4, que el 50% está empleando actividades tradicionales en la enseñanza, un proceso que mantienen un aprendizaje monótono generando estudiantes oyentes y no participes o constructores del conocimiento, lo que difiere de la teoría constructivista misma que postula que el aprendizaje alcanza un nivel de satisfacción y significado cuando los estudiantes tienen experiencias novedosas a través de sus órganos sensoriales de manera lúdica.

La teoría constructivista en un sistema de gamificación donde la construcción de los saberes se realiza mediante el juego, los estudiantes abiertamente son participes y se involucran en aprender, motivándolos a ser mejores y tener una idea previa de los temas a tratar, para lograr una clase interactiva, Como lo destacó Vygotsky en (1967), el valor del juego como actividad social, involucra a todos los participantes en una actividad de tres fases: funcional, simbólico y normativo. Estas fases en un entorno educativo permiten un aprendizaje participativo, colaborativo y dinámico, haciendo que toda la comunidad

participe en la construcción de los conocimientos de una forma significativa para el estudiante.

La implicación de establecer nuevas estrategias donde los docentes y estudiantes participen de manera activa requiere como se lo visualiza en los resultados de la tabla 5, de una capacitación total de los docentes, para la inclusión de nuevas estrategias como el storytelling y la gamificación. Además de un cambio circunstancial de la metodología de enseñanza aprendizaje, donde el rediseño curricular debe ser un eje de cambio para la adecuación a un nuevo sistema de enseñanza actual contemplando a la tecnología como un recurso didáctico indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CONCLUSIONES

Al identificar los fundamentos teóricos del estudio que permiten sustentar la importancia de las estrategias como el storytelling y la gamificación para mejorar la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje, se puede expresar que las teorías como constructivista, cognoscitivas, que promueven el juego como una actividad lúdica para el aprendizaje, son avaladas por diversos estudios. Corrientes ideológicas como la de Piaget y Vygotsky exponen que el mejor aprendizaje se da a través de la experimentación y desde edades tempranas los niños aprenden jugando. Son estos estudios los que avalan la presente investigación, además de los resultados hallados en el post test donde el curso mejoró su calificación en un 57% de la nita obtenida con anterioridad, además de cambiar su actitud ante la aplicación de nuevas estrategias para el aprendizaje.

Cuando se procedió a determinar las características para la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje, se notó que por parte de los docentes existe una aplicación de metodologías tradicionales, empleando recursos como el pizarrón y el libro de texto guía como la única herramienta para la asignación de saberes. Además,

que el desarrollo de técnicas grupales no está totalmente empleadas, ni el desarrollo de nuevas estrategias que estimulen al estudiante el deseo por aprender y mejorar su nivel académico.

El diseño de una plan de acción pedagógico para la inclusión de estrategias como el storytelling y la gamificación fueron desarrolladas a través de la metodología ADDIE, misma que se distribuyó en cinco fases para su implementación, obteniendo resultados favorables, al mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, así como la comprensión lectora, resultados visibles al aplicar el post test. Además, en el desarrollo y puesta en escena de la obra “Romeo y Julieta” parte de la estrategia de storytelling, la cual fue calificada a través de una rúbrica dejando un promedio general del curso de 8,5 puntos.

En general, la aplicación de nuevas estrategias educativas para mejorar la comprensión lectora, permitió generar una interacción de los estudiantes con la construcción de los conocimientos, el ser evaluados no solo por sus conocimientos, sino por las destrezas empleadas para su alcance promueve un ambiente educativo, más equitativo, demostrando que no existe una solo forma por aprender, sino también que el juego es la técnica de experimentación más loables en un mundo digitalizado, motivándolos a un autoaprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 31 - 38. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538367>
- Acosta. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: Una estrategia formativa para la era digital. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*, 1(3), 30 - 43. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru/article/view/1482>
- Badilla, & Núñez. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, 269-291. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777>

- Badillo, & Iguarán. (2020). Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en niños autistas. *Praxis*, 16(1), 55-63. Obtenido de <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/3406>
- Benavides, & Mendoza. (2020). El Storytelling en la Educación Superior: un Análisis del Impacto y Pertinencia de la Narración de Historias en el Proceso Formativo. *Revista Científica Hallazgos* 21, 5(2), 149-161. Obtenido de <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/461>
- Camargo, & Contreras. (2023). Storytelling: una manera de evidenciar los resultados de aprendizajes desde la implementación de los laboratorios PHET. *Hekademos: revista educativa digital*, 34, 35 - 43. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9086097>
- Carpio. (2021). *El Storytelling como comprensión lectora del idioma Inglés*. (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica). Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2826/1/CARPIO%20CELI%20ROSENDA%20ALBA.pdf>
- Corchuelo. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTECH: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 13, 29-41. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/230283/63.3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De Oro, & Pérez. (2022). *Estrategia lúdica que fortalezca la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de básica Primaria de la Institución Educativa San José de Ovejas-Sucre*. [Tesis de Maestría en Educación]. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5386/De%20Oro_Perez_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Enciso. (2022). *Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura por medio de un recurso Educativo Digital (RED) en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa rural Antonio Nariño sede el Brillante*. [Tesis de Especialista en Pedagogía]. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5230/Enciso_Sandra_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huang, Liu, Tsai, & Lin. (2017). Student engagement in long-term collaborative EFL storytelling activities: An analysis of learners with English proficiency differences. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(3), 95 - 109. Obtenido de <https://www.jstor.org/stable/26196122>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). PISA-D. *Informe resultados de PISA para el desarrollo*, 1 - 152. Obtenido de https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/archivosPD/uploads/dlm_uploads/2020/08/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
- León. (2021). *Estrategias y recursos didácticos para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de la escuela de Educación General Básica Manuela Cañizares en el período 2019-2020*. (Bachelor's thesis). Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20252>
- Ordoñez, & León. (2020). Experiencia lectora y su problemática en el entorno educativo universitario. El caso de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Matemáticas y Física, de la Universidad Nacional de Loja (Ecuador). *Revista Espacio*, 41(28), 185 - 193. Obtenido de <https://bit.ly/3MVlhGZ>
- PISA. (2022). PISA 2022: Informe como le fue a América Latina y el Caribe. *Publicación Anual del Informe PISA*, 1 - 79.

- Ruiz, & Soto. (2021). *Storytelling como estrategia didáctica para el mejoramiento de la producción oral del inglés*. (Doctoral dissertation, Corporación Universidad de la Costa). Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8706>
- Sierra, & Juste. (2018). Herramientas TIC para la gamificación en el aula. *Publicaciones Didácticas*, 93, 534-537. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/235853314.pdf>
- Silva. (2021). La comprensión lectora y los avances en la educación básica regular. *Polo del conocimiento*, 6(1), 963-977. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2193>
- Solé. (1987). Las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora. *Infancia y aprendizaje*, 36-45. Obtenido de <https://bit.ly/3eVZR1f>
- Suárez. (2023). La comprensión lectora de textos narrativos mediante el uso del storytelling digital en las redes sociales: revisión sistemática. *Revista de Investigaciones Universidad del Quindío*, 35(1), 13-24. Obtenido de <http://ojs.uniquindio.edu.co/ojs/index.php/riuq/article/view/1102>
- Trejo. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 13(1), 75 - 117. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>
- Zhapa, & Toledo. (2022). Storytelling como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión lectora. *CIENCIAMATRIA*, 8(3), 930 - 953. Obtenido de <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/810>