

# Recursos didácticos virtuales y Storytelling como estrategias para reforzar la comprensión lectora

*Virtual teaching resources and Storytelling as strategies to strengthen reading comprehension*

Pedro David Sandoval Romero; Pablo Fernando Cisneros Quintanilla

## RESUMEN

Los problemas de comprensión lectora fueron heredados antes del confinamiento por la crisis mundial sanitaria, al modelo de educación virtual. En la actualidad, los planteles educativos de Ecuador han retornado a la presencialidad, evidentemente con problemáticas aún no superadas. El objetivo del presente trabajo investigativo se enfoca en el refuerzo de los niveles de comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, mediante el diseño y aplicación de recursos didácticos digitales que integren dentro de su contenido implícito el Storytelling. La metodología aplicada es de enfoque experimental y cohorte longitudinal basada en el paradigma metodológico mixto. A partir de la aplicación e implementación de los recursos diseñados, los estudiantes sean capaces de fortalecer su capacidad de comprensión apoyados por la innovación de contenidos digitales. Haciendo uso de un pretest y post test, se podrá evidenciar el refuerzo significativo del uso de dichos recursos.

**Palabras clave:** Hábito de lectura; Innovación educativa; Material didáctico; Educación básica; Tecnología educativa.

## ABSTRACT

Reading comprehension problems were inherited before confinement due to the global health crisis, of the virtual education model. Currently, educational establishments in Ecuador have returned to face-to-face classes, obviously with problems that have not yet been overcome. The objective of this research work focuses on the reinforcement of reading comprehension levels in students in the seventh year of Basic Education, through the design and application of digital didactic resources that integrate Storytelling within its implicit content. The applied methodology is of the experimental approach and longitudinal cohort based on the mixed methodological paradigm. From the application and implementation of the designed resources, students can strengthen their comprehension skills supported by the innovation of digital content. Making use of a pretest and posttest, it will be possible to demonstrate the significant reinforcement of the use of said resources.

**Keywords:** Reading habit; Educational innovations; Teaching materials; Basic education; Educational technology.



## INFORMACIÓN:

<http://doi.org/10.46652/rgn.v7i34.975>

ISSN 2477-9083

Vol. 7 No. 34, 2022. e210975

Quito, Ecuador

Enviado: julio 24, 2022

Aceptado: septiembre 27, 2022

Publicado: octubre 10, 2022

Publicación Continua

Sección Sur Sur | Peer Reviewed



## AUTORES:

 Pedro David Sandoval Romero  
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador  
[pedro.sandoval.65@est.ucacue.edu.ec](mailto:pedro.sandoval.65@est.ucacue.edu.ec)

 Pablo Fernando Cisneros Quintanilla  
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador  
[pcisneros@ucacue.edu.ec](mailto:pcisneros@ucacue.edu.ec)

## Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

## Financiamiento

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

## Agradecimiento

A la Universidad Católica de Cuenca, Unidad Académica de Posgrados, Maestría en Educación, Tecnología e Innovación.

## Nota

El artículo no se desprende de un trabajo anterior, es un trabajo investigativo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

ENTIDAD EDITORA



## 1. Introducción

En la actualidad, nos vemos rodeados de información por varios medios expuestos, sean estos digitales, impresos, escritos u orales. El lector, quien a través de su propia interpretación, debe mantener una actitud activa para apropiarse, asimilar y comprender la información receptada y poder generar nuevos conocimientos, evidenciando el proceso intelectual y cognitivo. La lectura, dentro de la historia de la humanidad, ha sido la encargada de perpetuar el conocimiento y la información. Es pertinente mencionar que el ser humano, dentro de su construcción social y cultural, hará uso de la lectura en el transcurso de su vida, no solo para la asimilación y comprensión de información sino también para incrementar su vocabulario, enriquecer sus conocimientos, mejorar sus relaciones sociales, etc.

Para Domínguez et al. (2015), las bases de la enseñanza y el aprendizaje se asientan en la lectura, a partir de ella se adquieren conocimientos por la transversalidad de la misma en torno al contexto educativo y su incidencia como factor crítico reflexivo de lo que entendemos. Lo que se aprende a través de la lectura debe ser evaluado, siendo el fin evaluativo, la verificación de la comprensión de lo leído en contraste con el conocimiento previo del lector. Montes et al. (2014), definen a la comprensión lectora como la capacidad que un lector tiene para analizar, entender, reflexionar y cuestionar textos escritos con el fin de generar nuevos conocimientos y competencias comunicativas.

Es importante que el hábito lector sea fomentado desde edades tempranas para que el individuo sea interprete de los elementos de la comunicación, y a su vez, asocie la intención comunicativa con elementos paralingüísticos. Domínguez et al. (2015), sugieren que el familiarizar a los niños con los libros y la literatura proporcionará en el futuro el interés necesario para iniciar un hábito por la lectura, ya que una vez que el niño aprenda a leer tendrá los medios necesarios para conocer y comprender la realidad que lo rodea. El hábito lector del niño, dependerá de cuán atractivo sea su acercamiento a la lectura y que el interés que se genere, pueda perdurar a través de sus años de escolaridad.

Anilema et al. (2020), señalan que para la edad de los 5 años, cuando los niños empiecen a leer, pueden comprender que varias de las historias leídas no necesariamente están ligadas con la realidad que conocen, sino más bien, son capaces de asimilar que la lectura presenta significados intencionales. La comprensión lectora, en este punto temprano de escolaridad, toma relevancia al ser una destreza transversal en el currículo y la herramienta principal de aprendizaje dado que la mayor parte de información presentada en los salones de clases es a partir de la presentación de textos escritos. Conociendo la importancia que radica en torno a la lectura y en sí, la comprensión de los textos escritos; es necesario comprender la realidad que atraviesa el país.

En el año 2017 Ecuador formó parte de la Evaluación Internacional de Estudiantes denominada PISA-D, la cual evalúa los niveles de desempeño y contextos sociales de los educandos matriculados entre 8vo de EGB y Tercero de Bachillerato de las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemáticas y Ciencias Naturales. Con relación a la asignatura de Lengua y Literatura, el Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL] (2018), menciona que el promedio de Ecuador en Lectura lo sitúa dentro del nivel mínimo de competencias haciendo énfasis que los estudiantes pueden reconocer la idea principal de un texto, comprendiendo relaciones cuando el texto es limitado haciendo inferencias de bajo nivel.

La evaluación nacional Ser Estudiante, del periodo académico 2018-2019, nuevamente evidenció las falencias de los estudiantes ecuatorianos en torno a la comprensión de textos escritos. Según el INEVAL (2021), los resultados más sobresalientes de las evaluaciones aplicadas, son por parte de los estudiantes que demuestran un alto interés y autonomía en la lectura, en comparación con los estudiantes de menor rendimiento.

Para el año 2019, se llevó a cabo el Estudio Regional Comparativo y Explicativo [ERCE] (2019), a partir de la evaluación de logros de los estudiantes, elaborado por el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE), este estudio evidencia los logros de aprendizaje de las asignaturas Matemática, Ciencias y Lenguaje de estudiantes de 3er y 6to año de educación básica. Ecuador, al ser parte del LLECE, presenta resultados nada alentadores para la asignatura de Lengua.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación [UNESCO] (2021), señala de manera específica que los estudiantes de 7mo año de Educación Básica obtienen un puntaje inferior (684) con respecto al promedio regional (696), ubicándose en el nivel 1 de bajo desempeño. De forma general se menciona que la región (América Latina) no evidencia un avance significativo y prevee que de por sí los resultados son preocupantes, se agravaran por causa de la pandemia y el confinamiento.

Evidentemente y tras lo expuesto, existen factores asociados al bajo rendimiento con respecto a la asignatura de Lengua, pero a ellos, se suma el cambio de modalidad educativa a causa de la crisis mundial sanitaria. Como afirma García (2021), se puede evaluar con mucho más rigor y objetividad lo que se ganó y se perdió dentro de los tiempos de confinamiento a partir de la presencialidad, evidenciando las diferencias de aprendizajes adquiridos, la calidad de metodologías, los enfoques pedagógicos, hasta pretender establecer una normalidad pedagógica.

Se puede señalar, que las falencias en el área de Lengua dentro del contexto nacional, resulta un problemática general y evidente dentro de los salones de clases Ecuatorianos. Más allá de las desigualdades entre escuelas de sectores urbanos o rurales, los contenidos organizados dentro del Currículo están diseñados para todos los niveles de educación básica obligatoria. Una alternativa que se encuentra detallado dentro del Currículo de los niveles de Educación Obligatoria elaborado por el Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC] (2016), sugiere que las programaciones didácticas deben incluir actividades y tareas que desarrollen las competencias lectoras apoyadas con el uso de las TIC como instrumento facilitador.

Considerando que los estudiantes del siglo XXI poseen un dominio intrínseco de dispositivos tecnológicos, y a su vez, el retorno a la presencialidad después de un periodo académico virtual, se puede considerar el uso de recursos didácticos que contemplen una narrativa innovadora. Linne (2021), asegura que es viable pensar en alternativas híbridas dentro del salón de clases, que permitan combinar tecnologías analógicas y digitales para una nueva forma de construir conocimientos. Las estrategias de enseñanza diseñadas por el docente, dentro de esta era tecnológica, deben estar orientadas a reforzar el procesamiento de la información por parte del estudiante, para que este nuevo conocimiento sea parte de su vida (Mendoza, 2020).

Pernía y Mendez (2018), ya anticipaban que dentro del salón de clases se debe desvincular el sentido de actividades reproductivas (como el dictado, copia de textos, memorización) en la construcción de planificaciones docentes; se debe considerar que la concepción de la lectura es la decodificación de palabras. Innovar dentro del salón de clases y presentar recursos alternativos que apoyen al proceso de enseñanza-aprendizaje es indispensable para el refuerzo de competencias aún no alcanzadas por los estudiantes.

Tras lo expuesto anteriormente, considerando la problemática general del proceso lector de los estudiantes Ecuatorianos y el paso de modalidad virtual a la presencialidad, este trabajo investigativo dirige su objetivo principal al refuerzo de los niveles comprensión lectora, a través de recursos didácticos digitales integrando dentro de su contenido una nueva dinámica de narrativa apoyada en el Storytelling.

## 1.1 Comprensión Lectora

Se puede concebir como lectura al proceso cognitivo que realiza cada individuo y en la cual intervienen varias operaciones mentales para construir significados y dar sentido a un texto. Leer es entonces comprender, el propósito educativo de la lectura es aportar al individuo las estrategias cognitivas y metacognitivas para construir aprendizajes y regular el mismo proceso lector. Las destrezas que permiten al lector procesar el texto dentro de sus niveles de profundidad son: literal, inferencial y crítico valorativo (MINEDUC, 2016). De cierta forma, la comprensión lectora es un proceso complejo y a la vez dinámico que permite al lector construir un significado mediante la identificación de palabras, frases, ideas y contextos mediados por procesos cognitivos. El acto de leer, se convierte en un proceso de aprendizaje continuo.

La comprensión, es el resultado de la interacción continua entre el texto escrito y el individuo (lector), quien hace uso de sus conocimientos previos y razonamiento de forma intencionada, para construir una interpretación lógica del contenido (Cervantes et al., 2017). Existe gran relación entre lo comprendido mediante la lectura y el rendimiento escolar. Gómez (2011), afirma que a mayor comprensión lectora, mayor será el rendimiento escolar del estudiante, la comprensión lectora influye significativamente en todas las asignaturas a través de los años de escolaridad.

Con respecto a los niveles de comprensión lectora, primer nivel denominado Comprensión Literal hace referencia al nivel de lectura en el cual el lector capta el significado párrafos, oraciones y palabras, identifica el espacio y el tiempo proporcionado de manera explícita por el autor. El segundo nivel, Comprensión Interpretativa o inferencial, el lector comprende la información implícita del autor del texto mediante la organización de la información a partir de los conocimientos previos. El tercer nivel, Comprensión Valorativa y crítica, es el nivel más complejo de lectura ya que se alcanza tras haber aprendido los otros dos niveles. Dentro de este nivel, el lector está en la capacidad de evaluar, opinar, argumentar y relacionar la calidad y contenido de lo leído (Serrano, 2016).

Para tener en cuenta los distintos niveles de comprensión lectora, se detallan los mismos dentro de la Tabla 1, considerando lo expuesto por Cervantes et al. (2017), como se muestra a continuación:

Tabla 1. Niveles de comprensión lectora.

Niveles	Descripción
<b>Comprensión literal</b>	El lector es capaz de reconocer frases y palabras claves del texto. Lo que se comprende del texto no requiere una actividad intelectual activa. Se asimila la estructura del texto presentado sin considerar este hecho como un evento mecánico. El lector adquiere la información explícita del texto como a) la idea principal: de un párrafo o del relato b) la secuencia: de las acciones o de los personajes c) por comparación: distingue caracteres, tiempo y lugar d) causa-efecto: identifica razones de sucesos.
<b>Comprensión inferencial</b>	En este nivel, la prolijidad del lector resulta indispensable para evidenciar las relaciones y significados implícitos del texto con la finalidad de leer entre líneas, presuponer y deducir. Es en esta etapa de la lectura, que el individuo relaciona el contenido del texto con sus conocimientos previos para formular hipótesis y conclusiones. El lector deberá poseer un alto grado de abstracción de los contenidos por el hecho de la generación de un nuevo conocimiento. Dentro de este nivel, el lector realiza operaciones mentales como: a) inferir detalles adicionales que pudieron haberse incluido en el texto b) extraer ideas principales no incluidas explícitamente en el texto c) inferir secuencias sobre acciones que hubieran ocurrido si el texto terminaba de otra manera d) inferir relaciones de causa efecto mediante las conjeturas sobre las causas de ciertas palabras, acciones y eventos e) predecir acontecimientos f) interpretar un lenguaje figurativo para la comprensión literal.
<b>Comprensión valorativa</b>	El lector, dentro de este nivel, es capaz de emitir juicios de valor, criticar, aceptar y rechazar el texto a través de argumentos. Se puede llegar a este nivel de comprensión tras haber aprendido los dos anteriores. La lectura crítica que se realiza se la focaliza hacia un carácter evaluativo de la cual tiene que ver mucho la formación del lector y sus conocimientos. Los juicios que el lector realiza dentro de este nivel pueden ser: a) de fantasía o realidad según la experiencia del lector en contraste con su realidad b) de validez y adecuación comparando con otras fuentes de información c) de apropiación debido a la evaluación pertinente para su asimilación d) aceptación o rechazo del texto/información dependiendo de los valores éticos y morales del lector.

Fuente: Elaboración propia.

Como docentes, está dentro de las responsabilidades de la vocación presentar alternativas pedagógicas adaptadas a estrategias que promuevan el acercamiento del niño/estudiante hacia la lectura. La lectura como herramienta significativa del proceso de aprendizaje, es fundamental para la construcción de nuevos conocimientos al igual para la generación de habilidades sociales en el transcurso de la vida. La lectura, puede ser presentada como una actividad agradable y significativa mediante la innovación, para satisfacer las necesidades propias de conocimiento (MINEDUC, 2019).

Pretender que el estudiante adopte un hábito lector significativo a partir de la acción docente dentro del salón de clases resultaría un panorama muy ambicioso, teniendo en cuenta el número de estudiantes a su cargo y las distintas realidades que conlleva el aula. Lo ideal es permitir al estudiante desarrollar y adquirir las debidas destrezas y competencias acordes a su desarrollo intelectual. En sí, dentro del salón de clases, resulta funcional perfilar a los estudiantes a ser lectores eficientes que seleccionen las proposiciones más importantes de un texto, que puedan mantenerlas en su memoria a corto plazo organizándolas mediante inferencias para producir un nuevo aprendizaje, producto de la comprensión (Inchausti de Jou y Sperb, 2009).

## 1.2 Recursos didácticos digitales y storytelling

El uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), a partir del confinamiento por la crisis mundial sanitaria, evidenció las posibilidades de uso acorde a recursos y metodologías aplicables dentro del contexto educativo. Es necesario adaptar educación y tecnologías para el beneficio de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de un contexto determinado, siempre

y cuando el docente, cumpliendo el rol de guía, y el contexto escolar, dando paso a la innovación áulica, permitan su aplicación. La relación entre uso de TIC y Conectivismo, siendo este último un enfoque pedagógico, organizan y permiten el empleo organizado de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta que las TIC solo son medios que facilitan y median el conocimiento (Cueva et al., 2019).

Implementar recursos didácticos digitales dentro del salón de clase, implica de por sí la intención innovadora del docente y a la vez la búsqueda, selección y creación de un material diseñado en función de un objetivo particular contextualizado a favor de un aprendizaje significativo. Evidentemente, el recurso diseñado facilitará la comprensión, interpretación y apropiación de información siempre y cuando, el contenido presentado a través de la interfaz multimedia sea apoyado por la guía del docente (Pérez, 2017). Potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto escolar requiere realizar cambios en la forma de pensar y hacer, lo que conlleva a la innovación y la buena práctica docente. Las exigencias actuales de la cultura tecnológica conllevan a un uso más frecuente de recursos didácticos digitales, la importancia del contenido vinculado a metodologías dinámicas de innovación facilitarían una nueva forma de pensar (Quirós, 2009).

La Gamificación, como recurso didáctico, incluye los elementos del juego dentro del contenido a enseñar para alcanzar los objetivos de aprendizaje. La narrativa y la estética que atrapa la atención del estudiante promueve un clima favorable para interactuar, comprender y actuar al frente de un reto adquiriendo recompensas por utilizar el conocimiento. Unir elementos importantes como la narrativa (storytelling) dentro de una interfaz que pueda ser interactiva con elementos gamificados fusiona los lenguajes de comprensión virtual y el pensamiento crítico dando paso a la interpretación de elementos textuales mediante los estímulos sensoriales.

Se debe entender que Gamificar un contenido curricular, no es sinónimo de aplicar un juego distractor. La Gamificación, pretende mediante los elementos del juego convertir la enseñanza en un proceso lúdico en el cual, el efecto sensorial sobre el estudiante, estimule la búsqueda del conocimiento a través del juego. La experiencia lúdica en la que el estudiante se ve inmerso es el resultado del uso de estrategias y mecánicas propias del juego dentro de contextos ajenos al mismo con la finalidad de transmitir un mensaje o contenido (Martínez, 2017).

Existen varias clasificaciones de los juegos (advergames, edutainment, simulación y juegos serios) que pueden ser aplicados con fines educativos dentro del salón de clase, pero el más relevante para la adquisición y refuerzo de conocimientos son los juegos serios. El juego serio, dentro de su mecánica, busca potenciar el aprendizaje, estimular el pensamiento crítico, aportar con competencias digitales, generar un cambio de actitud y emociones, siendo este tipo de juegos proyectados más allá del componente lúdico. Evidentemente, el juego serio debe ser adaptado al propósito pedagógico para el cual va a ser estructurado (Sandí y Sanz, 2020).

La lectura, dentro de un juego varía el formato de presentación más no la intención comunicativa, leer, interpretar, aprender y conocer una historia. La interacción del usuario dentro de lo atractivo del formato motiva a un nuevo hábito lector. Dentro del ámbito educativo, aprovechar de las historias, mitos o leyendas presentados en los contenidos curriculares pueden ser aplicados como elemento mediador entre textos físicos y textos electrónicos. Considerando como texto electrónico a la aventura gráfica o juego de rol que conlleva la historia presentada y que necesariamente implica la lectura dentro del formato narrativo y ficción interactiva del videojuego (López et al., 2011).

El adaptar diferentes estrategias de presentación de los contenidos curriculares en búsqueda del refuerzo pedagógico en el salón de clases no solamente requiere del dominio del tema por parte del docente sino también el interés que este tiene en sus estudiantes al considerar los gustos mediáticos, las competencias tecnológicas y el factor emocional. El Storytelling es una estrategia de enseñanza que permite al estudiante comprender la narrativa implícita del contenido mediado a través de un recurso previamente diseñado, para el fortalecimiento de competencias lectoras (Cataña y Cárdenas, 2021).

La conexión emocional entre el estudiante y la forma narrativa innovadora del Storytelling, permite evidenciar la asimilación de contenidos mediante una forma significativa de comunicación, hay que tener en cuenta que el storytelling presenta el contenido seleccionado a partir de la narrativa de historias que vinculan al lector como un individuo activo (Atarama et al., 2018). El uso adecuado y óptimo de los recursos didácticos digitales conllevan al fortalecimiento de nuevos aprendizajes significativos y más aún en áreas como Lengua y Literatura, el desarrollar habilidades comunicativas y de comprensión sugieren el posterior anclaje entre conocimientos previos y conocimientos nuevos (Alaña, 2017).

## 2. Metodología

El presente trabajo investigativo es de enfoque experimental y cohorte longitudinal basado en el paradigma metodológico mixto. La población participante cuenta con 25 estudiantes entre las edades de 10 a 11 años del 7mo año de Educación General Básica de una Institución Educativa particular de la ciudad de Cuenca en la provincia del Azuay. Para la recolección de datos se optó por la aplicación de un pretest y post test en tres momentos. En el primer momento, se hizo uso de un texto expositivo impreso con un tiempo estimado de 2 minutos de lectura, para posteriormente evidenciar el nivel de comprensión lectora de la población. El segundo momento fue destinado a la aplicación de un recurso didáctico digital enfocado en un Escape room, diseñado con el contenido de la lectura presentada en el primer momento. Para el tercer momento, se aplicó a los estudiantes un juego en formato RPG (role playing game) el cual su contenido implícito presentaba los elementos de un texto expositivo de tiempo estimado de lectura de 2 minutos. Ambos recursos didácticos virtuales fueron diseñados mediante el Storytelling. Posterior a la aplicación del RPG, se dio paso al post test.

Para llevar a cabo el proceso de evaluación se diseñó una rúbrica, la cual contiene los parámetros a evaluar que evidencian el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, como se detalla en la Tabla 2:

Tabla 2. Rúbrica de evaluación.

Propósito de las preguntas	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos
<b>Analiza el contenido del texto</b>	Comprende lo relevante del texto.	Comprende y cuestiona la información.	Comprende, cuestiona e infiere el significado de palabras por el contexto.	Comprende, cuestiona e infiere el significado de palabras por el contexto y retroalimenta lo leído.
<b>Sintetiza y relaciona la información</b>	Reduce lo leído a información puntual relacionando a sus conocimientos previos	Presenta la información significativa mediante la interpretación personal de los conceptos e ideas.	Organiza los argumentos presentados de manera jerárquica	Presenta una estructura entre argumentos e información a través de lo asimilado.
<b>Desarrolla argumentos y valora la información</b>	Presenta ideas claras y coherentes a manera de argumento.	Identifica e interpreta las ideas implícitas y explícitas del texto considerando el contexto.	Aporta con argumentos personales relacionada al texto considerando otros puntos de vista de manera reflexiva.	Mediante la interpretación de la información, argumenta valorativamente aspectos positivos y negativos a través de la comparación (con otra información o conocimiento).

Fuente: Elaboración propia.

El instrumento de evaluación contiene tres categorías de análisis; cada categoría referencia un nivel de comprensión lectora y cada categoría de comprensión lectora contiene 6 preguntas con relación a las operaciones mentales y cognitivas que el lector (estudiante) deberá evidenciar en sus respuestas. El instrumento de evaluación fue validado mediante Alfa de Cronbach con una fiabilidad de 0.765 el mismo que fue aplicado en los dos momentos descritos a la población participante de esta investigación. Para el análisis de los resultados se hizo uso del programa estadístico SPSS.

### 3. Resultados

Los resultados que se presentarán a continuación al igual que el procesamiento de datos cuantificados de los respectivos test se realizan a través de una estadística descriptiva a partir del uso del programa SPSS. A partir de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk se evidencia que las tres variables analizadas corresponden a variables paramétricas con una significación menor de 0.05. Para probar la hipótesis del presente trabajo investigativo se utilizó la prueba T-Student que indica si el uso de recursos didácticos digitales pueden reforzar los niveles de comprensión lectora. Para que la hipótesis sea paramétrica se establece el p-valor a  $\leq 0.05$  y de la misma forma, para evidenciar que la hipótesis no es paramétrica se atribuye el p-valor a  $\geq 0.05$  cuyos resultados son presentados a continuación.

Tabla 3. Resultados comparativos pre test y post test.

	Test	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media			
Comprensión Literal	Pretest	25	3,60	,577	,115			
	Postest	25	3,96	,200	,040			
Comprensión Inferencial	Pretest	25	3,20	,645	,129			
	Postest	25	3,56	,507	,101			
Comprensión Valorativa	Pretest	25	2,68	,802	,160			
	Postest	25	3,12	,666	,133			
<b>Prueba de muestras independientes</b>								
	Comprensión Literal		Comprensión Inferencial		Comprensión Valorativa			
	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales		
Prueba de Levene para la igualdad de varianzas	F	50,306		,063		3,675		
	Sig.	,000		,804		,061		
Prueba T para la igualdad de medias	t	-2,946	-2,946	-2,194	-2,194	-2,110	-2,110	
	gl	48	29,678	48	45,435	48	46,427	
	Sig. (bilateral)	,005	,006	,033	,033	,040	,040	
	Diferencia de medias	-,360	-,360	-,360	-,360	-,440	-,440	
	Error típ. de la diferencia	,122	,122	,164	,164	,208	,208	
	95% Intervalo de confianza para la diferencia	Inferior	-,606	-,610	-,690	-,690	-,859	-,860
		Superior	-,114	-,110	-,030	-,030	-,021	-,020

Fuente: Elaboración propia.

Para el presente análisis de los datos expuestos dentro de la Tabla 3 mediante la prueba T-student, se debe tener en cuenta la media dentro de los niveles de comprensión lectora para los dos momentos evaluados (pre test y post test) dentro del detalle estadísticos de grupo, al igual que el sig. (bilateral) que comprobará la efectividad del uso de los recursos didácticos digitales dentro del detalle prueba de muestras independientes.

De manera general y basado únicamente en el contenido de Estadísticos de grupo, se puede evidenciar que la muestra de estudiantes mantiene un promedio regular del primer y segundo nivel de comprensión lectora al enfocarse en los 3 puntos, que evidenciados en la rúbrica de evaluación, los estudiantes pueden inferir los elementos implícitos del texto. Dentro de este primer momento, es propicio mencionar que el enfoque de análisis se basó dentro de una clase sin el uso de recursos didácticos digitales. Para el segundo momento y tras la aplicación de los recursos didácticos digitales se aplica el post test, siendo evidenciado como una mejora significativa dentro de los tres niveles de comprensión lectora.

El primer análisis, acerca de la categoría comprensión literal, se evidencia que la media para el primer momento es de 3,60 mejorando significativamente para el segundo momento en 3,96. La categoría comprensión literal se encuentra relativamente en los 4 puntos de la rúbrica de evaluación. En esta primera categoría, se puede afirmar que la hipótesis acerca del uso de recursos didácticos digitales es funcional debido a que alcanza un índice (0,006) menor que 0,05.

Acerca de la categoría comprensión inferencial, siendo este el segundo nivel de comprensión lectora, se presenta para el primer momento (pre test) que la media alcanzada es de 3,20 siendo superada para el segundo momento (post test) en 3,56. Esta categoría, al igual que la anterior presenta una mejora sostenible a favor de la hipótesis de la investigación. Para esta categoría, el índice de la prueba T (0,033) es menor que 0,05 lo cual indica la confiabilidad de los recursos didácticos digitales para el refuerzo de este nivel de comprensión lectora.

En el caso de la categoría comprensión valorativa, siendo este el tercer nivel de comprensión lectora y al que se adquiere tras superar los dos niveles anteriores, se presenta para el primer momento una media de 2,68 y siendo ligeramente superada en el segundo momento con una media de 3,12. Dentro de esta categoría y a partir del análisis del índice de la prueba T (0,040) se logra afirmar que la hipótesis de investigación es afirmativa y viable para esta categoría. Se debe tener en cuenta que cada nivel de comprensión lectora requiere el debido proceso de interiorización por parte del estudiante y de la misma forma, cada nivel de comprensión realiza ejercicios cognitivos acordes al desarrollo ontogenético. La hipótesis de investigación se cumple para les tres categorías de análisis debido a que se encuentra mediado por una rúbrica que distingue los procesos sugeridos por Cervantes et al. (2017).

El uso de recursos didácticos digitales, diseñados previamente con el contenido a integrar de manera implícita, eleva los niveles de aprendizaje hasta que llegue a ser significativo para el estudiante mediante la innovación de la práctica pedagógica, una base de conocimientos previos y la construcción de nuevos conocimientos para el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión (Alaña, 2017).

#### 4. Discusión

Los resultados obtenidos reflejan dos situaciones evidentes a partir de la comprensión de la situación problemática descrita y del objetivo planteado para este trabajo. Por un lado, haciendo referencia a la situación problemática, si bien, dentro de los salones de clase el docente busca los medios y alternativas pedagógicas para que la asimilación de contenidos sea significativa en sus estudiantes; estas mismas alternativas deben ser útiles para la generación de conocimiento. Hablar de asimilación de contenidos, conlleva también a resaltar los procesos cognitivos individuales de cada individuo, la lectura, es la herramienta primaria asociada a este proceso individual.

Mediante la tabulación de los datos obtenidos por los instrumentos de recolección de información, la población de este trabajo resaltó el proceso comprensivo de lectura. La muestra destaca que la comprensión se sitúa en el segundo nivel de comprensión. Esto reflejado en una clase denominada tradicional en la cual, el elemento indispensable es transmitir información al estudiante a través de los elementos más comunes dentro de una clase (lectura, dictado, lluvia de ideas, retroalimentación). Dichos elementos tradicionales no necesariamente disminuyen la comprensión o asimilación de contenidos, pero sí, condicionan la forma en la cual el estudiante adapta sus conocimientos previos hacia la construcción de uno nuevo.

Demostrar que la muestra se sitúa en el segundo nivel de comprensión lectora es un indicador de cómo se está desarrollando la asimilación del contenido y a la vez, entender que el problema lector señalado en el ERCE se evidencia con facilidad. Se debe recordar también, que la comprensión de un texto escrito (o digital) no solamente tiene que ver con la asignatura de Lengua, sino que también, es una herramienta transversal de aprendizaje dentro de los años de escolaridad.

Por otro lado, la situación problemática cambia a partir del uso de estrategias didácticas que hacen uso oportuno de los aprendizajes previos de los estudiantes junto con el refuerzo pedagógico mediante el storytelling. Para los fines de esta investigación, el storytelling fue adaptado a dos recursos didácticos virtuales (Escape Room y RPG) con la finalidad de integrar las competencias digitales de los estudiantes para la construcción de aprendizajes nuevos. La forma de presentar un elemento conocido por los estudiantes mediante recursos didácticos virtuales diseñados con elementos mediáticos del gusto de ellos genera una asociación entre contenido y experiencia. Tras la aplicación de los recursos dentro de una clase fuera de los esquemas tradicionales y posterior aplicación de un post test, se resalta que la mitad de la muestra de estudiantes alcanza el tercer nivel de comprensión lectora.

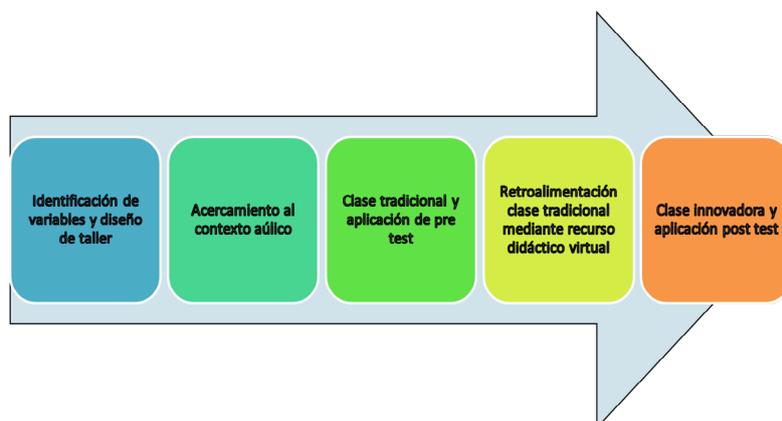
El resultado tras la aplicación de los recursos didácticos virtuales fue favorable tanto para los fines investigativos como para el alcance del tercer nivel de comprensión lectora. Esto a su vez, sostiene la idea que la lectura como herramienta fundamental para la generación de nuevos aprendizajes puede verse influenciada a partir de la forma y del fondo en que se presente el contenido. El Storytelling aporta los medios necesarios para que el recurso didáctico virtual tenga un equilibrio entre contenido y aprendizajes previos. Se puede afirmar que, la manera en que se presente el contenido al estudiante determinará la forma en que el mismo asimile lo expuesto.

La lectura, a través de los años de escolaridad del alumnado, es la herramienta por la cual el individuo receptorá la información presentada. Hablar de fomentar un hábito lector siempre será oportuno, pero a la vez, el fomento hacia la lectura puede ser significativa si el docente, padre de familia y/o sistema educativo integran estrategias que estén a la vanguardia de las necesidades contemporáneas dentro y fuera del contexto áulico.

### **Propuesta**

Este trabajo investigativo se basó en el Storytelling adaptado dentro de recursos didácticos digitales los cuales presentaban un contenido (texto expositivo) adaptado al año de educación básica. Es importante tener en cuenta que el acercamiento del estudiante hacia los textos, depende de factores (por mencionar algunos) como motivación, responsabilidad, interés, curiosidad, contenido y gusto hacia la lectura. Siendo el último factor mencionado uno de los más importantes para que el lector, pueda apropiarse de un hábito. Para el diseño y aplicación de la propuesta dentro del séptimo año de Educación General Básica, se requirió de los momentos detallados en la siguiente gráfica.

Figura 1. Diseño de taller para la comprensión lectora.



Fuente: Elaboración propia.

Previo a cualquier intervención, es necesario que se comprenda del contexto escolar, no solamente de la situación académica de los estudiantes, sino también del entorno, la metodología del docente encargado, la situación emocional de los estudiantes y las necesidades educativas especiales que puedan presentar los alumnos. Estos puntos a considerar son indispensables debido a que tanto el proceso de aprendizaje como la comprensión lectora, se ve mediada por factores externos e internos que intervienen en el desempeño individual.

### **Identificación de variables y diseño de taller**

Previo a cualquier acercamiento del salón de clases e identificar el ambiente de clases, es necesario contar con una orientación hacia los estudiantes acerca de los beneficios de trabajar dentro de un taller. La publicidad que se le da a una implementación pedagógica tiene que ver mucho con el Storytelling, dando paso a esta estrategia desde el primer momento. Posterior a ello, se debe considerar que antes de ser estudiantes, son niños, y es indispensable adoptar una posición de guía tomando en cuenta que elementos pueden resultar convenientes para el primer acercamiento. El uso de diapositivas que presenten contenidos mediáticos de la preferencia de los estudiantes es fundamental para dirigir el taller.

### **Acercamiento al contexto aúlico**

El primer acercamiento a los estudiantes resulta fundamental con el apoyo de diapositivas que presenten elementos mediáticos del interés del estudiante. A partir de un diálogo participativo se puede entablar lazos de confianza el cual servirá para los posteriores procesos. Dentro de este momento se realiza una reflexión acerca de lo que es el Storytelling a través de sus gustos mediáticos. De la misma forma, como guía del taller, se identifica el contexto escolar.

### **Clase tradicional y aplicación de pre test**

Se entiende por clase tradicional al cambio de rol del docente, en este caso, de guía a individuo centro del conocimiento. El profesor dirige la clase fuera de los intereses mediáticos. Se hace uso de estrategias mecánicas como lectura, repetición de palabras, dictado y lluvia de ideas. No necesariamente quiere decir que estas estrategias no sean viables dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje,

sino mas bien, que parte de ellas puedan condicionar la forma en la que el estudiante asimila nuevos contenidos. En esta etapa se entrega un texto expositivo impreso con la intención de que el estudiante lo lea en un tiempo determinado, posterior a ello, se aplica el pre test. Al finalizar la evaluación, se comunica a los estudiantes que el próximo encuentro será indispensable el uso de un dispositivo digital (celular, laptop o tablet).

### **Retroalimentación clase tradicional mediante recurso didáctico virtual**

Dentro de esta etapa, se retoma el rol de guía dentro del taller, se realiza una retroalimentación oral con la participación de los estudiantes y se procede a socializar el recurso didáctico virtual diseñado previamente con el contenido del texto expositivo del encuentro pasado, integrado con el storytelling. El recurso se presenta como un Escape room en la plataforma Genially. Se solicita a los estudiantes que para el siguiente encuentro se disponga de los dispositivos digitales nuevamente.

### **Clase innovadora y aplicación de post test**

En esta última etapa, se sigue manteniendo el rol de guía del taller y a su vez, apoyado por diapositivas que hagan un recuento de los contenidos presentados se realiza una lluvia de ideas acerca de lo que el estudiante considera importante para tener una lectura comprensiva. Se socializa el recurso didáctico digital, en este caso un juego RPG diseñado bajo los mismos parámetros de contenido (texto expositivo) y la estrategia narrativa (storytelling) mediante códigos QR y se presenta un tiempo estimado para su finalización. Como último momento, se socializa el post test mediante un nuevo código QR.

Es importante mencionar que estos pasos y el taller diseñado fue implementado dentro de una Institución Educativa Particular que cuenta con los factores de conectividad adecuados para el estudiante.

## **5. Conclusión**

En el Ecuador, se evidencia a través de las evaluaciones nacionales e internacionales que los bajos rendimientos académicos se ven estrechamente relacionados con los niveles de comprensión lectora. Resulta necesario fomentar en los estudiantes de temprana edad, el acercamiento a los textos y el apoyo a crear un hábito lector, no solamente para satisfacer las necesidades académicas del sistema educativo sino también para la generación de ciudadanos con pensamiento crítico capaces de evaluar y argumentar sus necesidades a través de la comunicación.

A través del diagnóstico realizado a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica se evidencia que, a pesar de que la muestra presenta una media de rendimiento satisfactorio, no alcanza un rendimiento significativo dentro del tercer nivel de comprensión lectora. Sin embargo, esto no quiere decir que sean indicadores de la calidad educativa que brinda un docente o de forma más exponencial el de una Institución, se debe tener en cuenta que inciden varios factores a cada uno de los estudiantes a diario que influyen de manera positiva o negativa en su rendimiento; uno de estos factores es la transición de modalidad educativa al pasar de virtual a presencial.

Es evidente que la labor docente debe ser fomentar y apoyar la generación de hábitos lectores, pero, esto realmente será significativo siempre y cuando se trabaje en conjunto con los representantes del estudiante y con el mismo estudiante. Hay que tener en cuenta que antes de generar un hábito, se debe considerar el factor emocional y el desarrollo ontogenético del estudiante, proveer a un estudiante de lecturas que generen un acercamiento significativo y evitar imponer contenidos que no son atractivos, será el primer paso para generar un gusto y placer por conocer.

La era tecnológica en la que nos encontramos actualmente y el auge de la conectividad, se ve reflejada dentro y fuera del salón de clases. Por parte del docente, innovar y proveer de estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de un salón de clases determinado es fundamental para alcanzar los objetivos de aprendizaje planificados. Se puede tener en cuenta que existen contextos en los que no es posible una aplicación continua de recursos digitales, pero a la misma vez, las bases de la educación radican en el descubrimiento de nuevos conocimientos, al igual que las estrategias para el salón de clases, el docente también es una herramienta que puede adaptarse y adaptar nuevas epistemologías.

La aplicación de recursos didácticos digitales depende de la oportuna selección del contenido y creatividad por parte del docente. Dentro de esta investigación se adaptó textos expositivos a recursos digitales mediante el storytelling. Se debe tener en cuenta que, dentro del proceso de comprensión lectora, se debe enriquecer al estudiante con todo tipo de textos, pero que esa premisa no sea condicionante para no lograr innovar y planificar distintos tipos de clases que mantengan motivado al estudiante.

## Referencias

- Alaña-Castillo, T. (2017). Los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de Educación General Básica. *Luz*, 16(2), 112-122. <https://n9.cl/k8dpl>
- Anilema-Guamán, J., Moreta-Herrera, R., y Mayorga-Lascano, M. (2020). Diagnóstico de la comprensión lectora en estudiantes del Cantón Colta, Ecuador. *SE-EDUCACIÓN Universidad Católica Del Ecuador*, 24(100), 56-65. <https://n9.cl/9kdvm>
- Castañeda-Purizaga, L., Atarama-Rojas, T., y Ojeda-Benites, A. (2018). El storytelling y la condensación de historias en el mundo publicitario. *Revista de Investigación del Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales*, (13), 1-19. <https://n9.cl/40sqm>
- Cataña-Brito, M., y Cárdenas-Cordero, N. (2021). Storytelling como estrategia de enseñanza en Bachillerato Técnico en el área de Turismo. *Episteme Koinonia*, 4(8), 4-12. <https://n9.cl/t49tz>
- Cervantes-Castro, R., Alanís-Cortina, M., y Pérez-Salas, J. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema conalep: caso específico del plantel N° 172, de ciudad victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, 27(2), 73-114. <https://n9.cl/80zy8>
- Cueva-Delgado, L., García-Chávez, A., y Martínez-Molina, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Científica*, 4(14), 205-227. <https://n9.cl/1hjj3>

- García-Aretio, L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 9-32. <https://n9.cl/06zsc>
- Gómez-Palomino, J. (2011). Comprensión lectora y rendimiento escolar: una ruta para mejorar la comunicación. *Comuni@ccion: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 27-36. <https://n9.cl/sk76t>
- Inchausti de Jou, G., y Sperb, T. (2009). Lectura Comprensiva: Un Estudio de Intervención. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 43(1), 12-21. <https://n9.cl/k1ib5>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa del Ecuador [INEVAL]. (2021). *Acción 21-3: Capacidad en la resolución de problemas en los sistemas informatizados, de las personas que participaron en la tercera ronda del Programa para la Evaluación Internacional de las Competencias de los Adultos (PIAAC)*. <https://n9.cl/1290l>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa del Ecuador [INEVAL]. (2018). *Educación en Ecuador: Resultados de PISA para el Desarrollo*. <https://n9.cl/vn3e>
- López, A., Encabo, E., y Jerez, I. (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego Dragon Age: Orígenes. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (36), 165-171. <https://n9.cl/ec0ez>
- Linne, J. (2021). La educación del siglo XXI en tiempos de pandemia. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 32(62), 1-21. <https://n9.cl/3lfuw>
- Martínez-Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(83), 252-277. <https://n9.cl/ncrne>
- Mendoza-Castillo, L. (2020). Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos*, 50(ESPECIAL), 343-352. <https://n9.cl/nk390>
- Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. (2019). *Guía curricular de mediación lectora*. <https://n9.cl/yeagj>
- Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria: Subnivel Medio*. <https://n9.cl/yb1nj>
- Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación [UNESCO]. (2021). *Resumen ejecutivo de los informes: Los aprendizajes fundamentales en América Latina y el Caribe. Evaluación de logros de logros de los estudiantes Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. <https://n9.cl/qwoqe>
- Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243-268. <https://n9.cl/p5quz>
- Pernía-Hernández, H., y Méndez Chacón, G. (2018). Estrategias de comprensión lectora: experiencia en educación primaria. *Educere*, 22(71), 107-115. <https://n9.cl/h7f1l>
- Quirós-Meneses, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare*, 13(2), 47-62. <https://n9.cl/16lzd>

- Rangel-Bórquez, Y., Montes Salas, A., y Reyes Angulo, J. (2014). Comprensión lectora. Noción de lectura y uso de macrorreglas. *Ra Ximhai*, 10(5), 265-277. <https://n9.cl/m69ow>
- Rodríguez-Delgado, L., Torres Ávila, Y., Domínguez Domínguez, I., y Ruiz Ávila, M. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 3(1), 94-102. <https://n9.cl/nvaji>
- Sandí, J., y Sanz, C. (2020). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. *Revista Educación*, 44(1), 1-34. <https://n9.cl/av0zf>
- Serrano-Cansino, A. (2016). *Elaborar un manual de comprensión lectora para mejorar el rendimiento académico* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional <https://n9.cl/ki3l4>

---

## AUTORES

**Pedro David Sandoval Romero.** Licenciado en Ciencias de la Educación por la Universidad Nacional de Educación (UNAE), Docente Tutor del Centro de Apoyo Morona Santiago–UNAE del proyecto de profesionalización docente de la Amazonía.

**Pablo Fernando Cisneros Quintanilla.** Ingeniero Químico, Magíster en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías (Centro de Estudios Avanzados), Doctor en Ciencias Pedagógicas (Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior), Decano (Unidad Académica de Otras Modalidades de Estudio).