



## NARRATIVA DIGITAL PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

### DIGITAL STORYTELLING TO STRENGTHEN THE ACADEMIC PERFORMANCE OF 6TH-YEAR STUDENTS IN BASIC GENERAL EDUCATION

Sara Shaling Ramírez Demera<sup>1\*</sup>

E-mail: [ssramirezd@ube.edu.ec](mailto:ssramirezd@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-9339-1053>

Verónica Elizabeth Cárdenas Tobar<sup>1</sup>

E-mail: [vecardenast@ube.edu.ec](mailto:vecardenast@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-2518-8296>

Johana del Carmen Parreño Sánchez<sup>1</sup>

E-mail: [jdparrenos@ube.edu.ec](mailto:jdparrenos@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3832-2593>

Elizabeth Esther Vergel Parejo<sup>1</sup>

E-mail: [eevergelp@ube.edu.ec](mailto:eevergelp@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-0178-5099>

<sup>1</sup>Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador

\*Autor para correspondencia

#### Cita sugerida (APA 7ma Edición)

Ramírez Demera, S. S., Cárdenas Tobar, V. E., Parreño Sánchez, J. C., y Vergel Parejo, E. E. (2025). Narrativa digital para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes de 6to año de educación general básica. *Revista Conrado*, 21(106). e4720.

#### RESUMEN

En sexto año de Educación General Básica de la educación pública ecuatoriana, todavía se utilizan metodologías tradicionales de enseñanza, lo que puede incidir en los estudiantes posean un rendimiento académico insuficiente en la asignatura de Lengua y Literatura. Motivo para realizar la presente investigación de enfoque mixto, alcance descriptivo y diseño experimental pre-test/post-test, con el objetivo de analizar el impacto de las narrativas digitales en el rendimiento académico de estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa "Juan Pío Montúfar". Los resultados confirman la validez de constructo y la consistencia interna del instrumento aplicado para evaluar el aporte de las narrativas digitales en el rendimiento académico en estudiantes de sexto año de dicha unidad educativa; las actividades de narrativa digital soportadas por las herramientas digitales Genially y Canva, a través de la metodología activa de aprendizaje basado en juegos o gamificación, desarrolladas en el grupo experimental, demostraron ser atractivas y motivadoras hacia la enseñanza y aprendizaje de esta asignatura, además de impactar significativamente en el rendimiento académico. Se reconoce la necesidad de extender la experiencia a otros grupos del mismo nivel y realizar futuras investigaciones, tanto en la unidad "Juan Pío Montúfar", como en otras unidades educativas públicas del Ecuador.

#### Palabras clave:

Educación General Básica, Narrativas digitales, Metodologías activas de aprendizaje Rendimiento académico

#### ABSTRACT

In the sixth grade of Basic General Education in Ecuadorian public schools, traditional teaching methodologies are still used, which can lead to students' poor academic performance in the subject of Language and Literature. This research, with a mixed approach, descriptive scope, and pre-test/post-test experimental design, was conducted to analyze the impact of digital narratives on the academic performance of sixth-grade students at the Juan Pío Montúfar Educational Unit. The results confirm the construct validity and internal consistency of the instrument used to assess the contribution of digital narratives to academic performance among sixth-grade students at this school. The digital narrative activities supported by the digital tools Genially and Canva, using active game-based learning (gamification) methodology, developed in the experimental group, proved to be engaging and motivating for teaching and learning in this subject, in addition to significantly impacting academic performance. The need to extend this experience to other groups at the same level and to conduct future research is recognized, both in the



“Juan Pío Montúfar” unit and in other public educational institutions in Ecuador.

#### Keywords:

Basic General Education, Digital Narratives, Active Learning Methodologies, Academic Performance

## INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas de lo que va de siglo XXI, la humanidad ha experimentado cambios continuos, en impulsados por la irrupción de la tecnología, que ha marcado una transformación significativa en la historia. Este impacto ha sido particularmente relevante en el ámbito educativo, donde ha facilitado mayor flexibilidad y personalización a los modelos de enseñanza y aprendizaje (Acevedo, 2021; Espejo, et. al., 2023).

En la investigación realizada por Espejo, et al. (2023); investigadores de la Universidad de Salamanca, se focaliza en el análisis de las tendencias en las narrativas políticas de los Organismos Internacionales en cuanto a la digitalización educativa y aprendizaje móvil, a partir de informes de la Comisión de las Naciones Unidas para la Cultura y la Educación (UNESCO), la Unión Europea (UE) y la Organización Europea para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE), plantean que en el sector educativo, los docentes se han visto impulsados a adoptar herramientas tecnológicas y metodologías activas que están revolucionando los procesos de enseñanza aprendizaje, proceso que vas más allá del “conjunto de las declaraciones formales realizadas al respecto” (p. 59).

Los investigadores Prieto-Andreu, et al, (2022), de la Universidad Internacional de la Rioja, mediante una revisión sistemática analizan el impacto de las herramientas tecnológicas que hacen parte de metodologías activas como el aprendizaje basado en juegos (ABP) o Gamificación, en la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de educación no universitaria.

Adicionalmente, (Jiménez Carpio, et al., 2024); centran sus estudios en el impacto de las metodologías activas de aprendizaje basadas en herramientas tecnológicas como la plataforma *Minecraft* en estudiantes de educación general básica, y demuestran que esta herramienta digital fortalece el rendimiento académico, fomenta su motivación y su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sobre el desarrollo de un recurso académico con *storytelling* para mejorar la comprensión lectora, Quinatoa Herrera (2024); aplica la metodología lúdica en la unidad educativa Nicolás Martínez, a través de la plataforma Canvas para facilitar la interacción en el aprendizaje de

los estudiantes de sexto año de educación básica media; los resultados apuntan hacia un aumento en el rendimiento académico y mayor desarrollo de la comprensión lectora después de la intervención con el libro digital de narrativas, como alternativa para fortalecer y consolidar los contenidos.

Sin embargo, De la Peña, & Chávez Yuste, (2023); consideran insuficientes las investigaciones sobre este tema en la educación básica, mientras que Delgado-Espinoza, & Cano-Delgado (2022); y Yugcha (2024); expresan que aún existen falencias y debilidades que limitan la consolidación de las narrativas digitales como prácticas enriquecedoras del proceso enseñanza aprendizaje focalizado en estudiantes del nivel de EGB, que generalmente se expresan en bajo rendimiento académico y el predominio de métodos de aprendizaje tradicionales; sin dejar de considerar otras limitaciones relacionadas por Jiménez Carpio, et al. (2024).

En la unidad educativa “Juan Pío Montúfar” se han identificado ciertas dificultades en el rendimiento académico de los estudiantes de 6to año en la asignatura Lengua y Literatura, imputables a que aún se desarrollan actividades de narrativas de forma tradicional.

La presente investigación se justifica debido a que las narrativas digitales emergen como una estrategia clave para transformar el aprendizaje, fomentando la participación, el desarrollo de habilidades y el rendimiento académico en los estudiantes de sexto año de educación general básica, lo cual está en sintonía con Agenda Educativa Digital 2021-2025, impulsada por el Ministerio de Educación del Ecuador.

En este sentido, el trabajo realizado en España por De la Peña y Chávez Yuste (2023); realiza un estudio comparativo entre el método tradicional y el uso de las narrativas digitales en metodologías activas de aprendizaje gamificado para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria de un centro educativo de Madrid; como resultados sostienen que el rendimiento académico como variable para medir la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, el aprendizaje significativo y los resultados alcanzados por los estudiantes; fue muy superior en el grupo que había utilizado las narrativas digitales, como parte de la metodología activa de aprendizaje gamificado.

Otro resultado de interés es el obtenido por Delgado-Espinoza y Cano-Delgado (2022); que trata el uso de la narrativa digital como aporte a la estrategia de aprendizaje de la asignatura de Matemáticas, en estudiantes del séptimo año de EGB, en una unidad educativa del cantón

Jipijapa. Los resultados revelan la eficacia de las narrativas digitales como complemento a la metodología utilizada en clases; así como su incidencia en la mejora de los canales de retroalimentación del profesor y el rendimiento académico de los estudiantes.

En el mismo contexto, el trabajo de Yugcha (2024); relacionado con las narrativas digitales como parte de una estrategia lúdica es aplicado en la asignatura de Lengua y Literatura, para desarrollar habilidades de lectoescritura en estudiantes de EGB. Como resultados fundamentales, se demuestra que las narrativas digitales inciden positivamente en el desarrollo de habilidades de lectoescritura de los estudiantes; además, complementadas con actividades lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes, la mejora de su rendimiento académico y la formación de un pensamiento crítico y reflexivo adecuado a la edad de los estudiantes que participaron en el estudio.

Por lo tanto, la incorporación de herramientas digitales y estrategias pedagógicas innovadoras en el aula puede actuar como un puente entre el aprendizaje formal y las experiencias diarias de los alumnos, mejorando su motivación por el aprendizaje (Jiménez Carpio, et al., 2024); así como su rendimiento académico y su desempeño social (De la Peña, & Chávez Yuste, 2023).

Ambos autores sostienen que, pese a los avances de las estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por herramientas digitales, todavía se evidencian importantes retos que obstaculizan el aprendizaje significativo. En el contexto ecuatoriano Jiménez Carpio, et al. (2024); identifican limitaciones relacionadas “con la brecha digital, la falta de conocimiento o capacitación de los docentes, la necesidad de adaptación del currículo o la evaluación del aprendizaje” (p. 93).

En este sentido, tanto Prieto-Andreu, et al. (2022); como Espejo, et. al. (2023); hallaron que las edades de los actuales estudiantes de Educación General Básica (EGB), están entre los 9 y los 14 años; por lo que pueden catalogarse como nativos digitales, familiarizados con el uso de herramientas digitales que les dan acceso a una importante cantidad de información y de entretenimientos, a través de dispositivos electrónicos, mostrando falta de interés por aprender siguiendo los métodos tradicionales y prefieran metodologías activas de aprendizaje, por las que aprenden de forma rápida y divertida.

En este escenario, se desarrollan las metodologías activas de aprendizaje como “un conjunto de métodos, procedimientos y técnicas que se siguen para dirigir el proceso de aprendizaje del alumnado” (Villalobos-López, 2022, p 49); que están focalizadas en estimular la participación activa de los estudiantes en la construcción responsable

de su aprendizaje significativo, optimizar la comunicación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico, estudiante-contexto, así como la formación de destrezas, habilidades y competencias orientadas al rendimiento académico, la búsqueda, selección y gestión de la información y la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del uso de herramientas digitales y dispositivos electrónicos.

El mismo Villalobos-López (2022); establece que las bases filosóficas y pedagógicas de las metodologías activas de aprendizaje, se encuentran en las teorías constructivistas y las ideas de pensadores como Vygotsky y Piaget, sin desconocer los aportes de Ausubel sobre el aprendizaje significativo. Como ejemplos, el autor menciona algunas metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo (AC), el aula invertida o *flipped classroom*, y el aprendizaje basado en juegos (ABJ), también conocida como gamificación.

Del análisis de investigadores como Hermann-Acosta, & Pérez Garcías (2019); Moreira, (2021); y De la Peña, & Chávez Yuste (2023); se infiere que las narrativas digitales son perfectamente aplicables en el terreno educativo, como parte importante de las mencionadas metodologías activas de aprendizaje.

Tales afirmaciones están respaldadas por una serie de leyes y políticas públicas que incentivan la innovación pedagógica y el desarrollo de competencias digitales, las cuales son encabezadas por la Constitución de la República, rectoradas por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) e instrumentalizadas a través de documentos como el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria y la Agenda Educativa Digital 2021-2025 (Delgado-Espinoza, & Cano-Delgado, 2022; Yugcha, 2024).

Por su parte, Hermann-Acosta, & Pérez Garcías (2019); mencionan que la narrativa tradicionalmente se relaciona con la vida cotidiana de las personas que la construyen; sin embargo, en la época actual, ha surgido una práctica, conocida como narrativa digital, porque utiliza dispositivos móviles y servicios en línea como blogs, redes sociales como *Facebook* y *Youtube*, para construir discursos que integran lenguajes textuales, visuales y sonoros en ecosistemas digitales.

Esta definición, coincide con el criterio de Jiménez Carpio, et al. (2024); quienes dicen que las narrativas digitales emergen como una práctica clave para transformar la educación tradicional, focalizada en la explicación de contenidos por el profesor, con una enseñanza memorística y un estudiante pasivo, por una educación innovadora

que aumente la motivación, el compromiso con la tarea y el rendimiento académico de los estudiantes, además de estimular el interés, la curiosidad, la creatividad y la diversión en el aprendizaje.

Los autores De Hermann-Acosta y Pérez Garcías (2019); se deduce que las narrativas digitales brindan la oportunidad de crear entornos virtuales de aprendizaje y acoplar el contenido educativo a metodologías activas de enseñanza, compatibles con tipos como: 1) Narrativa multimedia: referente a la integración de lenguajes visuales y sonoros por medio de videojuegos, herramientas y dispositivos digitales;

2) Narrativa transmedia: referente a una narración difundida a través de diferentes herramientas digitales desarrolladoras de ambientes virtuales de aprendizaje basados en metodologías activas de enseñanza, como el ABP, el AC y el ABJ o gamificación; 3) Narrativa hipermedia: resulta de la combinación creativa de los tipos anteriores.

Según se infiere de dichos autores, estos tipos de narrativas pueden desarrollarse a través de herramientas digitales como: 1) **Genially**: plataforma para crear contenidos interactivos, diseñar presentaciones, infografías e imágenes interactivas; 2) **Canva**, plataforma muy versátil que desarrolla la creatividad y simplifica el diseño de contenidos visuales a partir de plantillas y elementos gráficos preestablecidos, para reforzar el aprendizaje y evaluar el rendimiento académico, este último considerado por (Deng et al., 2020; Moreira, 2021); como una variable clave para evaluar la calidad educativa y los resultados alcanzados por los estudiantes.

En este sentido, en la presente investigación se plantea como objetivo, analizar el impacto de las narrativas digitales en el rendimiento académico de estudiantes de sexto año de EGB de la Unidad Educativa “Juan Pío Montúfar”.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación posee un enfoque mixto, de alcance descriptivo y diseño experimental pre-test/post-test (Hernández-Sampieri, et al., 2020); con un grupo experimental, en el cual se desarrollaron actividades de narrativa digital soportadas por las herramientas digitales **Genially** y **Canva**, a través de la metodología activa de aprendizaje basado en juegos (ABJ), o gamificación. La intervención pedagógica se organizó en la plataforma Mil aulas <https://aprendo2025.milaulas.com/my/courses.php> La intervención tuvo una duración total de 4 semanas distribuidas en 4 sesiones, cada sesión duró de 90 minutos, durante este periodo se aplicaron las actividades propuestas en las plataformas Genially y Canva centradas en el aprendizaje colaborativo y gamificado, que funcionó

como eje de gestión digital para las actividades del grupo experimental con los estudiantes, y el otro grupo control, en el cual se desarrollaron las actividades habituales correspondientes a un modelo de educación tradicional; con el objetivo de analizar el impacto de las narrativas digitales en el rendimiento académico en estudiantes de sexto año de EGB de la unidad educativa “Juan Pío Montúfar”. Bajo este enfoque metodológico, se utilizaron varios métodos del nivel empírico como: 1) la encuesta y 2) la entrevista. Como métodos del nivel teórico utilizaron: 1) el analítico-sintético, 2) el inductivo-deductivo y 3) el histórico-lógico, útiles para revisar la literatura existente analizar investigaciones precedentes, teorías y enfoques relacionados con el tema; el análisis de las bases teóricas y la síntesis de ideas fundamentales; la identificación de conceptos esenciales; así como organizar la información, sistematizar los hallazgos y arribar a conclusiones partiendo de lo general a lo particular y viceversa (Hernández-Sampieri, et al., 2020).

Para instrumentalizar la metodología diseñada, se presenta la narrativa digital desglosada en dos dimensiones: 1) metodologías activas de aprendizaje; compuesta a su vez por dos indicadores: a) aprendizaje colaborativo (AC) y, b) aprendizaje basado en juegos (ABJ), o gamificación y; 2) Herramientas digitales; compuesta a su vez por dos indicadores: a) **Genially** y b) **Canva**.

El rendimiento académico parte de las notas de la primera evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura (experimentación pre-test), del total de la muestra de estudiantes seleccionados para el estudio; posteriormente se analizan las notas obtenidas en la segunda evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura (experimentación pos-test), de los estudiantes del grupo control que siguió métodos tradicionales de enseñanza y del grupo experimental, en el cual se utilizó la narrativa digital, como parte del aprendizaje colaborativo y gamificado.

Para aplicar la encuesta se consideró la población de 110 estudiantes de sexto año de EGB (sub nivel medio) de la unidad educativa “Juan Pío Montúfar”; matriculados en el periodo lectivo 2024-2025. De dicha población se obtuvo una muestra fue de 38 estudiantes de sexto “C”, seleccionados a través de un muestreo no probabilístico intencional, al igual que su asignación al grupo de control y al grupo experimental. La edad de los estudiantes seleccionados está entre los 9 y 11 años; de ellos, el 58% son del sexo masculino y el 42% del sexo femenino.

Para aplicar la entrevista, de una población de 5 docentes, se seleccionaron 3 docentes que imparten clases en el sexto año de EGB en la misma unidad educativa, en razón de su edad, experiencia y titulación académica



seleccionados a través de un muestreo no probabilístico intencional. La edad de los docentes seleccionados está entre los 35 y los 50 años, 1 es de sexo masculino y 2 femenino, todos son titulados como Licenciados en Ciencias de la Educación; de ellos, 2 poseen título de cuarto nivel (Máster en Educación).

Uno de los instrumentos aplicados es la encuesta validada por Delgado-Espinoza y Cano-Delgado (2022); con el objetivo de evaluar el aporte de las narrativas digitales en el rendimiento académico en estudiantes de EGB. Este instrumento consta de 6 preguntas, cuyas respuestas se miden a través de una escala de Likert de 3 puntos: 1) Nunca, 2) A veces, 3) Siempre. El cuestionario se aplicó al grupo experimental y al grupo control antes y después de la intervención.

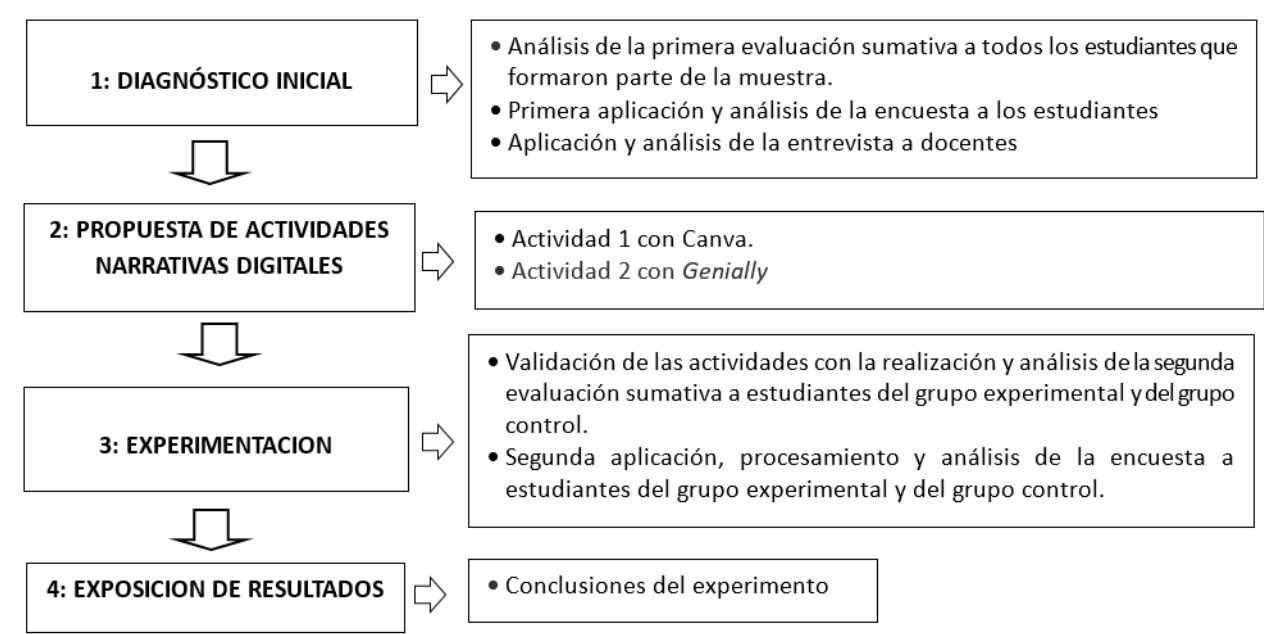
El otro instrumento aplicado es una entrevista a docentes, diseñada en base a los aportes de Delgado-Espinoza y Cano-Delgado (2022); la entrevista se estructura en 6 aspectos, focalizados en obtener información relevante, conocer percepciones y experiencias sobre las narrativas digitales; así como criterios u opiniones respecto al rendimiento académico de los estudiantes seleccionados para el estudio. Este instrumento se aplicó después de la intervención.

En todos los casos se obtuvo consentimiento autorizado e informado y se cumplieron las normas éticas establecidas por la Declaración de Helsinki.

Se distribuyeron los instrumentos mediante la plataforma *Google Forms*, los cuales fueron contestados por los participantes en horarios lectivos. El procesamiento estadístico, se realizó mediante el programa *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), versión 23.0. Se realizaron estadísticas descriptivas para resumir los resultados de los participantes y se presentaron los datos en forma de tablas y gráficos para facilitar su comprensión e interpretación.

En la figura 1 se muestran los pasos seguidos para desarrollar la presente investigación en la asignatura Lengua y Literatura.

Fig. 1: Pasos de la investigación



Fuente: Elaboración propia.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta parte de la investigación se analizan y discuten los resultados de cada uno de los pasos seguidos para su desarrollo.

1. Resultados del Diagnóstico inicial.

Análisis de la primera evaluación sumativa.

El análisis corresponde a los resultados obtenidos por los 38 de estudiantes, que totalizan la muestra seleccionada; a partir de la evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura, al terminar el tercer período del curso lectivo 2024-2025. Vale decir que el contenido de la asignatura se impartió según los métodos tradicionales de enseñanza, donde prevalecen las explicaciones de los docentes, que se apoyan en libros de textos, cuadernos de trabajo y pizarrón.

Tabla 1: Rendimiento académico en la primera evaluación del área de Lengua y Literatura.

Dimensión/indicadores	N	Mínimo	Máximo	Media
Rendimiento académico en la primera evaluación sumativa la asignatura Lengua y Literatura, del total de alumnos seleccionados.	38	3.10	7	6,6

Fuente: Elaboración propia

Este primer análisis se limita a determinar las calificaciones mínimas, máximas y promedio del total de estudiantes seleccionados para el estudio.

- Primera aplicación, procesamiento y análisis de la encuesta

En esta parte del primer paso de la investigación, se aplicó la encuesta con el objetivo de evaluar su percepción inicial de los 38 estudiantes que componen la muestra sobre el uso de las narrativas digitales en las clases. En este paso de la investigación, fueron informados sobre el objetivo de la encuesta y se les solicitó respuestas lo más objetivas posible. En la tabla 2 se muestran los resultados obtenidos al aplicar la encuesta por primera vez.

Tabla 2: Resultados de la primera aplicación de la encuesta.

Preguntas	Nunca	A veces	Siempre
¿Su docente ha empleado narrativas digitales o medios audiovisuales como complemento de la clase?	24%	75%	1%
¿Le gustaría que su docente imparta la clase a través de herramientas digitales como complemento de la clase?	5%	41%	54%
¿Considera que su docente debe hacer uso de narraciones digitales o medios audiovisuales para exponer mejor la información?	10%	38%	52%
¿Le gustaría tener acceso con frecuencia a narrativas digitales, desde cualquier dispositivo electrónico?	8%	38%	54%
¿Considera que el uso de videos, imágenes y audios por parte del docente mejora su rendimiento?	19%	35%	46%
¿Te gustaría conocer y aplicar prácticas de narrativa digital en las clases?	8%	40%	52%

Fuente. Elaboración propia, a partir del SPSS.

Las respuestas a la pregunta 1, señalan que la mayoría de los estudiantes de sexto año de EGB seleccionados para el estudio, consideran que el docente de la asignatura Lengua y Literatura de la unidad educativa “Juan Pío Montúfar”, no ha empleado narrativas digitales o medios audiovisuales como complemento de la clase. Las respuestas a las preguntas 2, 3, 4 y 5, sugieren una preferencia mayoritaria de los estudiantes hacia el uso de herramientas y narrativas digitales para mejorar los atractivos del proceso de enseñanza y aprendizaje a las cuales están dispuestos a acceder desde los dispositivos electrónicos que poseen, ya que consideran pueden mejorar su rendimiento académico. Las respuestas a la pregunta 6 sugieren un interés mayoritario por conocer y aplicar prácticas de narrativa digital en las clases.

- Procesamiento y análisis de la entrevista a docentes

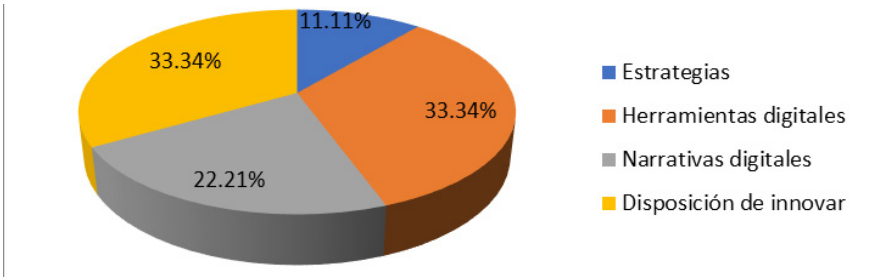
El procesamiento y análisis de la entrevista aplicada a los docentes que imparten clases en el sexto año de EGB en la unidad educativa “Juan Pío Montúfar”, seleccionados a través de un muestreo no probabilístico intencional. La entrevista trata seis aspectos, que para su mejor aplicación se dividieron en dos segmentos; el primero de ellos focalizado en conocer las apreciaciones, criterios y experiencias sobre cuatro aspectos fundamentales:

- Uso de estrategias metodológicas innovadoras en su asignatura.
- Criterios sobre la importancia de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.



- Apreciaciones sobre la aplicación de narrativas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.
  - Disposición de innovar en el uso de narrativas digitales, a través de metodologías activas de aprendizaje.
- Como resultados de este primer segmento, solo uno de los entrevistados manifestó que utiliza estrategias metodológicas innovadoras en su asignatura, aunque todos consideran importante utilizar herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, fomentar su autoaprendizaje colaborativo y significativo; para lo cual todos manifiestan estar dispuestos a realizar innovaciones en sus respectivas asignaturas, a través de la implementación de metodologías activas de aprendizaje como el AC, el APJ, (gamificación) y el aula invertida o *flipped classroom*, (Figura 2).

Fig. 2: Primer segmento entrevista a docentes



Fuente. Elaboración propia

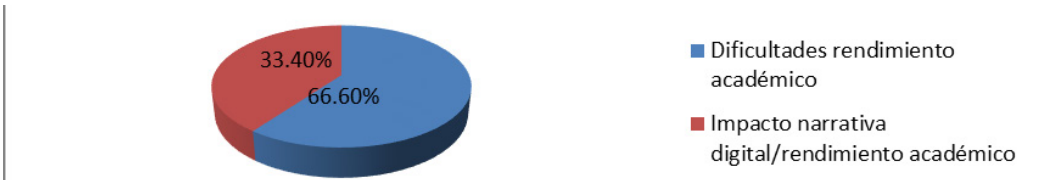
En cuanto a su predisposición hacia lo innovador, todos consideran pueden utilizar las narrativas digitales, así como las aplicaciones de plataformas como Genially, Canva u otras similares (Delgado-Espinoza y Cano-Delgado, 2022; Mendoza-Hidrovo y Hermann-Acosta, 2023; Yugcha, 2024).

El segundo segmento de la entrevista se focalizó en obtener información relevante, criterios y opiniones respecto al rendimiento académico de los estudiantes seleccionados para el estudio, a través de dos aspectos fundamentales:

- Descripción de las dificultades de sus alumnos, en cuanto a su rendimiento académico.
- Criterios sobre el impacto de la narrativa digital a través de metodologías activas de aprendizaje, en el rendimiento académico de sus estudiantes.

Como resultados de este segundo segmento, la totalidad de los entrevistados expresó que la mayor parte de sus alumnos poseen un rendimiento académico de bajo a medio; a pesar de su esfuerzo por impartir clases de calidad. Todos los docentes entrevistados dicen haber observado en sus alumnos falta de interés y de motivación por su aprendizaje, así como poca interrelación entre unos y otros; aunque el 66.6% reconoce que el uso de la narrativa digital a través de metodologías activas, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puede ayudar a aumentar el interés, la motivación y la participación activa de los alumnos, algo que en el corto y mediano plazo puede impactar positivamente en su rendimiento académico (ver figura 3). En términos generales, estos resultados resuenan con los obtenidos por Prieto-Andreu et al., 2022; De la Peña y Chávez Yuste, 2023).

Fig. 3: Segundo segmento entrevista a docentes.



Fuente. Elaboración propia

## 2. Resultados de la propuesta de actividades con narrativas digitales

**Actividad 1. Crea tu personaje favorito.** Objetivo: Exploración guiada de un personaje a través de una infografía en cava para análisis. [https://www.canva.com/design/DAGqYrhnhFHI/MauozKrEF7-OWBdRi1UOfw/view?utm\\_content=DAGqYrhnhFHI&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utlId=h24fc0fd1d5](https://www.canva.com/design/DAGqYrhnhFHI/MauozKrEF7-OWBdRi1UOfw/view?utm_content=DAGqYrhnhFHI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h24fc0fd1d5)

Además de las dos actividades principales descritas, se desarrollaron otras actividades complementarias y recursos, pedagógicos alojados en la plataforma Mil aulas, donde los estudiantes participaron activamente en juegos interactivos, foros de reflexión, tareas guiadas y evaluaciones formativas alineadas con los objetivos de la narrativa digital. Estas actividades adicionales reforzaron la comprensión lectora, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo, manteniendo una metodología lúdica y participativa durante toda la intervención.

La actividad 1, denominada “Crea tu personaje Favorito” , tuvo como objetivo fomentar la exploración guiada de personajes literarios mediante la elaboración de una ficha descriptiva. Para esta actividad se utilizó la herramienta digital Canva, que permitió a los estudiantes diseñar presentaciones visuales con creatividad. Incluyeron información como nombre del personaje, características físicas, rol de la historia, frases destacadas y una ilustración creativa. Esta actividad se enmarcó en el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y la gamificación. La evaluación considera criterios como creatividad, ortografía, presentación y la capacidad de conectar el personaje con el contenido narrativo.

La **actividad 2**, “Viaje interactivo por el cuento”, se centró en fortalecer la comprensión lectora y la secuenciación de eventos clave de una obra leída en clase. Para su desarrollo los estudiantes trabajaron con la herramienta digital Genially, mediante la cual elaboraron presentaciones interactivas que narraba las escenas más relevantes del cuento, integrando imágenes, textos, elementos visuales, iconos, sonidos y un final alternativo creado por ellos mismos. Esta actividad también se sustentó en la gamificación, y se evaluó la comprensión del contenido, el uso adecuado de recursos interactivos, la creatividad, la ortografía y la presentación general.

<https://view.genially.com/67b68e6b6c46d0ff937e696a/interactive-content-a-la-caza-del-tesoro-de-la-isla-calavera>

3. Resultados de la experimentación

- Análisis de la segunda evaluación sumativa

El análisis corresponde a los resultados obtenidos por los estudiantes del grupo experimental y del grupo control; a partir de la evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura, al terminar el segundo período del curso lectivo 2023-2024, donde a diferencia del grupo de control, en el grupo experimental se implementaron las 2 actividades con el uso de narrativas digitales desde el punto de vista visual con Canva e interactivo con **Genially**.

Tabla 3: Rendimiento académico en la primera evaluación del área de Lengua y Literatura

Dimensión/indicadores	N	Mínimo	Máximo	Media
Rendimiento académico en la segunda evaluación sumativa la asignatura Lengua y Literatura, de los alumnos del grupo control.	18	3.3	7	6.8
Rendimiento académico en la segunda evaluación sumativa la asignatura Lengua y Literatura, de los alumnos del grupo experimental.	20	7	9.5	8.47

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la tabla anterior, el rendimiento académico expresado en las calificaciones alcanzadas en la segunda evaluación sumativa, fue significativamente superior en los alumnos del grupo experimental.

- Segunda aplicación, procesamiento y análisis de la encuesta

En un segundo momento, se aplicó nuevamente la encuesta para evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de las narrativas digitales en las clases. En este paso de la investigación, el contenido de la asignatura es el mismo para los dos grupos; pero en el grupo experimental se utilizó la narrativa digital con ambas modalidades (visual con Canva e interactiva con **Genially**), como parte de metodologías activas focalizadas en el aprendizaje colaborativo y gamificado; mientras que en el grupo control siguió métodos tradicionales de enseñanza, basados en las explicaciones de los docentes y el uso de recursos didácticos como los libros de textos, los cuadernos de trabajo y la pizarra. En la tabla 4 se muestran los resultados obtenidos al aplicar la encuesta por segunda vez.





Tabla 4: Resultados de la segunda aplicación de la encuesta.

Preguntas	Grupo control			Grupo experimental		
	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre
¿Su docente ha empleado narrativas digitales o medios audiovisuales como complemento de la clase?	24%	73%	3%	3%	26%	71%
¿Le gustaría que su docente imparta la clase a través de herramientas digitales como complemento de la clase?	2%	43%	55%	2%	40%	58%
¿Considera que su docente debe hacer uso de narraciones digitales o medios audiovisuales para exponer mejor la información?	8%	40%	52%	0%	45%	55%
¿Le gustaría tener acceso con frecuencia a narrativas digitales, desde cualquier dispositivo electrónico?	5%	40%	55%	0%	43%	57%
¿Considera que el uso de videos, imágenes, audios por parte del docente mejora su rendimiento?	15%	38%	47%	2%	42%	56%
¿Te gustaría conocer y aplicar prácticas de narrativa digital en las clases?	2%	42%	56%	0%	35%	65%

Fuente. Elaboración propia, a partir del SPSS.

Al observar la tabla anterior, resulta evidente que los estudiantes del grupo control, mantuvieron respuestas muy semejantes a la primera aplicación, lo cual se explica porque el proceso de enseñanza y aprendizaje de este grupo se mantuvo según los métodos y recursos didácticos tradicionales.

En cambio, los estudiantes asignados al grupo experimental (donde se desarrollaron metodologías activas focalizadas en el aprendizaje colaborativo y gamificado, a través de las plataformas Genially y Canva); dieron respuestas a la pregunta 1 significativamente superiores en relación a que el docente de la asignatura Lengua y Literatura ha empleado narrativas digitales o medios audiovisuales como complemento de la clase. Las respuestas a las preguntas 2, 3 y 4, indican un aumento considerable de la preferencia hacia las herramientas y narrativas digitales y sugieren que son un poderoso atractivo hacia la enseñanza y aprendizaje de la asignatura.

Las respuestas a las preguntas 5 y 6, también sugieren un incremento en la disposición de los estudiantes a acceder a las herramientas y narrativas digitales desde los dispositivos electrónicos que poseen y el interés por conocer más y aplicar prácticas de narrativa digital en las clases, porque consideran influye en la mejora de su rendimiento académico.

4. Exposición de resultados

En este epígrafe se exponen las conclusiones fundamentales de la experimentación, el cual se descompone en tres operaciones:

Primera: análisis de la primera evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura, al terminar el primer período del curso lectivo 2024-2025; que incluyó a los 38 estudiantes, que totalizan la muestra seleccionada para el estudio; aunque este primer análisis se limitó a determinar las calificaciones mínimas, máximas y promedio del total de estudiantes seleccionados, se evidencian rendimientos académicos clasificados como “normales” cuando se utilizan métodos de enseñanza tradicionales, en los cuales predominan las explicaciones de los docentes, quienes se apoyan en recursos didácticos habituales como: libros de textos, cuadernos de trabajo y pizarrón (Delgado-Espinoza, & Cano-Delgado, 2022; Yugcha, 2024).

Segunda: procesamiento y análisis de la encuesta aplicada por primera vez con el objetivo de evaluar la percepción inicial del total de 38 estudiantes sobre el uso de las narrativas digitales en las clases. Las respuestas a la pregunta 1, señalan claramente que la percepción de la mayoría de los estudiantes indica la necesidad de incrementar el uso de narrativa y recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que puede lograrse por la implementación consecuente de metodologías activas como el aprendizaje colaborativo (AC) y el aprendizaje basado en juegos (ABJ), o gamificación, con aplicaciones y recursos soportados por las herramientas digitales *Genially* y *Canva*, lo cual coincide con lo investigado por (Hermann-Acosta y Pérez Garcías, 2019; Moreira, 2021; De la Peña y Chávez Yuste, 2023). Las respuestas a las preguntas 2, 3, 4 y 5, sugieren una preferencia mayoritaria de los estudiantes hacia el uso de herramientas y narrativas digitales multimedia, transmedia e hipermedia a través de para mejorar los atractivos del proceso de enseñanza y aprendizaje (Hermann-Acosta y Pérez Garcías, 2019); la amplia disposición a

acceder a herramientas y narrativas digitales desde cualquier dispositivo electrónico los reafirma como nativos digitales (Prieto-Andreu, et al., 2022; Espejo, et. al., 2023) así como su percepción de la relación con la mejora de su rendimiento académico; mientras que las respuestas a la pregunta 6 sugieren un interés mayoritario por conocer y aplicar prácticas de narrativa digital en las clases. En su generalidad, estos resultados son similares a los hallazgos de investigadores como: (Delgado-Espinoza y Cano-Delgado, 2022; De la Peña y Chávez Yuste, 2023; Mendoza-Hidrovo y Hermann-Acosta, 2023; Yugcha, 2024).

A continuación, el segundo paso de la investigación, llamado: experimentación pos-test, el cual se subdivide en tres operaciones:

Tercera: análisis de la segunda evaluación sumativa, donde se evidenció que los alumnos del grupo experimental (donde se utilizó la narrativa digital, como parte de metodologías activas focalizadas en el aprendizaje colaborativo y gamificado a través de las plataformas *Genially* y *Canva*), alcanzaron calificaciones significativamente superiores; en comparación a los alumnos del grupo control (donde se continuó con métodos tradicionales de enseñanza).

Cuarta: segunda aplicación de la encuesta, al comparar los resultados obtenidos es evidente que los estudiantes del grupo control, mantuvieron un nivel de respuestas muy semejantes al de la primera aplicación, lo cual se explica porque el proceso de enseñanza y aprendizaje de este grupo se mantuvo según los métodos y recursos didácticos tradicionales. En cambio, los estudiantes asignados al grupo experimental dieron respuestas significativamente superiores, en relación con las anteriores, lo cual se explica por la introducción de la narrativa digital, como parte de metodologías activas focalizadas en el aprendizaje colaborativo y gamificado en el proceso de enseñanza y aprendizaje de este grupo, a través de las plataformas *Genially* y *Canva*.

En términos generales, se puede afirmar que estos resultados son similares a los hallazgos de investigadores como: (Delgado-Espinoza y Cano-Delgado, 2022; De la Peña y Chávez Yuste, 2023; Mendoza-Hidrovo y Hermann-Acosta, 2023; Yugcha, 2024).

## CONCLUSIONES

Los métodos y análisis estadísticos confirman la validez de constructo y la consistencia interna de la encuesta aplicada con el objetivo de evaluar el aporte de las narrativas digitales en el rendimiento académico en estudiantes

de sexto año de Educación General Básica, en la unidad educativa “Juan Pío Montúfar”.

En este nivel de la educación pública del Ecuador, todavía se utilizan metodologías tradicionales de enseñanza, lo que puede incidir en los estudiantes ecuatorianos posean un rendimiento académico insuficiente en la asignatura de Lengua y Literatura.

Sin embargo, las actividades de narrativa digital soportadas por las herramientas digitales Genially y Canva, a través de la metodología activa de aprendizaje basado en juegos o gamificación, que se desarrollaron en el grupo experimental, demostraron ser atractivas y motivadoras hacia la enseñanza y aprendizaje de esta asignatura, además de tener un impacto significativo en el rendimiento académico de los alumnos.

Como limitación de la investigación se reconoce la necesidad de extender la experiencia a otros grupos del mismo nivel; sin embargo, esto puede servir de tema para futuras investigaciones tanto en la unidad educativa “Juan Pío Montúfar”, como en otras unidades educativas públicas del Ecuador.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, S. (2021). Orientación con narrativas digitales para formar maestros en educación superior a distancia y virtual. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 14(2), 225-245. <https://doi.org/10.15332/25005421.6046>.
- De la Peña, C., & Chávez Yuste, B. (2023). Metodología activa y digitalizada en L2: Efecto en el rendimiento académico. *Revista Signos*, 57(114) 52-77 <https://www.scielo.cl/pdf/signos/v57n114/0718-0934-signos-57-114-52.pdf>
- Delgado-Espinoza, V.R., & Cano-Delgado, J.T. (2022). Narrativa digital (podcast) como estrategia de aprendizaje en estudiantes de séptimo de básica. *Revista Yachasun*, 6(11), 351-364. <http://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/255>
- Deng, L., Yang, M., & Chen, H. (2020). Digital storytelling for enhancing student engagement in learning: A meta-analysis. *Educational Technology & Society*, 23(2), 17-29. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131511003289>
- Espejo, B., Herrero, L., & Álvarez, G. (2023). Digitalización educativa y aprendizaje móvil: tendencias en las narrativas políticas de los Organismos Internacionales. *Foro de Educación*, 21(2), 45-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9262557>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista L., P. (2020). *Metodología de la Investigación*. (Séptima Edición). McGraw Hill.

- Hermann-Acosta, A., & Pérez Garcías, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista Espacios*, 40(41), 5-18. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404105.html>
- Jiménez Carpio, P.N., Ordóñez Orellana, P.E., & Avello-Martínez, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia innovadora para fomentar la motivación de estudiantes. *Emerging Trends in Education*, 6(12), 92-104. <https://www.scielo.org.mx/pdf/etred/v6n12/2594-2840-etred-6-12-92.pdf>
- Mendoza-Hidrovo, M.E., & Hermann-Acosta, A. (2023). Storytelling una herramienta digital en el ámbito educativo: revisión sistemática en el contexto suramericano. *Polo del Conocimiento*, 8(3), 523-539. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252181>
- Moreira, J.S. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 846-859. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Prieto-Andreu, J.M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J.D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1-23. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v26n1/1409-4258-ree-26-01-251.pdf>
- Quinatoa Herrera, S.G. (2024). Desarrollo de un recurso académico con *storytelling* para mejorar la comprensión lectora aplicando la metodología lúdica en la unidad educativa Nicolás Martínez. [Tesis de Maestría en Educación]. Universidad Tecnológica Indoamericana. <https://repositorio.uti.edu.ec/items/62245fcb-f880-47a2-85dd-9e5743b58020>
- Yugcha, M.Y. (2024). El *storytelling* digital como estrategia lúdica para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de Educación General Básica. [Tesis de Maestría en Educación]. Universidad Tecnológica Indoamericana. <https://repositorio.uti.edu.ec/items/c4beca21-934a-4d70-bd4d-e26b4f748a8e>
- Villalobos-López, J.A. (2022). Metodologías activas de aprendizaje y la ética educativa. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, RTED*, 13(2), 47-58. <http://ve.scielo.org/pdf/rted/v13n2/2665-0266-rted-13-02-47>