



Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales
(ReHuso)
ISSN: 2550-6587
rehuso@utm.edu.ec
Universidad Técnica de Manabí
Ecuador

El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica

Correa, Patricia Curay; Ramón, Luisa Patricia

El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica

Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), vol. 6, núm. 2, 2021

Universidad Técnica de Manabí, Ecuador

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171217008>

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512910>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica

Storytelling in gamification: Planning an educational guide

Patricia Curay Correa
Universidad del Azuay, Ecuador
patricia.curay@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-0364-5977>

Luisa Patricia Ramón
Universidad Nacional de Educación, Ecuador
patty.ramon92@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-1048-5043>

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512910>

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171217008>

Recepción: 06 Octubre 2020

Aprobación: 03 Abril 2021

Publicación: 01 Mayo 2021

RESUMEN:

El tema del presente artículo es el desarrollo de una planificación que integre dos estrategias metodológicas: storytelling y gamificación. El objetivo de esta investigación es describir y orientar al maestro para la planificación de una secuencia didáctica que integre al storytelling en una actividad gamificada para despertar el interés en los alumnos como canal de apertura hacia la mejora de los ambientes de aprendizaje. Por lo tanto, la literatura revisada está al servicio de los docentes para guiarles en la creación de historias contextualizadas, considerando la motivación como eje vertebral del aprendizaje. Se realizó una revisión bibliográfica descriptiva con enfoque cualitativo. La metodología utilizada fue la exploración en buscadores especializados con operadores booleanos y la selección bajo criterios de inclusión (artículos bajo el modelo constructivista que aborden la educación virtual) y exclusión (libros anteriores al 2005, artículos anteriores al 2006, artículos que aborden exclusivamente la educación presencial). Como resultado, se describe un ejemplo de guía didáctica que integre a estas dos estrategias, ejemplificando sus acciones, objetivos y herramientas utilizadas en sus tres fases: inicio, desarrollo y evaluación. Esto se constituye en un modelo que puede ser adaptado a diferentes contenidos dentro de cualquier área. En conclusión, el storytelling dentro de una guía didáctica converge con la innovación, las metodologías activas (gamificación) y el aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, motivación, narración, secuencia didáctica, storytelling.

ABSTRACT:

The subject of this article is the development of a planning that integrates two methodological strategies: storytelling and gamification. The objective of this research is to describe and guide the teacher for the planning of a didactic sequence that integrates storytelling in a gamified activity to arouse interest in students as an opening channel towards the improvement of learning environments. Therefore, the literature reviewed is at the service of teachers to guide them in the creation of contextualized stories, considering motivation as the backbone of learning. A descriptive literature review with a qualitative approach was conducted. The methodology used was the exploration in specialized search engines with Boolean operators and the selection under criteria of inclusion (articles under the constructivist model dealing with virtual education) and exclusion (books prior to 2005, articles prior to 2006, articles dealing exclusively with face-to-face education). As a result, an example of a didactic guide that integrates these two strategies is described, exemplifying its actions, objectives and tools used in its three phases: initiation, development and evaluation. This constitutes a model that can be adapted to different contents within any area. In conclusion, storytelling within a didactic guide converges with innovation, active methodologies (gamification) and meaningful learning.

KEYWORDS: Gamification, motivation, narration, didactic sequence, storytelling.

INTRODUCCIÓN

El tema que se aborda en este artículo es el *storytelling* en la gamificación aplicado a la elaboración de una guía didáctica. Este análisis surge tras la experiencia y la observación de clases parcas, pasivas, monótonas, sin dinamismo o emoción, que provocan desinterés en el aprendizaje. Por ello, se plantea el *storytelling* como estrategia educativa motivadora, ya que favorece la mejora de los ambientes de aprendizaje, porque transmite emociones y sensaciones. Iglesias Forneiro menciona cuatro dimensiones ambientales que son: 1) la física: son los aspectos materiales del ambiente; 2) funcional: es el modo en el que se utilizan los espacios; 3) temporal: se refiere a la distribución óptima del tiempo para realizar las actividades; y relacional: se refiere a las relaciones que se generan entre los participantes del aprendizaje, maestro – alumno, o alumno- alumno. Con la mejora de los ambientes se pretende que los estudiantes desarrollen habilidades multidisciplinares, convirtiéndose en sujetos analíticos y reflexivos ante la resolución de problemas.

Por lo expuesto, el objetivo de esta revisión descriptiva es describir la planificación de una guía didáctica que enlace al *storytelling* con la gamificación para el desarrollo de tres áreas en el aprendizaje: 1) cognitivas: se identifica las reglas del juego mediante la exploración activa y el descubrimiento; 2) emocionales: los juegos conlleva varias emociones, experiencias positivas y significativas, también se tiene al fracaso, el cual se puede ver como una oportunidad y no como un temor; 3) sociales: el juego permite tomar decisiones acorde a sus nuevos roles, también, ayuda a que los jugadores (estudiantes) mantengan un rol activo, es necesario, introducir una narrativa llamativa, dinámica, la cual deberá tener una relación coherente con la temática de las mecánicas de juego (Macías, 2017).

Para alcanzar esto es necesario detenerse en la planificación de la narrativa gamificadora, y que esta sea entendida como potenciadora de la emoción, la tensión, el conflicto, y la reflexión en los jugadores; provocando así una experiencia memorable en el aprendizaje. Además, que logre mantener en un rol activo a los estudiantes, ya que podrán utilizar sus experiencias, sus conocimientos, sus críticas y reflexiones en las actividades planteadas. De esta manera, se provoca emoción en el jugador y una conexión con el aprendizaje.

Para que una estrategia gamificada aplicada con *storytelling* funcione adecuadamente se puede implementar una secuencia didáctica, la cual consiste en planear actividades que sigan un orden establecido. El objetivo de la secuencia según Giné et al., (2003) es el planificar, desarrollar para posteriormente revisar o evaluar, es decir, “se tiene una fase de diseño o planificación, una fase activa, de interacción entre docente estudiante y una fase final, de revisión” (p. 14).

A lo largo de este artículo de revisión se utilizará como guía de análisis a autores como Giné, et al., con su libro *La secuencia formativa: fundamentos y aplicación* (2010) y Tobón et al., con su texto *Secuencias didácticas, aprendizaje y evaluación de competencia*, en donde se aborda la concepción, constitución e intención de una secuencia formativa que son columnas vertebrales teóricas sobre las que se ejecuta el contenido práctico.

Por todo lo mencionado, con esta revisión de literatura el maestro conocerá estrategias motivacionales que puede integrar a sus clases. Dejando de lado aquel aprendizaje memorístico y mecánico de antaño, dando paso a un aprendizaje intrínseco emotivo y significativo, dentro y fuera de lo académico.

METODOLOGÍA (MATERIALES Y MÉTODOS)

Este artículo, es el resultado de una revisión literaria cualitativa con técnica documental, (Hernández-Sampieri, R., y Torres, 2017) con respecto a la revisión literaria comenta que mediante esta se logra analizar y discernir si la teoría y la investigación dan una respuesta al planteamiento de los objetivos de la investigación; además posibilita un soporte empírico.

Para explorar documentos en la red se utilizaron marcadores booleanos en buscadores especializados. La metodología que se utilizó fue la selección de literatura con criterios de inclusión y exclusión. Por un lado, se

seleccionaron documentos enfocados en la temática de la educación virtual; documentos con ISSN; artículos de revisión sobre motivación y aprendizaje significativo; artículos de investigación con resultados medibles sobre la aplicación de estrategias y metodologías activas. Por otro lado, se excluyeron documentos enfocados en el trabajo presencial; artículos anteriores al 2006; documentos referidos a metodologías tradicionalistas. Tomamos como guía estos documentos ya que las secuencias didácticas se plantean por este año, se adapta esta teoría al novedoso *storytelling*, estrategia de comunicación, a la educación.

Para organizar la información se realizaron cuadros en Excel y por temática se extrajeron citas relevantes. Posteriormente se planificó la estructura del artículo, organizando la información jerárquicamente. La escritura fue realizada de manera colaborativa en sesiones de zoom. La post-escritura se enfocó en la revisión del empleo del APA, la coherencia local, global, lineal y mecanismos de cohesión. A continuación, se expone la literatura encontrada y organizada según la metodología descrita.

Desarrollo Storytelling y ambientes del aprendizaje

El modelo pedagógico constructivista señala que las experiencias previas son necesarias para activar el aprendizaje, en este sentido, la información que se transmite desde la narrativa a través de relatos, anécdotas y experiencias es importante para alcanzar la significación. Desde el enfoque comunicativo, la lengua es un instrumento de conocimiento y de comunicación, por ello, se debe enseñar desde la pragmática con narraciones contextualizadas. El relato ficcional, también ha sido importante para el conocimiento. Así, la mitología, las leyendas y las fábulas son productos narrativos que transmiten la información y la sabiduría de los pueblos. Desde la literatura sociocultural las narraciones son producidas en un momento histórico, permitiendo conocer una intrahistoria en sus corpus. Por último, los ministerios de educación escogen textos que sean acordes a sus propósitos políticos e informativos. Así, entendemos que la narración no es ajena al conocimiento y a la educación.

La narrativa existe en el lenguaje oral y escrito y gracias al desarrollo de la tecnología, la narrativa encuentra nuevos canales. Así, los dispositivos electrónicos, el internet y el libre acceso convergen para que los usuarios puedan consumir y producir narrativa, a esto se le denomina transmedia que puede definirse “a partir de la creación de historias en las que intervienen y convergen múltiples medios, tanto analógicos como digitales, así como localizaciones, todos ellos habitualmente de manera no concomitante en el tiempo” (Molas, Castells y Rodríguez, 2017, p.17).

Dentro de la transmedia Davidson y Porter definen el storytelling como “un arte de contar historias que es tanto personal como educativo y (...) surge de la visión de cómo el creador se involucra personalmente con la información y la historia (como se citó en Rosales y Roig, 2017, p.165). Otros, consideran que es “el uso de tecnología digital interactiva para contar historias participativas y que llaman a la inmersión. Estas historias pueden ser obras de ficción o no, y pueden ser dirigidas a un público general o grupos especializados” (Rosales y Roig, 2017, p. 4). Por lo tanto, el storytelling gracias a su interesante narrativa se convierte en una estrategia educativa motivadora de transmedia que está integrada por dos elementos: contar una historia y despertar emociones tanto en el receptor como en el emisor.

Esto posibilita el desarrollo de la imaginación, el contacto con diferentes contextos, el incremento de vocabulario, el trabajo colaborativo y el uso de herramientas digitales para su creación y difusión. Por lo tanto, el *storytelling* favorece la mejora de los ambientes de aprendizaje que según Forneiro (2008) son “un todo indisociado de objetos, olores, formas, colores, sonidos y personas que habitan y se relacionan en un determinado marco físico que lo contiene todo y, al mismo tiempo (...) laten dentro de él como si tuviesen vida” (p.4) esto último denota que los ambientes de aprendizaje transmiten emociones y sensaciones. Estos comprenden cuatro dimensiones, según Forneiro: física, funcional, temporal y relacional.

La dimensión física corresponde al aspecto material del ambiente (aula, mobiliario, espacios, objetos). En la educación virtual, remota y a distancia y gracias al aporte de la Web 2.0 este ambiente se concretiza en la infraestructura virtual, el aula es una plataforma y los objetos son los recursos que se cargan y simulan con

programas y herramientas virtuales. El *storytelling* aprovecha estos elementos para contar historias y generar apego emocional, de aceptación o rechazo, en los internautas (educandos):

La difusión de leyendas urbanas a través de mensajes de grupos de noticias y de correo electrónico, constituye algo parecido a un cuerpo de folklore, que se acumula dentro de internet. Una vez que el hipertexto se hizo prominente y familiar con el crecimiento explosivo de la web, la narración de historias mediante páginas web desarrolló un amplio, aunque subestimado, registro. Esto ocurrió junto al auge de la Web 2.0. Por un lado, los usuarios de la web experimentaron una gran cantidad de narraciones digitales creadas en lugares no relacionados con la web pero publicadas en HTML, como clips de audio incrustados, vídeo en streaming y animación a través del plugin Flash. En otro nivel, experimentaron historias utilizando páginas web como lexia de hipertexto, trozos de contenido conectados por hipervínculos. Los tutoriales funcionan de esta manera, contando la historia de algún proceso u objeto a través de una serie de documentos HTML, incluso estáticos -por ejemplo, Writing HTML (Alexander y Levine, 2008, p. 44).

Otra dimensión de los ambientes es la funcional que “está relacionada con el modo de utilización de los espacios, su polivalencia y el tipo de actividad para la que están destinados” (Forneiro, 2008, p.5) en la educación virtual, remota y a distancia, esta toma una resignificación a través del conectivismo. Un aula virtual ya no servirá para la clase magistral, como solía ser en lo presencial, sino que estará en servicio de las ABP (aprendizaje basado en proyectos y problemas), de la gamificación, del ABJ (aprendizaje basado en juegos), del ABR (aprendizaje basado en retos), entre otros. Por lo tanto, el *storytelling* refuerza, apoya y secunda la aplicación de las metodologías activas. Por ejemplo, en la gamificación se utiliza con la finalidad “de agregarle un significado a la actividad a realizar, es decir, plantear un objetivo que esté arraigado emocionalmente a un momento de la vida real del jugador, conectar a través de un cuento, dejar que lleguen y toquen sus sentidos” (Mena Gonzalez *et al.*, 2018, p. 175).

Asimismo, la dimensión temporal del ambiente de aprendizaje consiste en la distribución del tiempo para la realización de las actividades. En la educación virtual, remota y a distancia, el *storytelling* es versátil, ya que se puede aplicar tanto en los encuentros asíncronos como síncronos. Cuando se realice la planificación para el trabajo en casa es importante que se considere la distribución del tiempo en las actividades que necesiten de contar una historia. Si una narración logra conectarse con el receptor, ayuda a la seducción del alumno para el aprendizaje (Zambrano *et al.*, 2017) y su lectura ya no será imperativa, así el tiempo que el alumno emplee para esta actividad será el que necesite, según lo programado, y, sobre todo, el que él voluntariamente desee.

Por último, la dimensión relacional del aprendizaje se refiere a las relaciones emotivas y de aprendizaje que se generan entre el maestro -estudiante, o entre estudiantes. Savvidou manifiesta que “al observar las interacciones sociales cotidianas, contar una historia no se presenta como un monólogo, sino como parte de un evento con interacción emisor-receptor (...) se destaca la importancia del diálogo educativo” (como se citó en Covadonga, 2017, p.29). Por tanto, la retroalimentación en la comunicación despierta sentimientos de empatía, lo que favorece al trabajo en equipo, logrando interacciones en la construcción de conocimiento; favorece el reconocimiento de diferentes vivencias y contextos, logrando el respeto hacia la identidad y la individualidad del otro. Así se favorece al ejercicio motivacional para despertar el interés por aprender.

En convergencia con el desarrollo transmedia y la aplicación de metodologías activas, la gamificación también estimula el equilibrio de los ambientes de aprendizaje, ya que es una estrategia que motiva a aprender y a ejecutar el trabajo colaborativo. En este sentido, la historia que funciona como base de la gamificación es el punto de partida para cautivar la atención del estudiante, por ello, antes de gamificar es necesario conocer el proceso del storytelling Scolari (2013) menciona que “el relato se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (como se citó en Roig y Vila, 2017, p.247) en educación los consumidores son los alumnos, por lo tanto, el profesor debe ser un buen productor de esta estrategia.

Storytelling y gamificación

La gamificación en los últimos años ha generado gran impacto en el campo educativo; ya que ayuda a los docentes a enfrentar las problemáticas recurrentes como son la falta de motivación y el poco compromiso de los estudiantes para aprender. Según Lee y Hammer, la gamificación aporta a tres áreas: *cognoscitiva*: aquí se identifican las reglas del juego mediante la exploración activa y el descubrimiento; *emocional*: los juegos conllevan varias emociones, experiencias positivas y significativas, también se tiene al fracaso, el cual se puede ver como una oportunidad y no como temor o desmotivación; y, *social*: el juego permite tomar decisiones acorde a sus nuevos roles, además, ayuda a que los jugadores (estudiantes) mantengan un rol activo, obteniendo así un resultado significativo para el aprendizaje (como se citó en Lozada y Betancur, 2017).

Ahora bien, si la gamificación por sí sola es una estrategia con excelentes resultados, integrándola al *storytelling* no solo se obtendrían aprendizajes combinados y significativos, sino que se generaría una experiencia innovadora en el aula. Así, esta práctica sobrepasaría el campo institucional convirtiéndose en una educación experiencial, que gracias a la transmedia puede adaptarse a las diferentes modalidades de enseñanza. Tras lo expuesto, es preciso reconocer la importancia de contar una historia dentro de la gamificación, ya que un buen proyecto gamificado tiene una narrativa que engancha al receptor.

Sin duda, el *storytelling* dentro de la gamificación es de suma importancia, ya que, la gamificación tiene un objetivo de aprendizaje al que se desea llegar, motivando mediante el juego. Para esto se necesita añadir una historia, como refiere (Acuña, 2018) es necesario, introducir una narrativa llamativa, dinámica, la cual deberá tener una relación coherente con la temática de las mecánicas de juego; además, esta narrativa potencia las emociones, como la tensión, el conflicto, la reflexión a los jugadores, provocando así una experiencia inmersa, memorable y única. Aquí toma un rol importante la motivación, ya que se debe saber cuándo y cómo se recompensa al alumno como lo menciona Soriano (2001):

Si la recompensa se anticipa, informa o promete antes de la ejecución, para algo que al alumno le gusta, atrae o haría sin el menor esfuerzo, entonces disminuirá su motivación, mientras que, cuando está se ofrece para algo que “no le gusta”, surte el efecto motivador deseado. La motivación de logro tiene un marcado carácter social, impulso que va a influir en el deseo de aprender o ejecutar una tarea del sujeto motivado. (pp. 7-8).

En relación a esto, una característica propia de la estrategia del *storytelling* es que se narra motivando, así también en la gamificación el objetivo didáctico es que se trasmite entre los jugadores (estudiantes) la emoción de la historia que juegan; logrando atraer la atención y la curiosidad por el aprendizaje (Romero, y Rivera. 2019).

Para que una historia sea creativa y motivante deberá presentar a sus protagonistas a través del retrato, otorgando cualidades físicas, emocionales, describiendo sus cualidades, fortalezas y características. Estos deben tener un objetivo que encamine sus acciones y en el trayecto de la historia se encontrará con obstáculos, conflictos y emociones. Los estudiantes pueden sentir empatía por cualquier personaje, y esto determinará el tipo de jugadores que desempeñen en la actividad gamificada (Garza, et al., 2011).

Mediante la presencia del *storytelling* en la gamificación se logra mantener en un rol activo al estudiante, porque se juntan los conocimientos teóricos-prácticos y vivenciales de los estudiantes, ya que deberán adaptar sus experiencias, sus conocimientos, sus críticas, sus reflexiones reales y vincularlas con la historia ficticia para generar empatía y resolver el juego. De esta manera, se provoca emoción en el jugador y una conexión con el aprendizaje.

Secuencia didáctica formativa para la aplicación del storytelling en la gamificación.

Una forma de llevar la teoría a la práctica es la elaboración de una secuencia didáctica que consiste en planear actividades que sigan un orden establecido, se inicia con la “intención docente de recuperar aquellas nociones previas (...) vincularlas a situaciones problemáticas y reales (...) con el fin de que la información (...) de la secuencia sea significativa, esto es tenga sentido y pueda abrir un proceso de aprendizaje” (Díaz, 2013, p. 4) por lo que, facilita el accionar holístico de la educación, la evaluación formativa y el aprendizaje significativo.

La secuencia didáctica se construye en tres momentos: (1) fase inicial: el docente intenta incentivar a los estudiantes, para ello, presenta el tema, hace una evaluación inicial y extrae los conocimientos previos. Esto ayuda a tomar decisiones claras sobre la ejecución de la actividad; (2) fase de desarrollo: se prevé las metodologías y estrategias de aprendizaje, es decir, es la ejecución de las actividades de los aprendizajes; (3) fase de cierre es donde se estructuran y consolidan los aprendizajes (Giné et al., 2003).

A continuación, se describe una secuencia didáctica que aplica el *storytelling* en la gamificación:

TABLA 1
Plantilla para la secuencia didáctica para la fase de actividades

ACTIVIDAD 1: FASE INICIAL
¿Qué vamos a lograr?
¿Cómo lo vamos a lograr?
¿Cómo la vamos a evaluar?
ACTIVIDAD 2: FASE DE DESARROLLO:
¿Qué vamos a lograr?
¿Cómo lo vamos a lograr?
¿Cómo la vamos a evaluar?
ACTIVIDAD 3: FASE DE CONCLUSIÓN
¿Qué vamos a lograr?
¿Cómo lo vamos a lograr?
¿Cómo la vamos a evaluar?

Curay y Ramón, 2020.

En la fase inicial para receptar los aprendizajes previos de los estudiantes se puede partir de algunas técnicas como: responder cuestionarios; desarrollar esquemas mentales; confeccionar diagramas, dibujos, infografías; realizar lluvias de ideas, preparar maquetas, trabajar grupos de discusión, resolver situaciones problema (López, 2009).

Además, aplicando el *storytelling* se puede exponer narraciones audiovisuales que lleven a la reflexión, los docentes elaborarán preguntas que recaben en las concepciones previas de los estudiantes frente a los tópicos narrativos que se abordarán en el desarrollo. Este tipo de anticipación compromete al estudiante tanto a recabar en sus concepciones previas como a despertar el interés sobre lo que se abordará más adelante.

En este sentido, el docente seleccionará previamente el video con el que trabajará. Las preguntas reflexivas destinadas a los estudiantes se organizarán con anterioridad y se escogerá una herramienta que recoja las respuestas de los alumnos para tener una visión global de sus ideas, según Rodríguez y Bidarra menciona

que “un elemento central de la comunicación humana y la creación de significado, que mejora el desarrollo cognitivo de los individuos” (como se citó en López, et al, 2009, p. 65). De esta manera, el docente tendrá una evaluación diagnóstica sistematizada y sabrá a dónde orientar sus actividades. Luego, se expondrán los objetivos de aprendizaje “es necesario hablar y explicitar qué se pretende hacer, sobre qué tema, qué aprenderemos haciendo la tarea”(Camps y Zayas, 2006, p.4). En la siguiente tabla se amplía la información anteriormente mencionada.

TABLA 2
Descripción de la fase inicial de la secuencia didáctica

ACTIVIDAD 1: FASE INICIAL: Anticipación del conocimiento y sociabilización de temas y objetivos.	
¿Qué vamos a lograr?	Recoger los conocimientos previos de los estudiantes.
¿Cómo lo vamos a lograr?	Aplicar <i>storytelling</i> con tres preguntas reflexivas que se basarán sobre los tópicos del desarrollo. Recoger las respuestas en herramientas virtuales: mentimeter, mindmeister, lucidchart, mindo, gitmind, entre otras.
¿Cómo la vamos a evaluar?	Aplicar evaluación diagnóstica.

Curay y Ramón, 2020

En la fase de desarrollo, se planificará detenidamente la actividad, en este momento se pueden integrar la gamificación el *storytelling* y la transmedia:

Las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en uno de los recursos didácticos más utilizados en el aula, porque hacen posible convertir el aula en entornos donde los profesores tienen diferentes recursos para que los estudiantes realicen las tareas que les deben ayudar en el proceso de aprendizaje siempre en sintonía con las: necesidades específicas que surgen del proceso (García y López, 2012).

La gamificación permite el desarrollo del trabajo cooperativo, ya que, ajustándose al discurso del juego, los estudiantes divididos en grupos trabajarán por una meta común: aprender, lo que coincide con la visión constructivista de la educación “los estudiantes realicen actividades colaborativas en torno a la resolución de un determinado problema de la realidad, buscando que se complementen en sus habilidades, actitudes y conocimientos” (Tobón et al., 2006, p. 40).

En este sentido es importante que las actividades se planifiquen orientadas al desarrollo de competencias, ya que los estudiantes podrán explotar sus habilidades acordes a la situación didáctica, actividades pertinentes y la evaluación formativa, según menciona Tobón, *et al* (2006):

En el modelo de competencias, las secuencias didácticas son una metodología relevante para mediar los procesos de aprendizaje en el marco del aprendizaje o refuerzo de competencias; para ello se retoman los principales componentes de dichas secuencias, como las situaciones didácticas (a las que se debe dirigir

la secuencia), actividades pertinentes y evaluación formativa (orientada a enjuiciar sistemáticamente el proceso). (p. 20).

A continuación, se expone un cuadro sobre las competencias, extraído del texto de Tobón:

TABLA 3
Definición de competencias

COMPETENCIAS

Qué son: son actuaciones integrales para identificar, analizar y resolver problemas del contexto en distintos escenarios, integrando:

El saber ser (actitudes y valores)

El saber conocer (conceptos y teorías)

El saber hacer (habilidades procedimentales y técnicas).

Tobón, 2010

Por lo tanto, la actividad gamificada, además del aprendizaje de contenidos colaborará al desarrollo de competencias que ayude a los estudiantes a desenvolverse en el contexto que lo rodea, esto converge con la contextualización de la narrativa y el apego emocional a situaciones reales que propicia el *storytelling*. Por lo tanto, gamificar requiere planear la historia, tomando en cuenta que el lenguaje que se utiliza es el “hipermedial, apoyándose en la transición de elementos icónicos dinámicos, que precisan de la elaboración cuidadosa de un guion literario y técnico que integren la opcionalidad y alternativas que permiten el hipertexto” (Villalustre y Del Moral, 2014, p.117).

En este sentido se debe precisar el tipo de lenguaje en la historia gamificada para que a través de estas características se despierte el interés en el alumno porque “a través de la creación de narrativas digitales se ponen en juego toda una serie de competencias capaces de situar y anclar el aprendizaje, favoreciendo su participación e incremento de su interés y motivación (Miller como se citó en Villalustre y del Moral, 2014, p.118). Es decir, que la gamificación con énfasis en el *storytelling* se desarrollará a partir de la concepción clara del objetivo que se pretende alcanzar y las competencias que se desean desarrollar.

Por lo tanto, la historia gamificada se armará atendiendo al siguiente proceso: (1) escribir un guion literario, los tópicos narrativos serán los que se trabajaron en la fase inicial; (2) diseñar un *storyboard*, no es necesario ser un profesional, solo se necesita una idea de la secuencia de los elementos multimedia; (3) utilizar un programa informático, aplicación de celular, o herramientas para gamificación gratuitos; (4) añadir el sonido, para agregar efectos se puede utilizar distorsionadores de voz, programas y herramientas de edición, también gratuitos; (5) publicar la historia: si bien se puede publicar directamente en la plataforma o programa en la que se esté gamificando, también se puede publicar la historia por separado “*YouTube* puede ser una forma efectiva para comunicarse con los estudiantes, y una vía de demostrar la comprensión de la dinámica de cambio constante en la cultura juvenil” (Dreon et al., como se citó en Rosales y Roig, 2017).

Los relatos deben estar contextualizados, convocar a la empatía, ser claros, directos y sencillos. Además, promover la resolución de problemas (gamificación), buscar y presentar respuestas alternativas, originales y críticas; capaces de convertir un problema en una ocasión óptima para el aprendizaje. Así, durante el proceso de trabajo, la interacción en grupo y la resolución de tareas parciales son fuente de información de las dificultades que se presentan y ofrecen la posibilidad de intervenir en ellas para no llegar al final arrastrándolas (Camps y Zayas, 2006).

En este sentido, la evaluación de esta fase es formativa y está basada en el alumno, es un seguimiento de carácter informativo y orientador que permite al profesor y al alumno conocer sus progresos. Se centra en el avance y en la superación de dificultades que tiene lugar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el objetivo último es favorecer al aprendizaje haciendo al estudiante consciente de sus logros y de sus lagunas (Orozco, 2006). Por tanto, se amplía el cuadro:

TABLA 4
Descripción de la fase de desarrollo de la secuencia didáctica

ACTIVIDAD 2: FASE DE DESARROLLO: ejecución de actividades sobre la planificación de la estrategia metodológica empleada: las herramientas y técnicas; los objetivos; y las competencias o destrezas a desarrollar.	
<i>¿Qué vamos a lograr?</i>	Aplicar la estrategia de la gamificación
<i>¿Cómo lo vamos a lograr?</i>	Desarrollar la gamificación con énfasis en el <i>storytelling</i> precisar detalladamente las actividades que se desarrollarán, adjunto con los recursos que se necesitarán. Recordar que se especificarán las actividades a desarrollar junto con el docente y sin él. Además, señalar si las actividades serán síncronas o asíncronas. Todo esto enfocado al desarrollo de objetivos y competencias.
<i>¿Cómo lo vamos a evaluar?</i>	Aplicar evaluación formativa.

Curay y Ramón, 2020

En la tercera fase se sintetiza y se pone en evidencia los resultados de aprendizaje del estudiante, en este sentido adquiere importancia relevante la metacognición que consiste en que el alumno “aprenda a reflexionar sobre la manera de aprender que empleó; que tenga un mayor conocimiento del proceso de aprendizaje que ejecutó; que sea capaz de tener un diálogo interno que le permita autoregularse” (Allueva, 2020). En este sentido, la evaluación aplicada es la formativa.

Además, se puede aplicar una evaluación sumativa, para comprobar que los alumnos alcanzaron los objetivos de la estrategia gamificada y en qué medida, es decir, “establecer balances fiables de los resultados obtenidos. Pone el acento en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar” (Rosales, 2014. p.5). Entonces, ampliemos el cuadro:

TABLA 5
Descripción de la fase de cierre de la secuencia didáctica

ACTIVIDAD 3: FASE DE CIERRE: evaluación	
¿Qué vamos a lograr?	Evidenciar los resultados del aprendizaje.
¿Cómo vamos a lograr?	Aplicar estrategias de metacognición / instrumentos de evaluación sumativa.
¿Cómo vamos a evaluar?	Aplicar evaluación formativa y sumativa

Curay y Ramón, 2020

Por lo tanto, la secuencia didáctica aportará a planificar detenidamente las actividades en una actividad gamificada, a conocer sus objetivos y competencias. Para esto el *storytelling* favorece en la empatía, la contextualización narrativa y la mejora de los ambientes de aprendizaje.

CONCLUSIONES:

El *storytelling* con el desarrollo de la transmedia involucra a las propiedades de la narración en un diálogo con las TIC buscando nuevos canales de comunicación y mejorando significativamente los ambientes de aprendizaje.

En la educación contemporánea es indispensable conocer estrategias de educación que faciliten la concreción de metodologías activas, donde el estudiante y el docente estén comprometidos con la enseñanza – aprendizaje en la educación virtual. En este sentido, el trabajo sobre los ambientes de aprendizaje en sus dimensiones físicas, funcionales como temporales y relacionales, posibilita una educación contextualizada, empática y motivadora.

La gamificación es una estrategia que toma los principios del juego para aplicarlos al desarrollo de actividades de aprendizaje. Parte de una narración que desarrollada desde el *storytelling* genera empatía con los estudiantes, ya que por su contextualización y lenguaje estándar despierta emociones, convirtiendo al estudiante en eje central de su propio aprendizaje.

El *storytelling* y la gamificación están interrelacionados en cuanto a que los dos son estrategias motivadoras. Y a la vez, la gamificación es dependiente del *storytelling*, ya que la narración posibilita que el alumno sienta curiosidad, interés y empatía con la actividad gamificada, es decir, sin narración la gamificación pierde su esencia.

Las secuencias didácticas pueden aplicarse en una clase gamificada para tener orden en cuanto a contenidos, desarrollo de destrezas, actividades e instrumentos y objetivos que se desean alcanzar. Por lo tanto, se convierte en un instrumento de planificación para que el maestro alcance los estándares de aprendizaje de sus alumnos. Mientras que para el estudiante se convierte en una oportunidad para aprender de una manera innovadora, disruptiva y aliciente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Acuña, M. (2018). Storytelling en la educación: aprendiendo con historia emocionantes. *Evirtualplus*. <https://www.evirtualplus.com/storytelling-en-la-educacion/>
- Alexander, B., y Levine, A. (2008). Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre. *educause*, 40–56. <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/erm0865.pdf>
- Allueva, P. (2006). La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. *Revista de la Educación del Pueblo*, 81, 1–6. <http://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.14390434.1963.tb02070.xlo>.
- Allueva, P. (2020). Conceptos básicos sobre metacognición. *Consejería de Educación y Ciencia*, 59–85. <https://doi.org/10.1111/j.1439-0434.1963.tb02070.x>
- Camps, A., y Zayas, F. (2006). Secuencias Didácticas Para Aprender Gramática. *Serie didáctica de la Lengua y Literatura*, 1–4.
- Covadonga, M. (2017). Storytelling para economistas, como estrategia para adquirir competencias sociales en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 74, 23–54.
- Díaz Barriga, Á. (2013). Guía de secuencias didácticas. *Comunicación de conocimiento UNAM*, 1–15.
- Forneiro Iglesias, M. L. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil#: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47, 49–70.
- Garza Camino, M. T. D. L., Carrillo Moreno, S., Guerrero Guadarrama, L., Patiño Domínguez, H. A. M., Caudillo Zambrano, M. D. L., Fregoso Infante, A., y Athié Martínez, M. J. (2011). Aprendizaje autónomo: orientaciones para la docencia. Universidad Iberoamericana. http://192.203.177.185/bitstream/handle/ibero/2493/22_aprendizajeautonomo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Giné, N., Parcerisa, A., Llena, A., París, E., & Quinquer, D. (2003). La secuencia formativa: fundamentos y aplicación (p. 44).
- Hernández-Sampieri, R., y Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana. <https://www.academia.edu/download/38911499/Sampieri.pdf>
- López Recacha, J. A. (2009). La importancia de los conocimientos previos para el aprendizaje de nuevos contenidos. *Innovación y experiencias educativas*. csi-csif.es, 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1439-0434.1963.tb02070.xlo>.
- Macías Espinales, A. V. (2017). La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas (Tesis de Maestría). Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Mena Gonzalez, A., Rojas Ortiz, J., y Cardozo Ramones, D. (2018). Gamificación como herramienta de promoción digital. *Marketing Visionario*, 7, 172–192.
- Molas Castells, N., y Rodríguez Illera, J. (2017). La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria. *Razón y palabra*, 21(98).
- Orozco Jutorán, M. (2006). La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. *La Evaluación En Los Estudios de Traducción e Interpretación*, 81, 1–18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2528985>
- Rodríguez Vite, H. (2019). Ambientes de aprendizaje. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>
- Romero, L., y Rivera, D. (2019). La comunicación en el escenario digital: Actualidad, retos y perspectivas. *Dialnet*. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/739219.pdf>
- Roig-Vila, R. (2017). Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa. Ediciones Octaedro. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/71115/1/Investigacion-en-docenciauniversitaria_26.pdf
- Rosales, M. M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assessment su impacto en la educación actual. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, 1–13. <http://www.oeci.es/congreso2014/memoriactei/662.pdf>

- Rosales, S., y Roig, R. (2017). El relato digital como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum*, 44–45, 163–174. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/58973>
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163- 184. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>
- Tobón, S, et al., (2010) Secuencias didácticas aprendizaje y evaluación de competencias. Editorial Pearson. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53613320/7_Tobon_Pimienta_Secuencias_Didacticas_Aprendizaje_y_Evaluacion.pdf?1498063934&disposition=inline%3B+filename%3DTobon_Pimienta_Secuencias_Didacticas_Apr.pdf
- Villalustre Martínez, L., y Del Moral Pérez, M. E. (2014). Digital storytelling: Una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 115–132. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41237
- Zambrano, L., J., Msc, V., Luis, I., Guevara, H., Msc, T., Miriam, D., y Sisa, J. (2017). Estrategia de enseñanza-aprendizaje storytelling (narración) en la educación superior. Universidad estatal de milagro, 2 - 11, <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/b0ad7ef44d9f89cf17f7fb1d3c588a3d.pdf>

INFORMACIÓN ADICIONAL

Citación/como citar este artículo: Curay, P, Ramón, L., (2020). El storytelling en la gamificación: planificación de una guía didáctica. *ReHuSo*, 6(2), 101-113. Recuperado de DOI: 10.5281/zenodo.5512910