



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



FACULTAD DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**“LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN ACCIONES AFIRMATIVAS
DIGITALES DE STORYTELLING, EN EL PROCESO ENSEÑANZA –
APRENDIZAJE DE HISTORIA”**

**Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Magister, en
Tecnología e Innovación Educativa**

DIRECTOR:

MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

AUTOR:

Lic. Cristian Ramiro Ponce Barrera

Ibarra – Ecuador

2023

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En calidad de director del Trabajo de Investigación con el tema: “LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN ACCIONES AFIRMATIVAS DIGITALES DE STORYTELLING, EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE HISTORIA”, de autoría de: Ponce Barrera Cristian Ramiro, con número de cédula 1002772224, para obtener el título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa, doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 11 días del mes de mayo del 2023.

Lo certifico:



MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios, fuerza incomparable que siempre ha guiado mis pasos por el camino del bien, brindando sabiduría a mis decisiones y acciones, mostrándome que el amor incondicional si existe, sin dejar de lado el amor por uno mismo.

A mis padres Magdalena Barrera y Armando Ponce, que con su amor y apoyo constante alentaron e inspiraron a culminar este trabajo, siendo para conmigo pilares y ejemplos de vida, inculcándome valores, incentivándome a seguir la senda de la superación, sin olvidar y dejar de lado la humildad que el ser humano nunca debe perder.

A mis amadas hijas Sofía e Isabela motivo y razón de mi existencia, inspiración y soporte para continuar ante múltiples adversidades que han aparecido en nuestros caminos. enseñándome a ser más fuerte y a dejar atrás el dolor. Por ello, mi amor infinito hacia ellas.

A todos ellos dedico todo mi esfuerzo, reconociendo el esfuerzo y sacrificio que hicieron por mí.

Cristian Ramiro Ponce Barrera

AGRADECIMIENTOS

Gratitud a Dios y a quienes colaboraron decididamente a culminar este trabajo con éxito. A la Universidad Técnica del Norte por abrirme sus puertas y aportar con ímpetu en mi futuro profesional.

Gracias a mis padres por su valor y sacrificio imperecedero, para guiarme por un camino de honestidad y de bien.

A mis hijas Sofía e Isabela que engrandecen con su presencia y alegría cada minuto de la vida. Motivándome a continuar en los momentos más difíciles, con su amor y cariño empapan de vitalidad y fuerza a mi corazón.

Mi reconocimiento especial a mi tutora, la MSc. Evelyn Hernández por su disposición, asesoría y orientación en este trabajo de investigación.

Cristian Ramiro Ponce Barrera



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	1002772224		
APELLIDOS Y NOMBRES	Ponce Barrera Cristian Ramiro		
DIRECCIÓN	Atuntaqui, Barrio San José.		
EMAIL	cristianponce17@gmail.com		
TELÉFONO FIJO	062957304	TELÉFONO MÓVIL:	0961591515

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN ACCIONES AFIRMATIVAS DIGITALES DE STORYTELLING, EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE HISTORIA.
AUTOR (ES):	Cristian Ramiro Ponce Barrera
FECHA: DD/MM/AAAA	20-06-2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	Maestría en Tecnología e Innovación Educativa
TITULO POR EL QUE OPTA	Magister en Tecnología e Innovación Educativa.
TUTOR	MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son)el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 20 días del mes de junio del año 2023

EL AUTOR:

Firma _____

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Cristian Ramiro Ponce Barrera', written over a horizontal line.

Nombre: Ponce Barrera Cristian Ramiro

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Planteamiento de problema	1
1.2. Antecedentes	3
1.3. Objetivos	5
1.3.1. Objetivo General	5
1.3.2. Objetivos Específicos	6
1.4. Justificación.....	6
CAPÍTULO II.....	10
MARCO REFERENCIAL	10
2.1. Tecnologías de la información y comunicación.....	10
2.1.1. Definición y Características	11
2.1.2. Importancia de las TIC en la educación	13
2.1.3. Impacto de las TIC en el campo educativo	14
2.1.4. Ventajas de las TIC en la educación	16
2.1.5. El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la	

docencia	18
2.1.6. Competencias digitales docentes.....	20
2.2. Storytelling.....	22
2.2.1. Objetivos del Storytelling.....	24
2.2.2. Características del Storytelling.....	25
2.2.3. Beneficios y desventajas del Storytelling.....	25
2.2.4. La evaluación en actividades de Storytelling.....	28
2.2.5. Storytelling en clases de historia.....	29
2.2.6. Estado del arte del Storytelling en la enseñanza de historia.....	31
2.3. Investigaciones relacionadas con el uso de Storytelling en la enseñanza de la asignatura de historia.....	37
2.3.1. El aprendizaje según la teoría humanista.....	40
2.3.2. El aprendizaje significativo.....	41
2.4. Marco legal.....	42
CAPÍTULO III.....	45
MARCO METODOLÓGICO.....	45
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio.....	45
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	46
3.2.1. Enfoque de la investigación.....	46
3.2.2. Tipo de Investigación.....	46
3.2.3. Métodos, técnicas e instrumentos.....	47
Población y muestra.....	50
3.3. Procedimientos.....	50
3.3.1. Fase 1. Diagnóstico del uso de Storytelling, en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, en la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.....	50
3.3.2. Fase 2. Diseño de un instrumento tecnológico digital que facilite la enseñanza de Historia en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias.....	51
3.3.3. Fase 3. Analizar la efectividad de la aplicación de la herramienta digital de Storytelling para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, en la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.....	51

3.4. Consideraciones bioéticas	52
CAPÍTULO IV	53
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	53
4.1. Análisis de los resultados	53
4.1.1. Análisis, resultados y discusión de las encuestas a estudiantes. -	53
4.1.2. Análisis y discusión de las entrevistas a los docentes de la Institución Educativa 63	
4.1.3. Análisis de confiabilidad del instrumento de medición a estudiantes	66
4.1.4. Análisis e interpretación de resultados aplicando Chi-Cuadrado.....	69
CAPÍTULO V.....	74
PROPUESTA DE ACCIÓN AFIRMATIVA DIGITAL DE STORYTELLING.....	74
5.1. Nombre de la propuesta.....	74
5.2. Propuesta de solución al problema.....	74
5.3. Definición del producto.....	74
5.4. Contribuciones de la propuesta en la solución de las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.	75
5.5. Objetivos de la propuesta	76
5.5.1. Objetivo General	76
5.5.2. Objetivos Específicos.....	76
5.6. Elementos que lo conforman.....	77
5.6.1. Elementos de las aplicaciones utilizadas para hacer la estrategia Storytelling ...	77
5.6.2. Estructura de la narrativa digital – Storytelling.....	79
5.6.3. Descripción textual de contenido	79
5.6.4. Contenido de la narrativa digital	80
5.6.5. Apariencia	82
5.6.6. Actividades de evaluación.....	83
CONCLUSIONES.....	98
RECOMENDACIONES.....	100
REFERENCIAS	101

ANEXO 1. AUTORIZACIÓN PARA HACER LA INVESTIGACIÓN.....	109
ANEXO 2. ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES	110
ANEXO 3. ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES.....	115
ANEXO 4.	117
ANEXO 5. ENCUESTA DIGITAL PARA LOS ESTUDIANTES	119
ANEXO 6. RESULTADOS DE LA ENCUESTA.....	120
ANEXO 7. TABULACIÓN DE LA ENCUESTA.....	122
ANEXO 8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS ENTREVISTAS	126
ANEXO 9. AUTORIZACIÓN PADRES DE FAMILIA PARA LA ENCUESTA	129
ANEXO 10. AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	130
ANEXO 11. DISCUSIÓN DE LOS GRUPOS FOCALES	131
ANEXO 12. FOTOGRAFÍAS DE LAS ENCUESTAS Y GRUPOS FOCALES.....	134

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Beneficios y desventajas de Storytelling	26
Tabla 2. Número de estudiantes que conforman bachillerato.....	50
Tabla 3. Análisis y discusión de las entrevistas a los docentes de la UEM Sumak Yachana Wasi	64
Tabla 4. Número de estudiantes encuestados.	66
Tabla 5. Equivalencia de escala de Likert	66
Tabla 6. Resumen de encuesta a estudiantes	67
Tabla 7. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de la pregunta 1 por variables.....	70
Tabla 8. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 2 por variables.....	70
Tabla 9. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 3 por variables.....	71
Tabla 10. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 4 por variables.....	71
Tabla 11. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 5 por variables.....	71
Tabla 12. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 6 por variables.....	72
Tabla 13. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 7 por variables.....	72
Tabla 14. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 8 por variables.....	72
Tabla 15. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 9 por variables.....	73
Tabla 16. Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 10 por variables.....	73
Tabla 17. Contenido Narrativa Digital	81
Tabla 18. Conformación de Grupos Focales	83
Tabla 19. Primera Pregunta del Grupo Focal: comprensión de la Historia con Storytelling	85
Tabla 20. Segunda pregunta del grupo focal: motivación y aprendizaje de Historia con Storytelling	87
Tabla 21. Tercera pregunta del grupo focal.....	89
Tabla 22. Cuarta pregunta del grupo focal: análisis cualitativo.....	90
Tabla 23. Quinta pregunta del grupo focal: elaborar un storytelling	92
Tabla 24. Aporte de los docentes en la estrategia de Storytelling	93

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Tendencias clave para agilizar la adopción de la tecnología en la educación.	21
Ilustración 2. Fases de integración de la Competencia Digital	23
Ilustración 3. Niveles del ejercicio narrativo	24
Ilustración 4. Ubicación de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi	45
Ilustración 5. El Entrevistador	49
Ilustración 6. Las historias digitales en el desarrollo del pensamiento crítico.....	53
Ilustración 7. Historias digitales y pensamiento crítico	54
Ilustración 8. Conocimiento sobre herramientas para Storytelling	55
Ilustración 9. Nivel de conocimiento en la elaboración de Storytelling	56
Ilustración 10 Aplicación de herramientas web.....	57
Ilustración 11 Interés de las estrategias didácticas	58
Ilustración 12 El aprendizaje en Historia.....	59
Ilustración 13. Innovación en las clases de Historia	60
Ilustración 14 Implementación de herramientas digitales	61
Ilustración 15 Construcción de una herramienta digital	62
Ilustración 16 Vista de variables en SPSS	67
Ilustración 17. Análisis de fiabilidad	68
Ilustración 18. Selección de cálculos en SPSS	68
Ilustración 19. Resultados de confiabilidad para el instrumento de medición a estudiantes	69
Ilustración 20. Presentación de la Temática	78
Ilustración 21 Análisis cuantitativo: contribución de Storytelling en la asignatura de Historia	84
Ilustración 22. Análisis cuantitativo segunda pregunta: la narrativa digital y la motivación	85
Ilustración 23. Tercera Pregunta del Grupo Focal: Implementación de Storytelling en las clases de historia	87
Ilustración 24. Cuarta Pregunta del Grupo Focal: utilización de Storytelling en otras asignaturas	89
Ilustración 25. Quinta pregunta del grupo focal: elaborar un Storytelling	91

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

EDUCATIVA

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autor: Ponce Barrera Cristian Ramiro

Tutor: Hernández Martínez Evelyn Estefanía

Año: 2023

RESUMEN

La educación en el Ecuador, evidencia que aún se mantienen métodos de enseñanza tradicionales, ocasionando desinterés en el estudiante; desde esta perspectiva, se puede entender claramente que educandos y profesores necesitan con urgencia la implementación de nuevas técnicas y métodos de enseñanza. En este contexto, se ha planteado realizar la presente investigación donde el objetivo primordial es “Determinar acciones afirmativas digitales de Storytelling, utilizando herramientas tecnológicas, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia, para los estudiantes de Bachillerato en Ciencias; para realizar esta investigación se utilizó los métodos Analítico, Inductivo y Estadístico, mismos que ayudaron en el análisis de resultados obtenidos, además permiten: observar, registrar los hechos y diagnosticar el uso del Storytelling. En la aplicación de estos métodos se aplicó la entrevista como una técnica que responde a un cuestionario de preguntas bien estructurado, y que es un proceso continuo y frecuente; otro instrumento ejecutado fue la encuesta, donde las respuestas son redactadas de manera clara, cuyo resultado sirve de ingrediente para una contextualización más sostenida de la investigación; con la aplicación de todo este proceso investigativo se puede sustentar que los resultados reconocen a la narrativa digital como mecanismo alternativo para aprender la temática de la asignatura, situando la confianza mutua dentro del salón de clase como primordial; esta investigación orienta hacia la conclusión de que el Storytelling va a servir significativamente a los estudiantes que adquieren conocimiento desde una metodología participativa, super didáctica, de fácil acceso hacia los estudiantes, validada con las expectativas tanto de los estudiantes, docentes e incluso con los Padres y Madres de Familia, el alcance de Historia como asignatura, genera un empoderamiento práctico de desarrollo de los indígenas de Imbabura.

Palabras clave: Estrategia, Narrativa, Storytelling, Grupo Focal, Métodos

ABSTRACT

Education in Ecuador, evidence that traditional teaching methods are still maintained, causing disinterest in the student; From this perspective it can be clearly understood that students and teachers urgently need the implementation of new techniques and teaching methods, in this context it has been proposed to carry out this research where the primary objective is "Determining digital affirmative actions of Storytelling, using technological tools , in the teaching-learning process of the History subject, for Bachelor of Science students; To do this research, the Analytical, Inductive and Statistical methods were used, which helped in the analysis of the results obtained, also allowing: to observe, record the facts and diagnose the use of Storytelling; In the application of these methods, the interview was applied as a technique that responds to a well-structured questionnaire of questions, it is a continuous and frequent process; Another instrument carried out was the survey, where the answers are clearly written, the result of which serves as an ingredient for a more sustained contextualization of the investigation; With the application of all this investigative process, it can be sustained that the results recognize the digital narrative as an alternative mechanism to learn the theme of the subject, placing mutual trust within the classroom as paramount; This research leads to the conclusion that Storytelling will greatly help students who acquire knowledge from a participatory, super didactic methodology, easily accessible to students, validated with the expectations of both students, teachers and even parents. and Family Mothers, the scope of History as a subject, generates a practical empowerment of development of the indigenous people of Imbabura.

Keywords: Strategy, Narrative, Storytelling, Focus Group, Methods

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento de problema

A nivel mundial la tecnología ha direccionado nuevos espacios de conocimiento, los cuales se han transformado en un medio para la investigación e innovación educativa. Por ello, la utilización de la tecnología en la educación se ha vuelto muy usual e indispensable en el mundo actual, prácticamente es imposible pensar en una actividad humana donde la tecnología no esté presente (Sánchez Soto, 2018). El MINEDUC con apoyo de la Fundación Telefónica, realizó en Ecuador el lanzamiento de la Agenda Educativa Digital, con el objetivo de potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que se busca es que la actividad docente se base en explotar al máximo estas herramientas, para formar ciudadanos preparados que afronten los distintos retos del siglo XXI (MINEDUC M. d., 2017).

Los estudios de investigación en la provincia de Imbabura, respecto a la incorporación de la tecnología en el salón de clase de las instituciones educativas del cantón Cotacachi, evidencia que aún rige la aplicación de métodos de enseñanza tradicionales, ocasionando desinterés en el estudiante, convirtiéndose en un ente pasivo en el aprendizaje; la utilización de las tecnologías, exigen una mayor calidad educativa que se enfoca en aprender a aprender, por tanto, adoptar la tecnología en el sistema educativo es pertinente y viable (De La Cruz, 2015). Los estudiantes de la Unidad Educativa deben ser formados como profesionales críticos, conscientes y comprometidos con el bienestar de su entorno. Entre las diferentes causas de este problema, se ha detectado las siguientes:

Escasa cooperación de la institución educativa para facilitar medios tecnológicos, esta situación compleja dificulta el accionar cotidiano del docente y el estudiante en el aula. La mínima utilización de la tecnología evidencia la necesidad de una alfabetización digital, enfocada principalmente a docentes que desconocen la valía de la misma como herramienta educativa. El desinterés de los docentes, en la aplicación de nuevas estrategias y metodologías se convierte en un tropiezo para el avance pedagógico tecnológico de la educación en las diferentes aulas. El rol

del docente ha cambiado, pero existe cierta negación a ello al no aplicarse las nuevas tecnologías, pues en el maestro está la responsabilidad de emplear metodologías relacionadas con la tecnología, vinculadas al cambio y la innovación educativa.

Los nuevos cambios desencadenan que el docente se capacite en la utilización de medios tecnológicos, debido a que en la actualidad en Ecuador se debate acerca de la calidad del educador donde las TIC hacen parte de su formación profesional. Sin embargo, al revisar el desarrollo pedagógico de los estudiantes del Primer año de BGU, de la asignatura de Historia, se observa la desmotivación de la población estudiantil, en lo que concierne a los métodos y materiales de aplicación de la disciplina, repercutiendo esta situación en la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las consideraciones expuestas a lo largo del documento permiten establecer la siguiente interrogante investigativa:

- ¿Cómo utilizar Storytelling en acciones afirmativas digitales en la asignatura de Historia, para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Primer año de Bachillerato en Ciencias, de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, cantón Cotacachi, provincia de Imbabura, periodo 2021-2022?

Con esta pregunta de investigación se trata de observar y analizar aspectos:

- ¿Cómo incidiría el uso de acciones afirmativas digitales de Storytelling en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Primer año de Bachillerato en Ciencias, en la asignatura de Historia, Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, cantón Cotacachi, ¿provincia de Imbabura?
- ¿Cómo se aplicaría a los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, cantón Cotacachi, provincia de Imbabura, en la asignatura de Historia acciones afirmativas digitales de Storytelling?
- ¿Cuál es la percepción de los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, ante el uso de la tecnología en acciones afirmativas digitales de Storytelling, en la asignatura de Historia?

1.2. Antecedentes

El acceso a las tecnologías es un derecho de todos los seres humanos, grupos socioeconómicos y etarios, puesto que gran parte de la población mundial acude a la red para satisfacer necesidades de cualquier índole, desde la búsqueda de una definición hasta la búsqueda de herramientas tecnológicas que pueden ser empleadas en el ámbito educativo. Este recurso concretamente facilita las actividades cotidianas de los individuos obteniendo información sobre cualquier tipo de inquietud e investigación.

En América Latina el sistema educativo ha intentado incorporar métodos de enseñanza, rol docente, estudiantes, con la tecnología educativa. Sin embargo, los múltiples esfuerzos no han sido efectivos, debido a que un porcentaje considerado de la población no tiene a su alcance la tecnología digital, desembocando consecuentemente en la continuidad de los métodos básicos (Camacho, Rivas, Gaspar, & Quiñonez, 2020), la educación en el sistema ecuatoriano implica una sociedad en la cual prevalezca el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación por lo que se debe asumir una redefinición tanto en su metodología como en su adaptabilidad. En este sentido el gobierno debe tomar acciones que garanticen que los estudiantes se preparen para las exigencias tecnológicas del siglo XXI.

Actualmente Ecuador no ha logrado erradicar completamente la problemática de la tecnología, debido al desconocimiento de las TIC de algunos docentes, y a la escasa aplicación de metodologías apoyadas en medios tecnológicos en el aula de clases, sin obtener entornos educativos apropiados que contribuyan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En esta perspectiva, no puede existir calidad educativa sin hablar de tecnología, por tal razón las instituciones educativas deben formar y desarrollar competencias en los estudiantes para afrontar nuevos retos que pueden presentarse en un mundo de constante cambio y crecimiento. Sin embargo, en la actualidad se evidencia que algunas instituciones educativas aún no hacen efectivos los cambios tecnológicos, y por lo tanto no aprovechan los beneficios que estos pueden ofrecer al momento de formar a los estudiantes.

La implementación de estrategias para el aprendizaje de la historia es factible, lo demuestra el autor, en su investigación; a través de la producción de narrativas digitales para estudiantes de

noveno grado del Colegio República de Colombia, donde se implementó un ambiente de aprendizaje constituido por tres etapas: inicio, nudo, y desenlace, dando como resultado indicaron que las narrativas digitales favorecen el aprendizaje de la historia involucrando al estudiante en estrategias de selección, comprensión y análisis de la información (Forero Ciendúa, 2016).

En la investigación relatos digitales de los estudiantes universitarios, dan a conocer experiencias educativas y expectativas en el aula, permitiendo reconocer a través del relato digital las experiencias de los estudiantes, reflexionar sobre las vivencias en la educación y como por medio de ellas se desenvuelven en su rol (Peña Acosta, Maldonado Castañeda, & López Velandia, 2017); el estudio trasciende de un escenario expositivo a un escenario constructivo de aprendizaje desde historias y diversidades culturales.

En un trabajo, se investigaron sobre el impacto y pertinencia de la narración de historias en el proceso formativo en estudiantes de psicología, se observó que Storytelling apela a las emociones de los receptores para mantener el interés de inicio a fin y favorece el dinamismo en el proceso de enseñanza en un contexto determinado (Benavides, J.M., & Mendoza, 2020); se destaca que esta metodología está vigente actualmente y es útil para los estudiantes, ya sea para motivarlos, captar su interés en la clase e innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En su investigación; analiza la viabilidad de la incorporación del Storytelling, para mejorar la asimilación de conceptos, y, demostrar el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades cognitivas, sociales, digitales y narrativas de los estudiantes; lo que da a entender que el conocimiento real es escaso en la actualidad y es necesario fomentarlo en todos los ámbitos, a través de la centralización del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, por medio de Storytelling (Luque Guerrero, 2017).

Otros autores realizaron su investigación en el Proyecto de Innovación CINEMA, centrado en la creación de los digital Storytelling (DST), donde el docente analiza el desarrollo de competencias comunicativas y digitales; que proceden de aulas multinivel de escuelas rurales, (Del Moral Pérez, Villalustre Martínez, & Neira Piñeiro, 2017), la elaboración de DST incentiva la capacidad de expresar y comunicar de los estudiantes. La problemática; de la eficiencia de la comunicación educativa, a través de una doble estrategia metodológica: esta investigación

direcciona al educador a ser más flexible con sus emociones, proyectar y alcanzar sensibilidad en los estudiantes en el aula con ayuda de narrativas digitales reforzando los contenidos, concretamente con Storytelling (Ferrés & Masanet, 2017). Los resultados encontrados en los docentes ponen a consideración la necesidad de relegar la comunicación basada en la transmisión.

Cada uno de los estudios citados anteriormente muestran factibilidad en la aplicación de Storytelling en el aula como estrategia didáctica digital, evidenciando interés y eficiencia en las actividades académicas. Además, enfatizan que la docencia no puede alejarse de la tecnología, porque contribuye a la formación integral que recibe cada estudiante, permitiendo equidad en la educación recibida y adaptación a la realidad y el contexto. Por ello, instituciones educativas nacionales e internacionales enfatizan en la necesidad de priorizar esta herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Bajo este análisis, la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, es una unidad académica que fomenta una educación intercultural, bilingüe, inclusiva y tecnológica; fundamentada en principios: de justicia, solidaridad e innovación, formando personas íntegras, orientadas por un equipo docente capacitado y comprometido al cambio; para contribuir al desarrollo socioeconómico, cultural y ecológico, de la localidad, el país y el mundo. Por otro lado, se pretende conectar emocionalmente con el educando, optimizar la tecnología educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia con los estudiantes de primer año de bachillerato a través de Storytelling, que es una técnica narrativa atrapante que busca despertar el interés, transformar los contenidos en memorables, y mostrar un mensaje final, dejando un aprendizaje con la inclusión de textos, imágenes, audios y videos. Con este contexto, la investigación busca implementar acciones afirmativas digitales de Storytelling.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar acciones afirmativas digitales de Storytelling, utilizando herramientas tecnológicas, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia, para los estudiantes de Bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, periodo 2021-2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar el uso del Storytelling, en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, en la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, cantón Cotacachi, provincia de Imbabura, en la asignatura de Historia, periodo 2021-2022.

Diseñar un instrumento tecnológico digital que facilite la enseñanza de Historia a través del Storytelling en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.

Analizar la efectividad de la aplicación de la herramienta digital de Storytelling para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, en la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.

1.4. Justificación

La tecnología influye en el mundo educativo proporcionando recursos para el apoyo en el aprendizaje, su presencia en el aula ha producido grandes cambios en el sistema educativo actual; el momento de transformación que atraviesa la educación en el Ecuador es histórico, trascendente y relevante, debido a la importancia que tiene la tecnología en las nuevas generaciones de estudiantes que utilizan TIC. Por otro lado, las exigencias a las que deben dar respuesta las instituciones educativas determinan la importancia de algunos factores, al buscar la calidad educativa que atienda la problemática presente (MINEDUC M. d., 2017). En este sentido, existen nuevas exigencias en los procesos de enseñanza aprendizaje, donde el docente no puede ser analfabeto digital, más bien, debe manejar las herramientas digitales.

La utilización de herramientas digitales son importantes porque mejoran el proceso educativo, la formación continua del docente que pueda dominar los recursos digitales, conlleva a su crecimiento profesional, que experimentan nuevos escenarios formativos, donde prima el intercambio de conocimientos entre docentes y estudiantes, permitiendo la construcción de nuevos aprendizajes en forma crítica, reflexiva y colaborativa.

La tecnología educativa en acciones afirmativas de aprendizaje permitirá que se consolide tanto la eficacia de la actividad docente permitiendo nuevas formas de aprender y fomentando la iniciativa personal, como el desempeño de los estudiantes de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, direccionándose de esta manera la preparación de ciudadanos para un futuro que demanda conocimientos nuevos, que servirán para comprender su pasado y su presente, así como aspirar a un futuro prometedor.

El trabajo está enmarcado en la línea de investigación “Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idioma”, establecido de acuerdo con los lineamientos de la Universidad Técnica del Norte (2018) y conforme al área de conocimiento de la UNESCO, resulta fundamental para cualquier sistema educativo trasladar la realidad tecnológica actual a los espacios de aprendizaje. El deseo de mejorar la calidad de la educación, innovando con nuevas tecnologías y mejorando las competencias laborales como estipula:

El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 se debe posicionar al Sistema de Educación Superior del país como un referente de la región, revisando que los mecanismos de acceso y asignación de cupos sean los más adecuados; ampliando la oferta académica a través de la formación técnica y tecnológica superior; potenciando la formación de cuarto nivel y la capacitación de las y los servidores públicos; fortaleciendo el sistema de certificación de competencias laborales y la educación continua; diversificando la inserción y retorno del talento humano hacia el sector público; impulsando programas de becas para profundizar la inclusión; articulando a las IES públicas, cofinanciadas y autofinanciadas, que reconoce el papel fundamental y complementario de todas ellas para la consecución de los Objetivos Nacionales de Desarrollo. (p.49)

El Sistema Educativo Superior busca prever y velar por los intereses de los estudiantes que cursan el cuarto nivel, implementando políticas que realzan el valor que tiene cada individuo, en su formación, como en su desempeño en el campo laboral. Coordinando de esta forma la inclusión pertinente del profesional a diversas oportunidades que ofrece el país al optar por una educación superior.

A esto hay que sumarle el acceso a una buena información y comunicación, donde, el estado como tal, que garantice este espacio por medio de instrumentos; para lo cual La Ley Orgánica de Telecomunicaciones (LOT), que en su artículo manifiesta que:

La Ley Orgánica de Telecomunicaciones promulgada en febrero de (2015) establece en el Artículo 10.- Redes públicas y telecomunicaciones. Toda red de la que dependa la prestación de un servicio público de telecomunicaciones; o sea utilizada para soportar servicios a terceros será considerada una red pública y será accesible a los prestadores de servicios de telecomunicaciones que la requieran, en los términos y relaciones que se establecen en esta Ley, su reglamento general de aplicación y normativa que emita la Agencia de Regulación y control de las telecomunicaciones. Las redes públicas de telecomunicaciones tenderán a un diseño de red abierta, esto es sin protocolos ni especificaciones de tipo propietario, de tal forma que se permita la interconexión, acceso y conexión y cumplan con los planes técnicos fundamentales (p.6).

El Aprendizaje Digital en el contexto de postpandemia permitirá fortalecer la resiliencia del sistema educativo, generar espacios híbridos que aprovechen las mejores prácticas generadas durante la emergencia que permitan seguir generando Alfabetización Digital y dominio de herramientas relevantes en los contextos educativos y laborales (MINEDUC M. d., 2017). Esto se enmarca en la inclusión de modalidades educativas flexibles y contextualizadas, enmarcadas en criterios de corresponsabilidad de la comunidad educativa. Mientras que los autores destacan cómo una simbiosis de esta metodología con las herramientas digitales “puede servir tanto para mejorar las competencias científicas, matemáticas y tecnológicas de los estudiantes como para mejorar sus competencias digitales necesarias para el desarrollo personal y profesional en la era digital (López Simó, 2020). En este sentido, se podría incluir la metodología STEAM (Ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemática, por sus siglas en inglés), que persigue la integración y el desarrollo de las materias científicas, técnicas y artísticas en un único marco interdisciplinar para la resolución y abordaje de problemas (MINEDUC, 2017).

Las herramientas digitales son fortalezas de apoyo que se incorporan al talento e innovación de los actores principales de la educación secundaria, que es un grupo prioritario para aplicar y desarrollar actitudes y aptitudes tecnológicas como el Storytelling, siendo una alternativa de aprendizaje novedosa enfocada en los estudiantes que abarcan formas de aprendizaje visual y

auditivo. Además, Storytelling, favorece un ambiente dinámico, motivador e innovador dentro del aula, logrando un aprendizaje significativo y la adquisición de nuevas competencias dentro del proceso educativo.

El propósito del trabajo de investigación es incorporar la narrativa digital Storytelling en la asignatura de Historia como técnica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes de secundaria, en su mayoría de etnia indígena pertenecientes al sector rural, debido a la falta de interés que muestra el alumnado en la materia y por la escasa promoción de nuevas estrategias metodológicas y tecnológicas en clase.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Tecnologías de la información y comunicación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han transformado de forma acelerada la vida diaria de las personas. La tecnología ha llegado para quedarse, se ha convertido en un elemento específico e importante en las múltiples actividades que desempeñan los seres humanos en cualquier lugar que se encuentren. El hombre se prepara en diversos ámbitos, tomando a las TIC como herramienta primordial para el cumplimiento de sus objetivos, como pueden ser en lo educativo, la salud, económico, laboral, etc.

En el ámbito de la educación se realiza un intercambio de conocimientos y saberes culturalmente distintos que antes no han sido conocidos, donde se pretende que el educando conozca sobre las distintas características de las diversas culturas que existen en el mundo. Esto permite, desarrollar en el estudiante, un pensamiento crítico y el reconocimiento de su legítima personalidad y cultura, aplicando el valor de la solidaridad como la base de la interculturalidad. Para que esto suceda, sus docentes deben recibir una formación de acuerdo con las demandas que se presenta en cada una de las aulas (Leiva, 2012).

El aprendizaje de los alumnos implica saber escuchar, interpretar y emitir los mensajes pertinentes en diversos escenarios haciendo uso de los medios, códigos y herramientas apropiadas; la adecuada identificación y ordenamiento de las ideas le permite llegar a la información significativa, las tecnologías de la información sirven para solucionar de manera efectiva determinada problemática establecida (Navales Coll & Perazzo, 2005), para esto debe tener acceso a la información existente. Además, los estudiantes deben reconocer los elementos de las interfaces gráficas, su organización y ubicación; los procesos de procesamiento de automatizado de los datos, que les permita el uso eficaz de los recursos.

2.1.1. Definición y Características

Las TIC de acuerdo con el autor, la define como un sistema abierto y dinámico de recursos que permiten crear herramientas, usar materiales e información diversa y abundante, estimular el desarrollo analítico y creativo, posibilitar el aprender haciendo, desarrollar la iniciativa, y el trabajo colaborativo (Bobadilla Arismendi, 2023). Este sistema se ha convertido en algo indispensable para las variadas tareas que se realizan cotidianamente, por ejemplo, en el ámbito educativo, donde tanto docentes como estudiantes tienen acceso a la información de forma síncrona o asíncrona, lo que permite perfeccionar las capacidades colaborativas en la resolución de problemas.

Dependerá en gran medida de las capacidades que muestre una persona al momento de emplear estas herramientas; en ambiente educativo, por ejemplo, no se podría pretender que un estudiante que nunca tuvo acceso a la tecnología tenga similares destrezas en el manejo de la misma, que un estudiante que desde su infancia pudo disponer de dispositivos tecnológicos (González, Hernández, & Bustamante, 2017) . Este mismo razonamiento, se puede aplicar al comparar entre un alumno activo y un pasivo; el primero busca auto educarse, tiene curiosidad, y pregunta; en cambio el segundo, permanece inmóvil presto a las decisiones y voluntad que del docente.

La tecnología educativa es la disciplina de la didáctica y organización escolar que ha sido definida desde diversas formas, desde una concepción simple que la asemeja con la incorporación de medios audiovisuales a la enseñanza, hasta posiciones globales que la comparan con el diseño global de la instrucción y diseño de situaciones mediadas del aprendizaje (Cabero, 1999). La enseñanza caracterizada por la búsqueda de procesos eficaces de formación en general y por la utilización de medios y recursos técnicos y sofisticados como rasgo particular, aplicar sistemas audiovisuales y medios precisos de los resultados de aprendizaje a través de pruebas estandarizadas (Area, 2009).

Los medios TIC, los docentes y los estudiantes interactúan en un proceso de crecimiento, educación y aprendizaje que todos disfrutan del acceso al conocimiento en cualquier sitio y momento. En la actividad humana se deben aprovechar los medios para lograr ser más eficientes en el desarrollo integral como personas, y en la comunidad educativa se debe impulsar la

implementación de las TIC para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Ramírez Soleda, 2008).

Es importante especificar las características y aportes de las TIC, en diferentes campos de acción en los que puede desempeñarse un individuo. La Universidad Veracruzana muestra las siguientes características:

- **Interactivas.** Permiten la interacción entre usuarios, se identifican dos tipos: los activos, son aquellos que participan, opinan, generan e intercambian conocimientos. En cambio, los pasivos solo observan sin participar.
- **Instantáneas.** Se realizan al manejar mucha información en poco tiempo, dicha información se recibe en buenas condiciones técnicas.
- **Interconexión.** De forma instantánea se puede acceder a muchos bancos de datos que se encuentran a kilómetros de distancia física, así como se puede visitar muchos sitios o ver y hablar con personas, gracias a la interconexión que permite obtener información en tiempo real desde cualquier parte del planeta.
- **Digitalizadas.** Hace referencia a la transformación de información analógica en códigos numéricos, favoreciendo la transmisión de diversos tipos de información por un mismo canal. Estas redes permiten la transmisión de videoconferencias o programas televisión por una misma red.
- **Diversidad.** Se tiene la posibilidad de transmitir información por varios medios y permitir la interacción de los usuarios desempeñando diversas funciones.
- **Colaboración.** Posibilitan el trabajo en equipo, donde varias personas en distintos roles pueden trabajar para lograr la consecución de una misma meta. Se lo realiza en un ambiente virtual sin importar la distancia física.
- **Penetración en todos los sectores.** Incursionan en todos los sectores sociales, culturales, económicos o industriales. Afectan el modo de producción, distribución y consumo de los bienes materiales (González, Hernández, & Bustamante, 2017).

2.1.2. Importancia de las TIC en la educación

La inmensa cantidad de información que se produce en estos tiempos ha generado que distintos teóricos la denominen la sociedad del conocimiento, algunos van mucho más allá, y tratan de vincularla con la tecnología, llamándola la sociedad digital, o la sociedad de la información; sin embargo, ambos conceptos acompañan la idea de vivir en una época donde el cúmulo de información produce un aceleramiento de interacciones y dinámicas sociales (Hernandez, 2017).

Se define el concepto de sociedad del conocimiento, como la transformación social que se está produciendo en la sociedad moderna, donde el conocimiento y la información son los principales recursos y motores del desarrollo económico, social y cultural. En este contexto, la educación y la formación continua son fundamentales en un entorno en constante evolución tecnológica y de innovación. En este sentido, la sociedad del conocimiento promueve la colaboración, la creatividad y la innovación como herramientas para la resolución de problemas. Por otro lado, en el ámbito educativo, la relevancia que ha alcanzado las Tecnologías de la Información y Comunicación es notable con el pasar de los años, visto que transforma y mejora el proceso de enseñanza aprendizaje (Aguilar Ramos & Leiva Olivencia, 2012) .

La inclusión de las TIC en el ámbito educativo se enfoca en ser una herramienta para la comunicación y el intercambio de información y experiencias. Además, las TIC son consideradas como instrumentos para procesar la información y para la gestión administrativa, así como una fuente de recursos, medios lúdicos y de desarrollo cognitivo para los estudiantes. (Gómez & Macedo, 2010). Todo esto conlleva a una nueva forma de entender el proceso educativo, de planificar y evaluar, de elaborar una unidad didáctica, donde el alumno es el “protagonista de la clase”, debido a que él, es quien debe construir sus conocimientos, debe ser autónomo y trabajar en colaboración con sus pares y docentes.

La eficiencia que estas herramientas pueden prestar a la comunidad educativa en las actividades cotidianas, por lo que el autor pone a disposición algunos aspectos significativos referentes a la incorporación de las TIC:

- **Fomentan la interacción y la actividad del alumno.** Influyen permitiendo una conducta activa en su proceso de formación.

- **Mejoran la motivación, el interés y las calificaciones de los estudiantes.** El uso de las TIC provoca una forma diferente y divertida de aprender y estudiar, reforzando la motivación del estudiante que contará con mayor predisposición al realizar sus tareas.
- **Benefician a la comunicación entre profesores, alumnos y padres.** Los estudiantes podrán contactar a sus profesores en cualquier momento, para resolver dudas que surjan durante el estudio.
- **Potencian la cooperación entre alumnos.** Se establece una comunicación con compañeros de clase, fomentando el trabajo en grupo, se conseguirá un aprendizaje más dinámico y se posibilitará la resolución de dudas.
- **Mejoran la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes.** El estudiante amplía su autonomía al mejorar su capacidad para buscar información, filtrarla y gestionarla.
- **Facilitan las tareas del profesorado.** Permiten el seguimiento y control de los alumnos, es decir, evaluar resultados y proponer actividades diferentes. (Ruiz, 2019).

En las características mencionadas, se puede evidenciar la importancia que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación, debido a que ha generado un salto importante en el accionar del estudiante, conllevando a que la juventud y niñez se enmarque en nuevos retos de aprendizaje. En tales circunstancias, los docentes, deben adquirir nuevas estrategias de enseñanzas, que les permita desarrollar capacidades y habilidades en sus alumnos, donde es fundamental el uso de las nuevas tecnologías. Además, para el docente, el uso de las TIC, le permitirá mejorar su labor docente y modificar las estrategias de enseñanza-aprendizaje; y a su vez, modificar el currículo, generando escuelas que se autoevalúen y que mejoren constantemente (Samamé Pérez, 2007).

2.1.3. Impacto de las TIC en el campo educativo

La educación es un derecho que los gobiernos deben garantizar, con la incorporación de la tecnología en la educación, se ha tratado de cerrar brechas que marginan a ciertos sectores de la población de este derecho. Precisamente la UNESCO da a conocer diversas formas en que la

tecnología puede facilitar el que hacer educativo: reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación (UNESCO, 2015), es apreciable que algunas organizaciones locales e internacionales, predisponen políticas que buscan acoger el derecho equitativo de la población a la educación. Sin embargo, la implementación tecnológica no ha sido suficiente, los estados deben brindar acciones concretas que puedan efectivizar la aplicación de las mismas.

Las Funciones de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: propicia y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y alumnos (Bricall, 2000). En lo referente al rol del docente en la actualidad, ya no es visto por el estudiante como la fuente del saber sino como un facilitador del aprendizaje.

El estudiante sabe que ningún profesor puede competir con la información que existe en la Web, por lo que, los docentes deben adquirir nuevas habilidades pedagógicas para recuperar ese respeto perdido por el estudiante (Buxarrais Estrada, 2011). De esta manera, el aporte que el profesor debe hacer a los estudiantes no es solo la de proporcionar la información, sino de ayudarles a encontrarla, seleccionarla, identificar las fuentes fiables, citarla y hacerla suya; por ello, el profesor debería tener facilidades para capacitarse en innovación y tecnología educativa. La capacitación docente, debe ser promovida directamente de las autoridades educativas, con el objetivo de instruir al docente de forma explícita y concreta en las nuevas tecnologías, proporcionándoles armas suficientes para guiar a sus estudiantes hacia el conocimiento (Buxarrais & Ovide, 2011).

La tecnología se ha convertido en un método muy útil para llegar al aprendizaje, como muestra de ello, las técnicas y actividades caducas, que interfieren en la enseñanza, se aproximan a su decadencia; mientras que, nuevos métodos de enseñanza están siendo utilizados cada vez más en las aulas, causando motivación, interés y predisposición del estudiante hacia el aprendizaje.

Los autores (Buxarrais Estrada, 2011), destacan que el papel del estudiante en este nuevo planteamiento educativo es dejar la actitud pasiva y mejorar el grado de participación decidido por el profesor. Además, el escolar, debe interpretar la realidad e identificar las fuentes de información, trabajar en equipo y ser tolerante con los puntos de vista distintos al suyo. Estos factores son determinantes en la adquisición del aprendizaje. Por otro lado, es positivo e interesante que en esta nueva línea educativa no existan parámetros, en los cuales, el docente siga siendo el centro de atracción en el proceso de aprendizaje. En definitiva, los cambios implican adaptación, no sólo para el docente, sino también para el estudiante, pues las actitudes pasivas y mecánicas que inducían las escuelas producto de la revolución industrial no están a la altura de las necesidades de formar ciudadanos críticos, activos y emprendedores.

La actitud es crucial para llevar a cabo actividades exitosamente en los seres humanos. Si se desean obtener resultados positivos en las mismas, depende de cada individuo trabajar para lograrlo. Depende del docente, el dejar de realizar prácticas caducas en el campo educativo, el de innovar e implementar nuevos métodos de enseñanza, tal forma que, el educando adquiera criterio sobre su realidad y en especial sobre el rol que desempeña en el aprendizaje (Camacho, Rivas, Gaspar, & Quiñonez, 2020).

De esta forma, el docente podrá tener un panorama más real, sobre el nivel de motivación y actitud que el estudiante tiene en su preparación, en el quehacer educativo cotidiano. Desde el punto de vista de (Buxarrais & Ovide, 2011), para aplicar una metodología distinta, es necesario contar con la formación adecuada por parte de los docentes, y con la infraestructura apropiada. Es evidente que el docente ha venido preparándose en varios ámbitos, y la tecnología no es la excepción, obviamente, buscando es mejorar su gestión educativa en las aulas; sin embargo, si el estado no interviene e invierte en el equipamiento y mejoramiento de recursos tecnológicos en las instituciones educativas, este esfuerzo, no será suficiente (Prendes Espinosa, 2018).

2.1.4. Ventajas de las TIC en la educación

Resulta evidente que el mundo educativo se beneficia en gran medida de las TIC, como se puede observar a través del Portal EDUCREA. Tanto el estudiante como el docente pueden obtener

varias ventajas en el proceso de aprendizaje gracias a estas herramientas. Algunas de las ventajas que ofrecen las TIC incluyen:

- **Motivación.** Es un aspecto primordial, el profesor puede ser muy bueno realizando su trabajo, pero si no tiene la motivación del grupo, se presenta un cuadro difícil a la hora de conseguir sus objetivos.
- **Interés.** A través de las TIC se puede aumentar el interés del estudiantado independientemente de la asignatura.
- **Interactividad.** El estudiante puede interactuar, comunicar e intercambiar experiencias con sus compañeros de aula, lo que origina un proceso de aprendizaje más dinámico y didáctico, estimulando la reflexión que provoca una mayor actividad cognitiva.
- **Cooperación.** Se efectivizan los proyectos en común si se basa en el papel del docente al colaborar con otros docentes, utilizando recursos que han funcionado en determinadas áreas de las que el estudiante será el más beneficiado.
- **Iniciativa y creatividad.** Se refiere al desarrollo de la iniciativa, imaginación y el aprendizaje por sí mismo del educando.
- **Comunicación.** Promueve la relación entre alumnos y profesores, dejando de lado la educación tradicional.
- **Alfabetización digital.** Este proceso da pie a la obtención de conocimientos para la utilización adecuada de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto por parte del docente como por el estudiante.

Estas características ponen en conocimiento las innumerables alternativas y cualidades que presenta las herramientas digitales y en especial el Storytelling, incentivando al educando como al docente en pensar en nuevas formas de generar y adquirir el conocimiento, guiándolo hacia la puesta en práctica en el aula de clase.

2.1.5. El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la docencia

El papel de los especialistas en educación va a ser fundamental para analizar las condiciones en las que se deben producir los procesos educativos, como se deben integrar las TIC, con el fin de que la sociedad de la información se traduzca en la sociedad del conocimiento y del aprendizaje. En esta línea del discurso, son interesantes las aportaciones de J.A. Marina, (Marina, 1999), al distinguir entre:

- **Sociedad de la Información.** - es el sistema de comunicación hecho posible por: (1) redes de comunicación baratas, abiertas y globales; (2) procedimientos rápidos de acceso a la comunicación y de elaboración de la información; (3) bancos de datos masivos y continuamente actualizados.
- **Sociedad del Aprendizaje.** - es un sistema cultural que necesita, para sobrevivir, que los individuos estén sometidos a un proceso continuado de educación y aprendizaje (lifelong learning), para mantener el bienestar social y el progreso económico.
- **Sociedad de la Inteligencia.** - es un concepto operativo que se define por la idea de "inteligencia mancomunada". Los grupos, en cuanto a sistemas autorreferentes de comunicación, interacción y relaciones afectivas, aumentan o disminuyen la capacidad de los individuos para resolver problemas, desarrollar la capacidad creadora o alcanzar mayores niveles de bienestar (Marina, 1999). La educación, en el contexto social, apunta a participar en la construcción de la sociedad del aprendizaje y la inteligencia, tomando en cuenta los recursos humanos y tecnológicos con los que la sociedad de la información.

Hay aspectos que están directamente asociados al docente, como son los factores internos de todo el sistema educativo y en el aula en sí; y son su responsabilidad; además de su relación con las TIC en el nivel de Educación, cualquiera que este sea, tales como: inexperiencia, conocimientos incompletos y deficitarios en cuanto al manejo y utilización de las TIC en el campo de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes; en este sentido (García, 2004, págs. 513-515), sostiene que:

Hay necesidades de formación del profesorado y carencias técnicas estructurales para dicha capacitación; donde las primeras hacen referencia a una serie de acciones encaminadas a la instrucción, o bien a aprender las habilidades básicas, instrumentales vinculados a las nuevas tecnologías; es decir, se refiere al conocimiento que requieren y su utilización en los niños, en los entornos relacionados con el computador y el Internet. En cuanto a la segunda, es fundamental disponer de medios (computador, internet, otros), y materiales didácticos (software), para apoyar ese aprendizaje, que luego debe ser utilizado en la formación y crecimiento integral de los infantes (García A. , 2004) .

La incorporación de las TIC en el aula, se considera un agente transformador, capaz de generar las competencias necesarias para una sociedad con “ansias” de conocimiento tecnológico. Por ello, las clases que se desarrollan en el aula necesitan de nuevos espacios que complementen el conocimiento mediante el uso de medios tecnológicos entre estudiantes y docentes, la aparición de las TIC agiliza este proceso (Hernandez, 2017).

La tecnología se ha convertido en el aliciente que le faltaba al proceso educativo, este recurso facilita, innova, transforma la forma de enseñar y, por ende, el aprendizaje. Facultando al docente a investigar, conocer y aprender el funcionamiento de herramientas tecnológicas que contribuyan a la optimización del entorno y sus recursos. El conjunto de estudiantes debe aprender a manejar y utilizar de manera adecuada cada una de estas nuevas tecnologías, ya que les ayudarán a un mejor desenvolvimiento académico, lo que genera profesionales con amplios saberes que ejercerán en su carrera ayudando al desarrollo de la sociedad (Alarcón, Ramírez, & Vilchez, 2014).

Las Tecnologías de la Información y la de Comunicación (TIC) se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en el ámbito de la informática y de las telecomunicaciones, de ahí la importancia de la tecnología que accede al proceso de producción, interacción, tratamiento y comunicación de la información. Además, ayuda a mejorar la posibilidad dentro del proceso de alfabetización, que sirve como instrumento de búsqueda de información, y se considera como un recurso fundamental para la gestión de varios centros donde se constituyen como material de refuerzo para los estudiantes (Marqués, 2013) .

Tomando en cuenta las aportaciones de los autores, se pone en la mesa de debate lo que plantea Tello, en que las TIC son: el conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural (Tello, 2011). El logro de integrar las TIC en la educación, depende en gran medida de la habilidad del docente para estructurar el ambiente de aprendizaje (Unesco, 2008); mucho se habla, de dar el “salto” y “romper” esquemas tradicionales con un aprendizaje basado en la cooperación y el trabajo en equipo; sin embargo, errores frecuentes en la escuela, reducen a las TIC a aquella herramienta que permite acceder y transmitir información, error que sigue englobando a la educación tradicional (Mestres, 2008). Sin duda, el análisis de distintas opiniones en el sector educativo avala la importancia de la tecnología, fomentando un aprendizaje social y colaborativo, que vincula a una educación transformadora a la sociedad actual.

Para los autores (Castro, Guzmán, & Casado, 2007), las TIC dentro de la educación, se asumen como un eje integrador, sirviendo como recursos para: construir ambientes de aprendizaje que permitan el desarrollo de estrategias, actividades, contenidos y materiales didácticos; coadyuvar en el desarrollo de proyectos pedagógicos, basados en intencionalidades educativas como aprender a crear, aprender a convivir y participar, aprender a valorar y aprender a reflexionar; fomentar valores ciudadanos, que conlleven al desenvolvimiento en entornos basados en tecnologías; impulsan la investigación desde la praxis pedagógica; y desarrollar recursos didácticos que potencian el aprendizaje significativo y contextualizado.

2.1.6. Competencias digitales docentes

La importancia que las TIC han alcanzado en diferentes ámbitos, la convierte en una competencia significativa, para todo aquel que la ha empleado o ha hecho parte de su labor diaria. Es útil en diversas actividades cotidianas, sin dejar de lado a la formación académica desde tempranas edades, colaborando de esta manera en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los autores, en su obra “Nuevos escenarios y competencias digitales docentes” hacen referencia a que es necesario profundizar en la estructura competencial digital de los docentes, a través de la formación inicial como la formación continua para su logro, al margen de la escenografía, modalidad, secuencia, recursos, evaluación y reconocimiento.

Por lo que depende, en gran medida de la actitud y predisposición que el profesor muestre ante la incorporación de nuevos medios para el desarrollo del proceso educativo (Fernández & Pozos, 2018).

Así como existen casos en que el estudiante no se encuentra motivado por aprender y aplicar las nuevas tecnologías en su aprendizaje, de la misma manera pueden aparecer situaciones en que el docente permanezca indiferente ante el uso y aplicación de recursos digitales en el aula. Aparentemente, el profesor puede encontrarse en una zona de confort, donde el aprendizaje de sus estudiantes es algo secundario y que ligeramente importa, pues consecuentemente se evidencia lo descrito al no existir el interés por innovar en sus clases. El panorama de la educación, y el entorno del estudiante, no mejorará hasta que los docentes tomen conciencia al realizar su trabajo, guiando al educando hacia el conocimiento con las mejores herramientas digitales.

Ilustración 1.
Tendencias clave para agilizar la adopción de la tecnología en la educación.

Educación primaria y secundaria	Educación superior
Tendencias rápidas: cambios en el periodo de uno a dos años	
<ul style="list-style-type: none"> • Repensando los roles de los profesores • Cambio paradigma profundización del aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Creciente ubicuidad de las redes sociales • Integración del aprendizaje online, híbrido y colaborativo
Tendencias a medio plazo: cambios en el periodo de tres a cinco años	
<ul style="list-style-type: none"> • Incremento del uso de los recursos educativos abiertos • Incremento del uso del diseño de aprendizaje híbrido 	<ul style="list-style-type: none"> • Incremento del aprendizaje y de la evaluación basados en datos • Del estudiante consumidor al estudiante creador
Tendencias a largo plazo: cambios en el periodo de cinco años o más	
<ul style="list-style-type: none"> • Aceleración rápida de la tecnología intuitiva • Repensando el trabajo escolar 	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de cambio ágiles • Evolución del aprendizaje on line.

Nota: Directrices a tomarse en cuenta en las instituciones educativas, si se busca implementar la tecnología. (Fernández & Pozos, 2018), p. 31

La ilustración 1, precisa aspectos que direccionan la adopción tecnológica en el quehacer educativo. Muestra tendencias, cada una se desarrolla durante un periodo específico de tiempo, evidenciando cambios acordes a su temporalidad, características y objetivos planteados. Además,

su accionar se enfoca a diferentes niveles educativos, como son: la educación primaria, secundaria y superior.

La integración de la Competencia Digital del docente se estructura en tres fases:

- **Básicas.** Alfabetización en competencia digital del profesorado para empezar a conocer y comprender las TIC e identificar sus potencialidades educativas.
- **Profundización.** Experimentación y exploración de las TIC aplicadas por el docente con dominio mayor, que permitirá ampliar sus estrategias para su aplicación didáctica.
- **Generación del Conocimiento.** Se intensifica la creación del conocimiento a través de la creatividad y la innovación del proceso educativo (Pozos, 2010).

Estas fases establecen un proceso, donde el docente profundiza sobre la utilidad de las TIC en su actividad educativa, cada fase propone la integración de la competencia digital en el desarrollo profesional del docente. A continuación, se muestra el conocimiento que proporciona cada fase.

La ilustración 2, muestra la integración de la competencia digital en el desarrollo profesional docente. Es observable que la integración de competencias digitales en la educación permite que el desarrollo docente sea un proceso continuo, donde su comprensión sea significativa, mostrando orden, utilización y dominio. Las competencias digitales se dividen en tres categorías: básicas, de profundización y de generación del conocimiento. Las competencias básicas se enfocan en las habilidades fundamentales, las de profundización en habilidades más avanzadas y las de generación del conocimiento en la creación y colaboración en línea.

2.2. Storytelling

En los últimos años se ha instalado con éxito en los ámbitos académico y profesional el concepto inglés Storytelling. Este término se define como el acto de contar historias, equivale a decir narración o acción de relatar. Debido a sus efectos emotivos Aristóteles le llamaba catarsis al efecto que una historia tenía en el oyente o espectador, el Storytelling es considerado también un arte. (Matus, 2019). Esta herramienta ha alcanzado impactos positivos en algunos ámbitos, en

vista de la emotividad que genera en el receptor al ser partícipe de este método, a través del mismo, puede lograr interés en cualquier tema y dar vida a un aprendizaje.

Ilustración 2.
Fases de integración de la Competencia Digital

Unidades de Competencia Digital	Básicas	Profundización	Generación del Conocimiento
	<i>(Instrumentales, metodológicas, personales y participativas...)</i>		
1. Planificación y diseño de experiencias de aprendizaje en ambientes presenciales y virtuales.	Competencias básicas en el conocimiento y uso de las TIC para:	Competencias de profundización en el conocimiento e integración de las TIC para:	Competencias complejas de integración y aplicación de las TIC para:
2. Desarrollo y conducción de experiencias de aprendizaje colaborativas presenciales y en red.	- Resolver problemas o situaciones básicas de aprendizaje en entornos presenciales con apoyo de las TIC,	- Resolver problemas o situaciones de aprendizaje complejas en entornos de aprendizaje presencial y virtual,	- El incremento de capacidades y habilidades para la construcción, innovación, desarrollo y gestión de nuevo conocimiento,
3. Orientación, guía y evaluación de los procesos de construcción del conocimiento en entornos presenciales y virtuales.	- La gestión de las actividades básicas en el desarrollo profesional,	- La gestión, comunicación y trabajo colaborativo en red para el desarrollo profesional del profesorado,	- El compromiso de aplicación del nuevo conocimiento para la mejora continua de la sociedad,
4. Gestión del crecimiento y desarrollo profesional con apoyo de las TIC.	- Participación social en el contexto inmediato,	- Participación y compromiso social a través de la creación de propuestas de mejora de las comunidades y de la sociedad,	... que permitan al profesorado
5. Investigación, desarrollo e innovación pedagógica con/para el uso de las TIC en educación.	...que permitan al profesorado	...que permitan al profesorado	GENERAR, APLICAR Y COMPARTIR el conocimiento de manera crítica y responsable en múltiples contextos de la Sociedad Conocimiento.
6. Diversidad, ética y uso responsable de las TIC en el desempeño profesional docente.	INTEGRARSE adecuadamente a la Sociedad del Conocimiento como ciudadano y profesional de la docencia.	DESENVOLVERSE y CONTRIBUIR profesionalmente en la Sociedad del Conocimiento de una manera reflexiva y crítica.	
7. Medio ambiente, salud y seguridad laboral con el uso de las TIC en la profesión docente.			

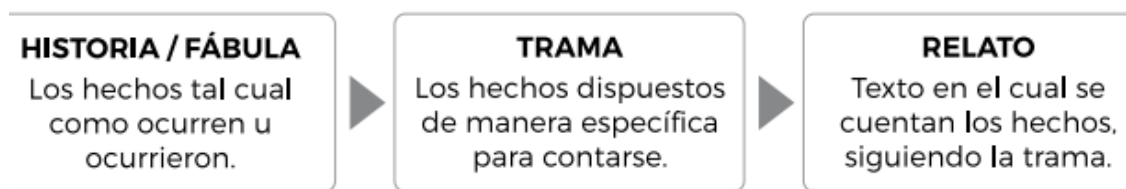
Nota: Unidades de competencia digital: básicas, profundización, generación del conocimiento. (Fernández & Pozos, 2018) p. 37

La importancia del Storytelling se justifica en el principio de narratividad, planteado por el autor, quien afirma que todo discurso tiene algún componente narrativo, y por ello esta forma sería la más común en el habla cotidiana (Greimas, 2017) . Lo otro se muestra el fenómeno del narrativismo, estudiado en el ámbito de la comunicación social; quien dice que, el discurso narrativo tiene una gran capacidad de sentido, pues representa escenarios equivalentes a la de nuestra experiencia cotidiana en el mundo (Fisher, 2009), consecuentemente, la propia

comprensión de la realidad del ser humano sigue un orden narrativo. Algunos autores dan a conocer el punto de vista. Como base del ejercicio narrativo existen tres dimensiones, según (Matus, 2019): la historia, que trata sobre hechos concatenados de manera causal y temporal en su sentido original, como ocurrieron; una trama, habla del orden en que se decide contar los hechos de la historia; y un relato, el texto narrativo que implica una serie de recursos.

La siguiente imagen muestra los pasos y orden que debe seguir una narrativa al momento de ser creada. Tomado de Storytelling, cómo crear y contar historias:

Ilustración 3.
Niveles del ejercicio narrativo



Nota: Orden de la narrativa(Matus, 2019) *p*, 18

Claramente se puede evidenciar que Storytelling, se encuentra estructurado y propone una dirección precisa de cómo elaborar una narrativa digital (Fisher, 2009). Procurando de esta manera, crear una herramienta que fomente la creatividad.

2.2.1. Objetivos del Storytelling

El Storytelling tiende a cumplir sus objetivos generando sensaciones y estableciendo vínculos emocionales. De esta manera Cícero da a conocer los principales:

Generar una idea positiva. Esto conlleva un arduo trabajo, por cuanto una historia fácil de comprender y recordar será mucho más sencilla. El factor sorpresa es indispensable, conjuntamente con un mensaje impregnado de felicidad. En el caso de Coca-Cola este producto apuesta siempre por la felicidad sin límites que nos causa tomar este refresco. En sus anuncios se observa que tomarla aparentemente ayuda a compartir la alegría de cada día, lo que muestra una total naturalidad. Su éxito se debe en su mayor parte al empleo de Storytelling en sus campañas publicitarias.

Conseguir un efecto concreto en el receptor. Transmitir el valor del producto hasta conseguir que los usuarios sientan que ese es su producto, teniendo en cuenta que las personas tienden a ser fieles a un producto que resulta familiar. Lo desconocido desconcierta y parece arriesgado, cayendo en la creencia, que es mejor lo malo conocido que lo bueno por conocer. Con frecuencia se da demasiada atención a las opiniones de la gente.

Conectar con el público y generar compromiso. El que haya una conexión humana, emisor y receptor con el público, es el anhelo de toda entidad. Para conseguirlo, hay que crear un entorno cercano, un espacio común donde cada uno se sienta cómodo. La manera para conseguir captar la atención de los usuarios es haciéndoles protagonistas de la historia que se esconde tras el producto y crear un vínculo afectivo con ellos (Equipo editorial, 2023). En resumen, la técnica de Storytelling tiene como objetivo interactuar con los usuarios y proporcionarles conocimiento a través de la emoción. Se entiende que la actitud que el usuario adopte hacia el tema presentado influirá en la medida en que se alcancen los objetivos que se proponen con esta técnica.

2.2.2. Características del Storytelling

El Storytelling es una actividad en la que el lenguaje es vivo, al mantener características del lenguaje hablado, hace que las actividades en una clase sean más dinámicas y divertidas, ya que usa el tono de voz, los gestos, el ritmo del discurso, el lenguaje corporal y otros aspectos que puedan dar realismo al relato. Estos recursos, permiten diseñar materiales que sean atractivos y activa los conocimientos de los estudiantes, a través de una diversidad de recursos como canciones, dibujos, murales, música, marionetas, lo que hace que la narración de los cuentos sea una experiencia divertida para ellos (Pozos, 2010).

2.2.3. Beneficios y desventajas del Storytelling

La ilustración 4, muestra los beneficios y las desventajas que Storytelling brinda en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 1.
Beneficios y desventajas de Storytelling

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Facilita la transmisión de las emociones, sensaciones y vivencias del narrador a los espectadores, mediante las emociones, que actúan como un eje motriz.	Algunas personas no tienen la habilidad para crear una narrativa atractiva.
Permite un acceso y recuerdo sencillo a la información de la memoria.	La falta de acceso a las herramientas de innovación educativa necesarias para producir historias o narraciones digitales.
Fomenta el aprendizaje reflexivo, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico.	No es una estrategia simple y fácil, ya que depende de las demandas de una comunidad o sociedad específica.
Estimula el uso TICs y dispositivos multimedia.	Implica múltiples factores poco desarrollados, como la economía verbal, la coherencia, la ambigüedad, los prejuicios, la sensibilidad, la innovación y la enseñanza.
Potencia la creatividad y la imaginación de los estudiantes.	El enfoque y esfuerzo requeridos para dominar las técnicas de Storytelling restan prioridad a otras competencias tanto para estudiantes como para profesores.

Beneficios y ventajas de Storytelling. Elaboración propia

Las herramientas digitales tienen sus pros y sus contras, y este es el caso de Storytelling. Sin embargo, cabe recalcar que las desventajas que se muestran no son significativas, en referencia a los beneficios y resultados, que el estudiante y el docente pueden obtener en el aula de clase. A continuación, se detalla algunos aspectos a tomar en cuenta en la utilización de la metodología del Storytelling:

- **El Storytelling digital requiere tiempo para construir una audiencia.** Al ser contada una historia por primera vez, un bajo número de personas puede escucharla. A medida que se descubra el valor del mensaje, más personas explorarán lo compartido. Lleva tiempo, pero la retención de información que ofrece esta herramienta ayuda a que los mensajes queden en la mente del oyente.
- **Hay un costo a considerar con Storytelling digital.** Cuando se utiliza este tipo de tecnología, hay que proporcionar elementos de audio y visuales para transmitir nuestro punto de vista a otra persona. Lo que significa, gastar tiempo y dinero para desarrollar medios de texto, audio y video relevantes que se dirijan a los lectores. Hay que continuar produciendo contenido nuevo para mantenerse relevante en la mente de aquellos que deben continuar el viaje del aprendizaje.

- **La gestión del Storytelling digital puede resultar un desafío.** Al trabajar con personas creativas, puede ser un desafío mantenerlos motivados. El Storytelling crea niveles altos de participación que ayudan a los estudiantes y profesionales a producir mejor su trabajo. Sin embargo, programar el tiempo suficiente para compartir historias y tener una discusión significativa, ocupa la mayor parte del tiempo del que se dispone para trabajar. Por ello, si no afronta este desafío, no será considerado experto en su campo.
- **La gente puede quitarle un significado diferente a tu historia.** Las personas pueden escuchar algo muy diferente debido a sus propias experiencias y perspectivas. Hay que tener cuidado con las palabras elegidas en una historia digital, para reducir el riesgo de dejar una impresión equivocada.
- **Puede resultar difícil atribuir resultados.** Aunque en un entorno educativo, la forma más adecuada de obtener información es mediante la aplicación de una prueba previa y una prueba posterior a la historia.
- **Cualquiera puede ser un narrador digital, pero no es para todos.** Contar historias es un proceso que requiere mucho tiempo. Aquel que elija ser un narrador, debe ser paciente, dispuesto a responder preguntas y manejar rechazos para ser eficaz en esta habilidad.
- **Solo tienes una oportunidad de enganchar al oyente.** La primera impresión del cuento debe ser positiva, para tener la oportunidad de compartir conocimientos con otros. El tiempo es mínimo, y en aquella primera impresión los oyentes ya habrán tomado una decisión en los primeros 7 segundos de la historia, sobre si ofrece valor. Luego, sumará 20 segundos reafirmando si tomó la decisión correcta o no. (Zhapa & Toledo, 2022)

En este contexto es importante que se trabaje con la metodología más adecuada para que los estudiantes puedan asimilar el conocimiento de tal forma que el estudiante pueda asumir como un conocimiento de vida, aplicable a un contexto social de desarrollo en cada uno de sus territorios, como también que le sirva como escuela de vida para su quehacer como ente de la sociedad de cambio y transformación desde la institución educativa hacia el contexto social donde puede articular sus necesidades como joven a un asumir correcto de cambio.

2.2.4. La evaluación en actividades de Storytelling

Dentro de los criterios de evaluación, puede darse de forma continua y formativa, ayudando a constatar el progreso cognitivo de los estudiantes, medido a partir de las competencias adquiridas con Storytelling, durante las fases del proceso del diseño, valorando la calidad del relato digital en su conjunto. La evaluación es un proceso que puede ser medido, tanto en su transición como en su finalización; por medio de esta acción, se puede evidenciar que Storytelling facilita la adquisición del conocimiento del estudiante (Villalustre & Del Moral, 2010). Por otra parte, para complementar, se puede evaluar las competencias en cuatro dimensiones: competencias digitales, narrativas, creativas y didácticas. En definitiva, la evaluación estimula al docente a ejemplificar nuevos proyectos, que sirven como estímulo al educando para centrarse en la consecución de nuevos retos con el uso de esta herramienta.

Storytelling al ser considerada técnica de aprendizaje, faculta a realizar un acompañamiento en el proceso de elaboración del producto, como en la culminación del mismo, evidenciando paso a paso los posibles impactos que este, puede generar al ser creado, y desde luego en la consecución del conocimiento (Matus, 2019). El autor manifiesta que si la herramienta es elaborada correctamente se podría decir, que se alcanzado las siguientes competencias:

Competencias Profesionales (CP): Capacidad para dominar las técnicas y propiedades de la expresión audiovisual y la lógica hipertextual. Habilidad para concebir, planificar, organizar y gestionar una producción mediática. Capacidad para realizar proyectos artísticos con una finalidad educativa y formativa. Habilidad para elaborar composiciones escritas y orales en contextos digitales. Habilidad para aplicar las TIC en la creación de historias con una finalidad didáctica (Villalustre & Del Moral, 2010).

Competencias Genéricas o Transversales (CG): Capacidad para generar y gestionar información multiformato. Capacidad para plantear ideas innovadoras y creativas. Habilidad para ejercitar el pensamiento crítico y resolver problemas. Habilidad para tomar decisiones. Capacidad para trabajar en equipo. (Villalustre & Del Moral, 2010). Las competencias profesionales y genéricas muestran la eficacia que pueden alcanzar, aquellos individuos que aprendan sobre el

manejo de Storytelling, su desarrollo al igual que su evaluación, al momento de evidenciar si la herramienta contribuyó o no en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se exponen los criterios de evaluación de las competencias adquiridas por los estudiantes con la realización de los digital Storytelling, con una doble intencionalidad, por un lado, identificar la incidencia y la potencialidad de la actividad propuesta, en la capacitación docente; y por otro, dar a conocer a los estudiantes a modo de rúbrica, pautas específicas de evaluación de las narraciones digitales que elaboren, como referencia y puedan adaptar, modificar y reelaborar sus producciones con el fin de obtener resultados óptimos.

Claramente estos criterios exponen la idoneidad del profesor al momento de enseñar y evaluar con Storytelling, dando como parámetro una rúbrica, la cual guía al estudiante a editar proyectos narrativos elaborados por el docente, para posteriormente mejorarlos, ejecutarlos y mostrarlos a la comunidad educativa, causando impactos visuales y auditivos que motivarán a ser implementados en las distintas aulas de una institución educativa.

La convergencia digital, modificó y expandió las formas de narrar, especialmente en cuanto al tipo y nivel de participación que podía tener el usuario. En tal sentido, actualmente, la tecnología ofrece diversas aplicaciones para diseñar imágenes, videos, audios, podcast, los cuales no son únicamente un medio innovador de comunicar, sino que representan un nuevo lenguaje para expresar ideas, sentimientos y, por supuesto, conocimientos teóricos. El autor afirma que los videojuegos son uno de los mejores dispositivos para contar historias (Alderman, 2015).

2.2.5. Storytelling en clases de historia

Aguirre, C. (2021), menciona de forma precisa que la narrativa digital es un recurso muy útil dentro del aprendizaje de las ciencias sociales. En su investigación sobre el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de Historia del Ecuador, en el bachillerato de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha; se diagnosticó que docentes y estudiantes deseaban participar activamente en la utilización de herramientas tecnológicas que vuelvan la clase interactiva e interesante, para obtener habilidades educativas con el apoyo de la tecnología (Aguirre & Marchetti, 2021).

Desde esta perspectiva se puede entender claramente que educandos y profesores, necesitan con urgencia la implementación de nuevas técnicas y métodos de enseñanza. Por ejemplo, se ha demostrado en este caso, que la utilización de Storytelling en la asignatura de historia fomenta curiosidad y deseo de aprender.

De esta manera, la narrativa digital ha abierto la puerta al cambio de actitud de docentes y estudiantes respecto a las formas de hacer suyo el conocimiento, dejando atrás el tradicionalismo en la manera de enseñar historia en el aula. En este contexto, es esencial determinar la necesidad de implementar narrativas digitales como herramientas para el aprendizaje de historia dentro de la formación preliminar del bachiller, ya que, actualmente se requiere un cambio de paradigma educativo donde se permitan otras formas de aprender en interacción con las TIC, (Aguirre & Marchetti, 2021).

La aplicación de una educación con uso de herramientas digitales permite concretar este cambio en la forma de enseñar y aprender la historia, la misión de los docentes es desarrollar verdaderos entornos de aprendizaje desechando los tradicionales procesos educativos y dando paso a otros más dinámicos e interactivos. Cuando los estudiantes exploran nuevas posibilidades en su proceso de aprendizaje, aprenden a utilizar herramientas tecnológicas que les sirven como punto de referencia y les orientan en su educación. Conforme avanza su formación, los estudiantes pueden incluso superar a sus maestros en el uso de herramientas tecnológicas específicas.

Para (Aguirre, Canales, Aguirre, & Carcausto, 2021), la propuesta de aplicación de Storytelling pretende interactuar con modelos pedagógicos que permitan construir conocimiento significativo, promoviendo un desarrollo racional lógico en los estudiantes, reconociendo las diferencias individuales humanas y potenciando cada una de ellas. Una de las ventajas de emplear Storytelling, radica en la utilización diferentes situaciones o temas en la asignatura de historia y en cualquier otra, las mismas que se desarrollan en forma de narrativa, destacando el ingenio del autor al momento de captar la atención de los estudiantes, al instante de presentar la temática culminada. Además, se puede diseñar procesos de enseñanza aprendizaje interactivos y colaborativos con los pares y docentes, logrando la autoformación y la apropiación, por parte del estudiante, del proceso educativo.

De acuerdo a lo presentado, el desarrollo y fortalecimiento de las competencias emocionales constituye un elemento importante en la búsqueda del desarrollo y la autorrealización personal, puesto que potencia al individuo para lograr elevar su nivel de vida; en este sentido, educar es una de las razones más importantes que responde a esta necesidad humana, porque favorece en el logro del bienestar personal y social de los estudiantes, por ello se han realizado estudios e investigaciones relacionadas en base a esta temática, ya que actualmente es de necesidad contar con personas que no solo sean capaces de responder intelectualmente en un contexto competitivo y cambiante (Romero de Harb, Molina Espinoza, Espinoza Beraún, Mori Paredes, & y Pasquel Cajas, 2018).

Por lo tanto, la inserción de estos recursos en el ámbito educativo ha sido difícil por la velocidad con la que se debió adaptar estos medios digitales a la realidad, pues como maestros se tiene la obligación no solamente de utilizar y manejar óptimamente estos mecanismos, sino que también se deben promover y socializar con el resto de los profesionales de la educación con el fin de mejorar el sistema educativo. Por consiguiente, estas nuevas formas de enseñanza, que se gestan en el mundo, deben acoplarse al contexto y tratar de obtener formas propias de aplicar y utilizar, con el fin de mejorar el desempeño docente (Aguirre P. C., 2021).

2.2.6. Estado del arte del Storytelling en la enseñanza de historia

El modelo pedagógico constructivista señala que las experiencias previas son necesarias para activar el aprendizaje, en este sentido, la información transmitida desde la narrativa a través de relatos, anécdotas y experiencias es importante para alcanzar la significación (Correa & Ramón, 2021). El relato ficcional, también ha sido importante para la trasmisión del conocimiento, la información y la sabiduría de los pueblos; En este sentido, se mencionan tres tipos de relatos ficticiales que han sido particularmente relevantes: la mitología, las leyendas y las fábulas.

Las narrativas apoyan significativamente el proceso de adquisición del conocimiento, previo a ello, se suman experiencias determinantes que influyen en la activación del aprender, como son los cuentos y experiencias personales, que dan sentido y valor al aprendizaje. Además, dentro de esto, se debe considerar a los saberes ancestrales y la imaginación, como elementos de

transmisión de ideas, frases y realidades que suceden en una comunidad o un pueblo, y que pretenden perennizar sus costumbres y tradiciones (Correa & Ramón, 2021).

La narrativa existe en el lenguaje oral y escrito, gracias a la tecnología, la narrativa encuentra nuevos canales como son los dispositivos electrónicos y el internet. Para que los estudiantes puedan consumir y producir narrativas, todo esto adquiere el término de transmedia que puede definirse a partir de la creación de historias en las que intervienen múltiples medios, tanto analógicos como digitales (Correa & Ramón, 2021).

La narrativa ha existido desde tiempos innumerables, ha contado con la colaboración de algunos medios básicos de comunicación, en la actualidad su principal aliado es la tecnología, a través de ella los estudiantes observan, escuchan y elaboran narrativas digitales con diversos medios. Según el autor, manifiesta que Storytelling favorece la mejora de los ambientes de aprendizaje. Estos comprenden cuatro dimensiones: física, funcional, temporal y relacional.

La dimensión física corresponde al ambiente (aula, espacios y objetos) (Alarcón, Ramírez, & Vilchez, 2014). En la educación virtual, gracias al aporte de la Web 2.0, este ambiente se concreta 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.

Lo funcional está relacionado con el modo de utilización de los espacios, su polivalencia y el tipo de actividad para la que están destinados; dice, un aula virtual ya no servirá para la clase magistral, como solía ser en lo presencial, sino que estará en servicio del aprendizaje basado en proyectos y problemas (Forneiro, 2008), de la gamificación, del aprendizaje basado en juegos, aprendizaje basado en retos. Por lo tanto, el Storytelling refuerza, apoya y secunda la aplicación de las metodologías activas.

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, Storytelling es versátil, puede aplicarse en los encuentros asíncronos y síncronos, si una narración logra conectarse con el receptor, ayuda a la seducción del estudiante para el aprendizaje (Betancourth, Zambrano, Ceballos, Benavides, & Villota, 2017); así el tiempo que el educando emplee para esta actividad será el que necesite y voluntariamente desee, este ambiente enfatiza y destaca la

temporalidad con la que Storytelling, facilita su aplicabilidad en situaciones presenciales y virtuales.

Finalmente, **lo relacional** hace referencia a las relaciones emotivas y de aprendizaje que se generan entre maestro y estudiante, o entre estudiantes, mencionan que, al observar las interacciones sociales cotidianas, contar una historia es parte de un evento de interacción emisor receptor (Benavides, J.M., & Mendoza, 2020).

Al aplicar Storytelling, la retroalimentación en la comunicación despierta empatía, favoreciendo el trabajo en equipo, logrando interacciones de construcción de conocimiento. Además, se reconoce diferentes vivencias y contextos, logrando respeto hacia la identidad y la individualidad del otro. Los resultados que muestra Storytelling como herramienta digital de aprendizaje es destacado, muestra la factibilidad que tiene al momento de entablar una conversación visual y auditiva entre personas, en especial si se trata entre estudiantes o con su profesor.

Storytelling se puede aplicar para la elaboración del proyecto de vida profesional utilizando el modelo DPC. Esta metodología requiere de una investigación teórica y práctica detallada, así como de la planificación de acciones específicas que permitan al estudiante alcanzar su visión ideal de futuro profesional. Lo que se pretende lograr una comprensión más profunda de las metas y objetivos personales, y crear un plan detallado que facilite el avance progresivo hacia la consecución del proyecto de vida deseado.

El desconocimiento teórico y práctico en el abordaje de los proyectos de vida se refleja, en ocasiones, dentro de las actividades desarrolladas para trabajar el proyecto de vida en estudiantes, los cuales carecen de criterios conceptuales y metodológicos (Betancourth & Cerón, 2017). En algunos casos, tales abordajes son iniciativa de los docentes, mas no constituyen un área que se trabaje con profundidad dentro de las instituciones: en reiteradas ocasiones sucede que en una institución educativa no se respeta el horario dedicado a trabajar el proyecto de vida.

Se da mayor importancia a las materias regulares que al fortalecimiento de la creatividad y reflexión encaminadas a la estructuración de un proyecto de vida profesional, lo cual disminuye el interés en los estudiantes frente a la importancia de la construcción de este proyecto (Espinosa, Torres, Zapata, Ortega, & Restrepo, 2007). Esto genera adolescentes poco reflexivos, escasos de creatividad y con limitada iniciativa para transformar la sociedad.

Aunado a esto, plantea y explica que la educación se ha implementado de manera autoritaria y mediante la tendencia de obedecer sin cuestionamientos; se ha enterrado la espontaneidad de los estudiantes. Elemento importante para el desarrollo de la creatividad, bajo el pretexto de conseguir que todos estén tranquilos y callados en el aula, de pasar exámenes repitiendo información que se olvida una vez realizada la prueba: incluso, la mayoría de los padres son felices con este modelo (Menchén, 2012).

2.2.6.1. Experiencias internacionales de Storytelling en la enseñanza de Historia.

Aunque la concepción del aprendizaje como un proceso de investigación no es nueva, en los últimos años las propuestas coherentes con esta idea han adquirido un desarrollo notable, especialmente desde posiciones llamadas constructivistas (García & Cañal, 1995).

Los relatos son imprescindibles para lograr que la historia sea recordada. A la hora de empezar una nueva unidad didáctica, se puede tomar como punto de referencia un acontecimiento culminante o un personaje. No se trata de recitar la historia, sino de contar una historia describiendo imágenes vívidas que involucren los cinco sentidos. Así, el maestro puede contar la historia como si fuera un peregrino recién llegado a una nueva tierra, un soldado durante una revolución, el presidente, el firmante de un tratado, o una persona anteriormente acomodada que ahora vende manzanas en una esquina de la calle durante una gran depresión económica (Hamilton & Weiss, 2005). Los mismos niños pueden entrevistar a sus familiares o a personas mayores de su barrio y concluir que la historia es un conjunto de acontecimientos reales que sucedieron a personas reales.

La asignatura de historia puede convertirse en memorística, resultando tedioso para los estudiantes por el compendio de fechas y nombres. Por lo que propone en su proyecto metodologías alternativas en la enseñanza de la asignatura, dinamizar la enseñanza y los conocimientos, para que se afiancen en el estudiante de manera natural (López, 2016). Por medio

de la ficción se busca que este proceso se cimente en el quehacer cotidiano del docente. La enseñanza de la historia promovió la formación de la identidad nacional, basándose en la transmisión de una narración del pasado. Este tipo de relato se instaló en los discursos pedagógicos y en libros de texto durante gran parte del siglo XX (González M. P., 2006).

En la enseñanza de las ciencias sociales, las investigaciones demuestran que aún existen obstáculos teóricos y prácticos alrededor de la enseñanza de la historia, manifiestos en la falta de articulación entre el saber disciplinar y el pedagógico, situación que se refleja en la planeación de los cursos, en la implementación de estrategias de trabajo y en el desarrollo de la clase como tal (Monfort, Pagès, & Santisteban, 2011).

La principal dificultad en la enseñanza y el aprendizaje del pasado es contextualizar los hechos ocurridos; ante este problema, se requiere una comprensión de cómo se llega al conocimiento del pasado, para así emitir una explicación sobre el por qué ocurrieron los hechos de una determinada forma. La historia se interesa más por el significado de los hechos que por los hechos en sí mismos. Es por esto, por lo que los docentes deben seleccionar estrategias que ayuden a desarrollar en los estudiantes una mejor comprensión, procurando siempre la interacción entre pares, y el mismo docente, generando un ambiente de curiosidad que fomente preguntas y de respuestas a los distintos hechos de la historia con ayuda de la tecnología (Polonyi R. , 2021). Una asignatura dictada de manera meramente teórica y repetitiva desmotiva al estudiante, relegando el deseo de aprender.

La Historia y la ficción se complementan en los relatos, buscando a través de esta metodología que los estudiantes sean los protagonistas y los entes creadores, de múltiples productos de ficción como obras de teatro, anuncios, programas de radio, basados todos estos desde hechos históricos. Por ejemplo, el docente de historia elaborará narrativas para atraer la atención del estudiante, con el fin de alcanzar los aprendizajes deseados. Primeramente, el profesor facilitará al educando un ejemplo, que servirá de base para modificar y editar aspectos que el estudiante no considere importantes, para posteriormente aportar sus propias ideas generando características importantes, según el tema lo requiera. Estas actividades servirán para trabajar habilidades transversales, siendo así, el trabajo colaborativo, comunicación lingüística, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales (Polonyi R. , 2021).

El siguiente ejemplo de proyecto se ha desarrollado en el colegio CIDE de Palma Mallorca España, su pedagogía se direcciona al aprendizaje vinculado a las emociones, pretendiendo crear un conocimiento relacionado a las experiencias (Hernandez, 2017):

- El estudiante obtiene un rol activo como creador de material de ficción, relatando hechos, pero transformándolos en una narrativa.
- El narrar un hecho histórico reconstruye y ordena elementos, que permiten una enseñanza activa, asociando los conocimientos con el hecho real, pero desde la experiencia del estudiante, activando la interacción entre iguales y las habilidades sociales (Polonyi R. , 2021).
- El protagonismo, las experiencias, sumado a las ideas sobre un hecho, más las emociones, proporcionan al estudiante materiales suficientes, al momento de la elaboración de un proyecto relevante y ambicioso, donde destaca la creatividad, del mismo, implantada en una narrativa digital, basada en acontecimientos históricos que son revividos, asimilados y aprendidos con la ayuda de la herramienta digital Storytelling.

En otra experiencia internacional, en lo referente a la evaluación con Storytelling, los docentes consideraban que la única forma de evaluar era la observación directa y la evaluación formativa, pero en el taller de capacitación aprendieron que también se puede evaluar de manera permanente mediante la observación directa, el logro de la destreza alcanzada, por medio de una evaluación formativa donde se va verificando el avance de cada uno. En este sentido, se puede emplear una metodología de enfoque cualitativo, tipo de investigación documental, por medio de la aplicación de una entrevista estructurada para las autoridades de instituciones educativas que aplican las metodologías educativas objeto de estudio. En esta investigación se obtuvo como resultado que la pedagogía Waldorf, por sus postulados y prácticas educativas se encuentra enmarcada dentro del enfoque constructivista y el aprendizaje activo, brindando numerosos beneficios al desarrollo infantil integral.

Dentro de la capacitación de los talleres también se les dio a conocer que la creatividad no solo se desarrolla mediante los dibujos, pintura, sino a través de cuentos, creación de historietas, y sus propias narraciones que debe crear, potencializado así el desarrollo cognitivo (Quishpe, 2021).

- **Estudios y experiencias de Storytelling en clases de historia en Latinoamérica.**

En la búsqueda de información sobre investigaciones realizadas en el entorno latinoamericano se encontró un estudio efectuado en Venezuela, en el área de historia combinado con la gamificación o técnica del juego. Las recomendaciones que manifiesta en este estudio es que la narrativa digital debe ser corta y se la debe tratar de manera interdisciplinar, con la finalidad de aglomerar las áreas del conocimiento y aprovechar el tiempo invertido en la aplicación de esta herramienta digital (Tipantuña, 2019).

El Storytelling como ya se ha mencionado anteriormente, presenta grandes beneficios en el ámbito educativo, sin embargo, algunos autores manifiestan que, para experimentar sus ventajas al máximo, y que el producto obtenga el impacto esperado, hay que implementar otras áreas que permitan desarrollar conocimientos, que serán de gran utilidad al instante de elaborarlo, y cuando este, sea presentado en clase.

Un estudio llevado a cabo en Lima aborda la enseñanza de la historia a través de la narrativa digital, aplicando este recurso en la educación primaria. Los resultados revelan que el uso de la narrativa digital como herramienta permitió que los niños de nivel básico lograrán progresos en su aprendizaje. (Aguirre, Canales, Aguirre, & Carcausto, 2021).

El Storytelling ofrece beneficios claros y precisos en el ámbito educativo y, en particular, en la enseñanza de la historia, ya que se convierte en una herramienta práctica y efectiva en su aplicación. Esta técnica se adapta perfectamente a las necesidades de los alumnos, pues no genera una clase monótona o aburrida, sino que despierta emociones y curiosidad sobre el tema abordado, fomentando criterios positivos hacia su aprendizaje y sobre el papel que desempeñan los estudiantes para adquirir sus conocimientos.

2.3. Investigaciones relacionadas con el uso de Storytelling en la enseñanza de la asignatura de historia.

Storytelling cumple un papel creativo e innovador en el campo educativo, en este caso, efectúa un fuerte apoyo a la asignatura de historia, al dar vida a sus contenidos a través de imágenes, audio y video conjuntamente con la imaginación e ideas, que quiere transmitir el docente

a sus estudiantes, valiéndose de la tecnología para animar e inspirar el trabajo grupal, fortaleciendo el lenguaje visual y auditivo.

Comprender, entonces, en profundidad el valor educativo de estas nuevas formas, hoy generalizadas, resignificadas y diseminadas a través de la red, ya sea como fotografías, imágenes, ilustraciones, videos cortos, permite trazar una línea de gestión “eco-bio-nano-cogno” en palabras de un lenguaje que es natural y que demarca un contexto de experiencias de aprendizaje en un campo informal (Cobo & Moravec, 2011).

Es indispensable pensar en nuevas formas de narración, considerando que la participación e interacción son esenciales, los públicos en la narración digital pueden adoptar tanto el papel de narrador en sus redes sociales como de receptor-consumidor, lo que proporciona una triple experiencia racional, emocional y de relación (Pera & Viglia, 2016).

El Storytelling dentro del salón de clases crea una atmósfera de confianza mutua en donde todos se identifican como personas y se estimula la escucha activa y la colaboración para recopilar y estructurar nuevas historias.

Por otro lado, en la tónica del ciclo del héroe se encuentra un esquema simplificado para estructurar historias en el marco de la educación superior (Lambert, 2006). El autor describe que la construcción de una historia fue a partir de un trabajo práctico tutelado. Los estudiantes trabajaron en grupos de 3 a 5 personas en la construcción del caso siguiendo cuatro fases:

- **En la primera se presenta el modelo del ejercicio.** Se entregó a los estudiantes un modelo de historia elaborado por docentes como ejemplo para la elaboración de la suya propia.
- **La fase dos trata sobre la creación de la historia.** Los estudiantes decidieron que conceptos introducir en la misma, debían construir una historia real o ficticia, que incluya los contenidos vistos durante las clases. Cada grupo acudió a una tutoría mensual con el profesor responsable para resolver dudas en la construcción de su historia.
- **Estos dos primeros niveles muestran el apoyo del docente,** brindando al estudiante un ejemplo, mediante el cual pueda guiarse para crear su proyecto de forma autónoma.

Además, en el caso de ser necesario se despejan dudas, inclusive el educando tiene la completa libertad de seleccionar temas trabajados en el aula, fortaleciendo a la vez su criterio al momento de crear un proyecto.

- **La tercera fase fue el análisis de la historia.** Cada grupo elaboró un informe explicativo, en el cual debían nombrar, describir y justificar los conceptos introducidos para luego exponer la historia oralmente. Como cuarta y última fase, los demás estudiantes debían averiguar qué conceptos habían sido introducidos en la historia que acababan de escuchar y justificar su respuesta.
- **Las últimas fases dan a conocer la necesidad de que el estudiante realice su trabajo eficazmente, para que este, sea asimilado por sus compañeros en el aula.** Posteriormente estos, tiene el reto de evidenciar el aprendizaje alcanzado, por medio de una exposición oral o conversatorio, generando retroalimentación sobre los temas y conceptos expuestos. (Fernandez del Rio, Sanz, Fernandez, & Santos, 2017)

En lo que respecta al desempeño académico, se ha comprobado que los estudiantes que han llevado a cabo el ejercicio de Storytelling obtuvieron resultados positivos en el examen teórico de la asignatura, por cuanto esta experiencia en innovación docente da a entender que la utilización del Storytelling como metodología didáctica en el aula es una herramienta muy bien valorada por los estudiantes. Esto junto al acompañamiento realizado por el profesor en la tutoría, hace del Storytelling un instrumento docente atractivo, sencillo y útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tal y como han reflejado muchos de los estudiantes a través de sus comentarios en los cuestionarios (Fernandez del Rio, Sanz, Fernandez, & Santos, 2017).

Estos resultados y comentarios confirman la valía que demuestra Storytelling como apoyo en el proceso de aprendizaje, donde prima la creatividad del docente como la del estudiante. El uso de la herramienta digital permite que tanto el docente como el estudiante tengan libertad para decidir cómo y cuándo emplearla, ya que cuenta con múltiples recursos que facilitan su uso y, por ende, benefician el proceso de aprendizaje significativo en la materia de historia.

2.3.1. El aprendizaje según la teoría humanista

La teoría del aprendizaje humanista propone en sus principales postulados que la conciencia, la ética y la experiencia emocional son los elementos más importantes para fijar todo tipo de conocimiento en los individuos (Maslow Abraham, 1970). En ese sentido, más que una teoría del aprendizaje similar al cognitivismo, constructivismo, o conductismo, se trata de una forma de entender la educación que se superpone a la técnica e incluso a la ciencia pedagógica, donde el pensamiento humanista, iluminado por las artes, la historia y la filosofía de siglos anteriores, propone la formación de niños y adolescentes con amplitud de criterio, tolerancia, valores espirituales y respeto por los demás. (Rogers Carl, 1987).

Una de las cosas que motiva a los seres humanos es la tendencia a satisfacer necesidades biológicas de supervivencia, lo cual Allport llama funcionamiento oportunista. Señala que este funcionamiento se caracteriza por su reactividad, orientación al pasado y por supuesto, tiene una connotación biológica (González K. , 2011).

Esta teoría propone un aprendizaje significativo vivencial, cambia la percepción que el ser humano tiene de la realidad, se da a conocer aspectos que sustentan el aprendizaje significativo:

- Los individuos tienen potencialidad natural para aprender.
- Un tema de estudio al ser considerado importante por el estudiante da lugar al aprendizaje.
- La práctica es la puerta para el verdadero aprendizaje, lo que lleva a entender que el alumno debe afrontar problemas prácticos.
- Al existir responsabilidad del estudiante: formula sus problemas y colabora en el descubrimiento de recursos para resolverlos.
- El aprendizaje autoiniciado arranca desde el alumno y engloba la afectividad e intelecto.
- El aprendizaje social más valioso en la modernidad es el aprendizaje del proceso de aprendizaje. (Rogers Carl, 1987)

2.3.2. El aprendizaje significativo

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel dice: “Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (Ausubel, 1983).

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "pelota", cuando vea otras en cualquier momento (Moreira, 1993).

2.3.2.1. Estrategias de Aprendizaje Significativo

Partiendo de la adquisición de las estrategias, internalización y de la llamada "ley de la doble formación" de lo inter a lo intrapsicológico se propone sobre la base de la idea original tres fases básicas en el proceso de adquisición-internalización de las estrategias, En ella se señalan algunos aspectos relevantes en torno al proceso de su adquisición que tienen una clara implicación educativa:

Bajo esta visión, se puede observar que existe una **primera fase** en la que en principio no es posible el uso inducido o espontáneo de las estrategias, simplemente porque se carece de la competencia cognitiva para lograrlo o porque no se ha aprendido la estrategia.

En una **segunda fase** el uso de mediadores o estrategias es posible, siempre y cuando haya una persona que apoye o proporcione directamente la ayuda para hacerlo. Puede decirse que el aprendiz incipiente llega a ser capaz de utilizarla en el plano interpsicológico y recibe ayudas de distinto tipo, en particular instrucciones diversas, modelamientos, guías, etcétera; sin embargo, sin tales apoyos, el aprendiz no es capaz de usarlas espontáneamente porque aún no ha ocurrido su internalización completa.

Por último, **la tercera fase** se caracteriza por el uso espontáneo, maduro y flexible de las estrategias cuando el aprendiz lo requiere, gracias a que ha logrado una plena internalización de éstas y posee un conocimiento metacognitivo apropiado para hacerlo. En esta fase final el aprendiz ya puede hacer uso autónomo de las estrategias y tiene la posibilidad de transferirlas a otras situaciones similares.

Esta explicación coincide considerablemente con las ideas de Paris y sus asociados, ya nombradas antes, en el sentido de que el empleo de las estrategias se aprende en el contexto de prácticas de interacción con quienes saben más; éstas son actividades que en un inicio son mediadas socialmente y que sólo después se van interiorizando y haciendo parte del repertorio de los aprendices (Díaz & Hernández, 1999).

Por lo expuesto anteriormente da a entender, que el rol del docente según esta teoría es la de facilitar el aprendizaje, por lo que debe presentar una posición auténtica ante los estudiantes, resaltar las cualidades individuales de cada uno y desarrollar gran esperanza por la humanidad.

2.4. Marco legal

La Constitución Política del Ecuador, en su enunciado referente a sus derechos Art. 26 nos plantea:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Asamblea Nacional, 2008).

Dentro de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, se puede encontrar algunos artículos que realzan la importancia de la inclusión de la digitalización y la tecnología en la educación, tomando en cuenta a la comunidad educativa como principal beneficiario de las múltiples actividades que las herramientas tecnológicas pueden aportar. En este sentido, no hay que desvincular al Ministerio de Educación de sus responsabilidades, ya que es el principal organismo que rige la educación, tal como se dispone en el capítulo segundo, Art. 6. Obligaciones, de la Ley

de Orgánica de Educación Intercultural, donde se especifica que la principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos en materia educativa, en consecuencia, el Estado debe asumir también obligaciones adicionales, que se detalla en los siguientes literales:

i) Impulsar los procesos de educación permanente para personas adultas y la erradicación del analfabetismo puro, funcional y digital, y la superación del rezago educativo”. Existen sectores en el país que muestran deficiencia en el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, en el sector urbano y aún más en el sector rural, brecha que afecta desde los más pequeños hasta los más grandes.

j) Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”. El proceso enseñanza aprendizaje requiere en la actualidad innovación y nuevos procesos, que enrumben al estudiante a desarrollar capacidades que le ayuden a resolver problemas en su vida cotidiana, utilizando recursos que el ministerio educativo proveerá a través de las diversas instituciones educativas.

m) Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística”. Las autoridades ministeriales deben dotar de recursos tecnológicos a las instituciones educativas, para incentivar la creación de proyectos, que evidencien la adquisición de destrezas en el aprendizaje con el apoyo de la tecnología.

n) Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos”. Para que los procesos obtengan éxito en las instituciones educativas, es indispensable que todos los miembros de la comunidad educativa se comprometan, colaborando de forma seria y estratégica, en cada una de las funciones designadas en pro del aprendizaje y búsqueda del conocimiento digital.

De esta forma, el Estado en todos sus niveles de gobierno y en ejercicio concurrente de la gestión de la educación, planificará, organizará, proveerá y optimizará los servicios educativos

considerando criterios técnicos, pedagógicos, tecnológicos, culturales, lingüísticos, de compensación de inequidades y territoriales de demanda (Asamblea, 2008).

Haciendo hincapié en lo anteriormente mencionado, cada sector, por más recóndito que sea este, tiene derecho a ser atendido por el Estado, en todos los aspectos que se evidencien necesidad, procurando dar solución y satisfacer la problemática del individuo o población en cuestión.

CAPÍTULO III

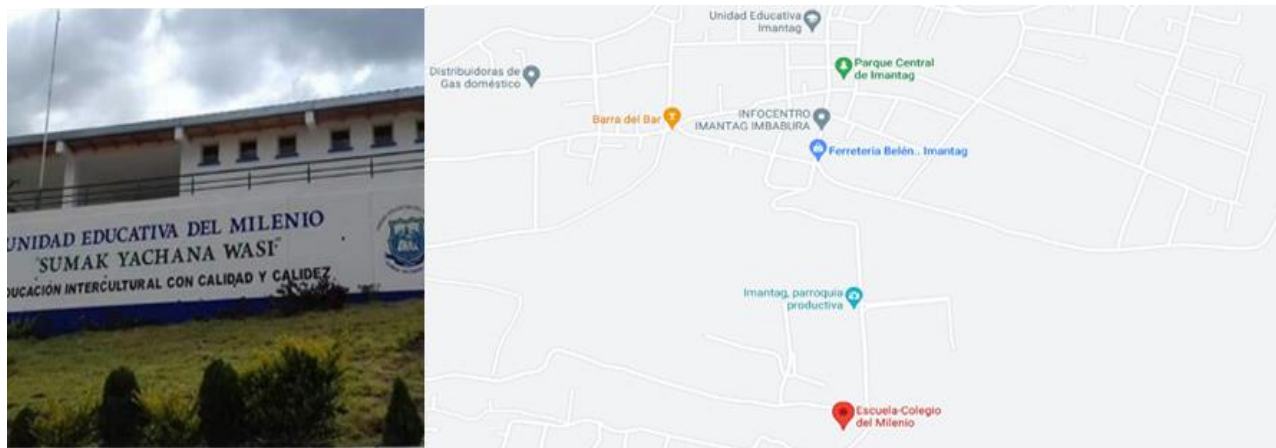
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

La población de estudio se conformó por 116 estudiantes de Bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, cantón Cotacachi, provincia Imbabura. El grupo formará parte de nuevas estrategias didácticas basadas en la narrativa digital con el objeto de motivarse y consolidar el proceso enseñanza aprendizaje. La Unidad Educativa del Milenio “Sumak Yachana Wasi” será el escenario principal para la investigación a realizar, esta se enfocará directamente en el grupo de estudiantes pertenecientes a Bachillerato en Ciencias; la institución educativa se encuentra ubicada en la parroquia de Imantag comunidad Colimbuela, surgió como una iniciativa para satisfacer las necesidades de aprendizaje que presentaban los jóvenes en las comunidades de Tunibamba, Alambuela, Perafán, Ambi Grande, Morlán, Quitumba y Peribuela.

Ilustración 4.

Ubicación de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi



Nota: Ubicación de la Unidad Educativa, en la parroquia de Imantag, cantón Cotacachi, provincia de Imbabura. Fuente Google Maps: <https://www.google.com.ec/maps/search/unidad+milenio/@0.3476351,-78.2515432,17.25z?hl=es>

Han transcurrido 9 años desde la creación de la institución, por lo que en agosto del presente año se celebran las fiestas de fundación. La unidad educativa es considerada por el Ministerio y la Zonal de Educación como interculturalidad al valorar los orígenes, tradiciones y costumbres de los pobladores de la comunidad y los ancestros de la parroquia debido a la gran

diversidad cultural que presenta (MINEDUC, 2014). En la actualidad la institución trabaja con el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) en básica elemental. Se plantea progresivamente ampliar la cobertura a otros niveles. La institución tiene una gran infraestructura, consagrándose como un centro de educación regular con financiamiento fiscal y apoyo gubernamental. Oferta la modalidad matutina; desde el nivel Inicial hasta bachillerato.

3.2. Enfoque y tipo de investigación

3.2.1. Enfoque de la investigación.

La presente investigación se diseñó bajo el planteamiento metodológico del enfoque mixto, puesto que es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación. Integra métodos cuantitativos como cualitativos (Hernández & Otero, 2008).

El enfoque cualitativo permite que la acción indagatoria se mueva de manera dinámica entre los hechos y su interpretación, va de lo particular a lo general y se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, ni predeterminados, poniendo énfasis en las perspectivas y los puntos de vista de los participantes, así como también en las interacciones entre individuos, grupos y colectividades (Hernández, Fernández, & Baptista, 2003). En tanto que, el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías (UPEC, 2019). Los datos fueron recolectados a través de una encuesta, para posteriormente ser sometidos a análisis estadístico; además, se realizó un análisis e interpretación de los mismos y finalmente se procedió a fundamentar la discusión sobre los resultados, con el fin de determinar los criterios.

3.2.2. Tipo de Investigación.

La investigación es el conjunto de métodos que se aplican para conocer un asunto o problema en profundidad y generar nuevos conocimientos en el área en la que se está aplicando. Se trata de una herramienta vital para el avance científico, porque permite comprobar o descartar hipótesis con parámetros fiables, de manera sostenida en el tiempo, y con objetivos claros. De esta manera se garantiza que las contribuciones al campo del conocimiento investigado puedan ser comprobadas y replicadas (Significados, 2023).

La investigación es de campo, la cual es conceptualizada como la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes (Arias F. G., 2023)

Este tipo de diseño permite analizar e interpretar los hechos tal cual suceden sin crear cambios, mediante la ejecución de estrategias que dependerán del fenómeno de estudio, tal como en el presente, lo que permitirá tener un contacto directo con los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi. Este tipo de diseño permite analizar e interpretar los hechos tal cual suceden sin crear cambios, mediante la ejecución de estrategias que dependerán del fenómeno de estudio, tal como en el presente, lo que permitió tener un contacto directo con los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Sumak Yachana Wasi.

La investigación es de tipo descriptiva, en vista que buscará detallar las circunstancias, hechos, escenarios y comportamientos que se observen en el ambiente donde se desempeñan los sujetos a estudiar (Arias F. G., 2023), es decir, se mostró la percepción de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, ante la implementación de narraciones digitales (Storytelling) en la asignatura de Historia.

El tipo de investigación del trabajo es exploratorio con el fin de determinar y evidenciar los problemas tecnológicos educativos en la asignatura de Historia y de la utilización del Storytelling como herramienta tecno pedagógica, también permitió recoger e identificar factores relacionados al objeto de estudio, para analizar los datos y determinar las conclusiones.

3.2.3. Métodos, técnicas e instrumentos

Para llevar a cabo el proceso investigativo, sobre la tecnología educativa en acciones afirmativas digitales de Storytelling, en el proceso enseñanza – aprendizaje de Historia, para estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Sumak Yachana Wasi” se recurrió a los siguientes métodos:

- **Métodos.**

Método Analítico: Permitió determinar la efectividad de la aplicación de la herramienta, de igual forma, ayudó en el análisis de resultados obtenidos de encuestas aplicadas a los estudiantes de la unidad educativa y las entrevistas a los docentes del área de Ciencias Sociales.

Método Inductivo: Este método se utilizó para observar, registrar los hechos y como resultado diagnosticar el uso del Storytelling con los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Sumak Yachana Wasi”.

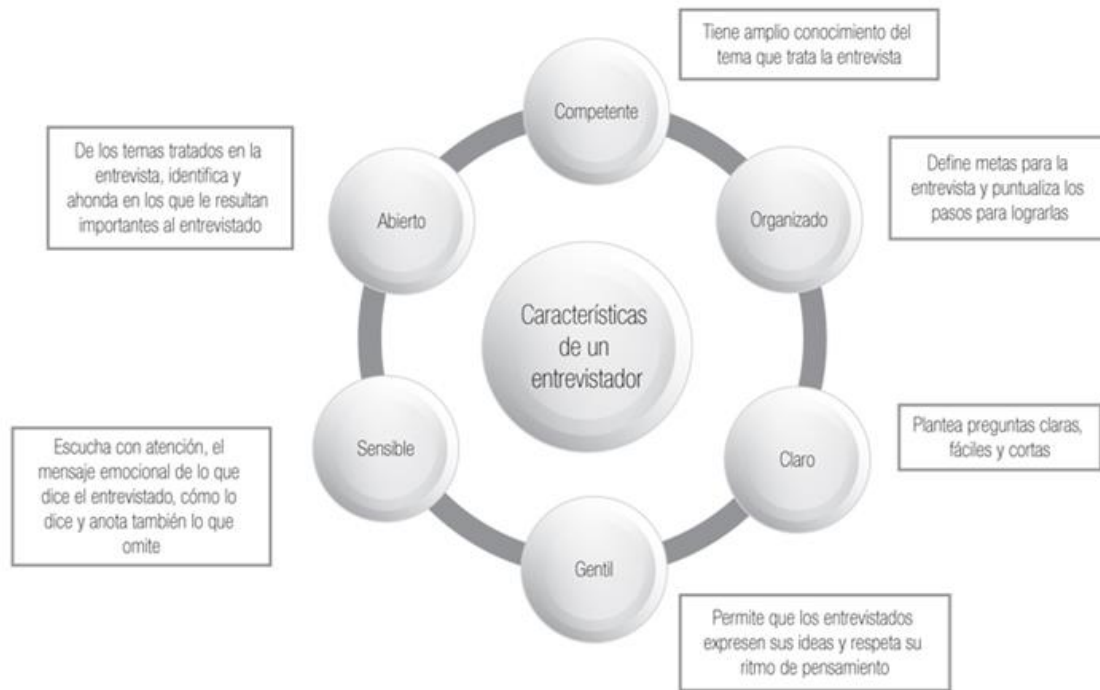
Método Estadístico: Con ayuda de este método, se logró el adecuado manejo de datos de las encuestas aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa, con el fin de lograr mediante el cruce de variables los resultados del estudio.

- **Técnicas e Instrumentos. -**

La Entrevista. - Pasa a ser una técnica y conceptualmente; es una reunión donde se responde a un cuestionario de preguntas bien estructurado y que el resultado sirve de ingrediente para una contextualización más sostenida de la investigación y es parte sustancial de la investigación. En la entrevista conlleva a la construcción de datos que se va edificando poco a poco, por lo tanto, es un proceso continuo; se aconseja ser frecuente, tener encuentros programados con un máximo de una semana de diferencia entre cada uno; las sesiones concluirán cuando ya no aportan nada nuevo a la información que ya tenemos (Hernández & Otero, 2008). Es importante que, en el proceso de la Entrevista, la persona que hace la entrevista es la que permite que la entrevista tenga la profundidad como dice la técnica de investigación o caiga en lo superfluo de la investigación para lo cual esta persona se asume que tiene ciertas características:

Como arriba se menciona, el entrevistador debe tener ciertas cualidades que le den consistencia a la investigación, porque es la persona que en resumidas cuentas va a ser que este proceso funcione y los aportes sean recogidos y sistematizados de una forma muy de esencia por los aportes que va a dar el entrevistado. Por otro lado, es la persona que permite generar canales comunicativos para que fluya la entrevista a profundidad y que el entrevistado sienta que está haciendo aporte a la investigación. Estas cualidades se muestran en la ilustración 6.

Ilustración 5. El Entrevistador



Nota: La entrevista, recurso flexible y dinámico. (Díaz-Bravo, Díaz-Bravo Ruíz, Torruco-García, Martínez-Hernández, & Varela-Ruíz, 2013)

El cuestionario. - Ya que, del fraseo o la manera de construir las preguntas, e incluso del orden mismo en que se plasmen en papel, dependerá en gran medida el tipo de resultados que se obtengan (Concepto, 2023). Las respuestas son formuladas por escrito y no se requiere de la presencia del investigador, todo cuestionario consiste en un conjunto de preguntas por responder, las cuales deben siempre estar redactadas de la manera más clara posible, de modo de no prestarse a confusiones o malas interpretaciones.

Tiene como finalidad medir las características de una población mediante la recogida de datos, obtenidos a partir de las respuestas que hayan emitido los encuestados, y analizándolos estadísticamente (Pulido, Ballén Ariza, & Zúñiga López, 2007).

En el contexto de la encuesta se coge un grupo de 116 estudiantes que cursan el bachillerato, perteneciente a la institución educativa donde se hace la investigación; mismos que van a ser copartícipes de la fundamentación de la investigación como también serán los

beneficiarios directos de los resultados de la investigación. El grupo formará parte de nuevas estrategias didácticas basadas en la narrativa digital con el objeto de motivarse y consolidar el proceso enseñanza aprendizaje.

Población y muestra. - La población con la que se trabajó durante el estudio de investigación fueron los estudiantes de primero, segundo y tercero Bachillerato de la institución, los mismos que en total son 116, distribuidos de la siguiente forma.

Tabla 2.
Número de estudiantes que conforman bachillerato

AÑO/SEXO	Femenino	Masculino
Primero	21	15
Segundo	23	17
Tercero	20	20
Total	64	52

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que integran el BGU en la institución

Fuente: Elaboración propia

3.3. Procedimientos

Esta investigación se desarrolló en tres fases descritas en las siguientes líneas:

3.3.1. Fase 1. Diagnóstico del uso de Storytelling, en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, en la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.

Para sustentar este trabajo se aplicó una entrevista de forma presencial que consta de seis preguntas dirigidas a docentes, esta técnica implicó un diálogo entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema determinado; señalando a la comunicación como factor primordial en la generación y recolección de información (Arias V. A., 2018).

Además, se empleó una encuesta con escala de Likert a estudiantes de bachillerato que pertenecen a la Unidad Educativa, misma que constituye uno de los instrumentos más utilizados en Ciencias Sociales, para la recolección de datos de calidad que recabaron diversos criterios y opiniones de los actores principales del ámbito educativo. (Matas, 2018). Para después

contrastarlas con información que sirva de ayuda en la elaboración del instrumento tecnológico digital.

3.3.2. Fase 2. Diseño de un instrumento tecnológico digital que facilite la enseñanza de Historia en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias.

Para el desarrollo de esta fase se analizó la información obtenida a partir de la revisión bibliográfica, las entrevistas y encuestas realizadas anteriormente sirviendo como base de la investigación. Cada opinión receptada fue esencial en la búsqueda de estrategias adecuadas en el ámbito socioeducativo, estuvieron acorde a las necesidades específicas de la población creando un instrumento tecnológico digital adaptado a la realidad. Se utilizó Storytelling como herramienta principal en el proceso de innovación de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. Este instrumento contó, desarrolló y adaptó historias a través de personajes, un ambiente, conflictos y un mensaje en los acontecimientos desde su inicio, intermedio y finalización, impactando a la audiencia a nivel emocional (Vizcaíno Alcantud, 2016).

Por medio de esta herramienta se observó la relevancia que tienen las historias para la humanidad desde una perspectiva psicológica, y el poder de estas para enlazar con la emotividad de las personas (Guisado Rodríguez, 2017).

Con este fin se tomó en cuenta el modelo Pixar de contar historias, responsable de muchos éxitos al aplicar Storytelling con eficacia en sus películas y cortos animados (Aprendercine.com, 2023).

3.3.3. Fase 3. Analizar la efectividad de la aplicación de la herramienta digital de Storytelling para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, en la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.

Para realizar de forma eficaz, el análisis de la efectividad que tiene la herramienta digital, primeramente, se evaluó nuevamente a los estudiantes de Bachillerato, permitiendo valorar y comparar los conocimientos del antes y después, para reconocer el nivel de confianza que la estrategia ha logrado brindar a los estudiantes.

Mediante la aplicación de un cuestionario se evaluó a los estudiantes de Bachillerato en Ciencias, esta técnica permitió valorar y comparar los conocimientos del antes y después, también se realizará una encuesta de valoración de la herramienta digital para tener una retroalimentación y poderla mejorar a futuro.

Dando continuidad a este proceso, el método que se aplicó para la revaloración, será una encuesta de valoración de la narrativa digital, con el objetivo de tener una retroalimentación y poderla mejorar a futuro. De esta forma se garantiza una calidad en la enseñanza de la Historia a los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.

3.4. Consideraciones bioéticas

En referencia al principio de responsabilidad, el investigador desarrolló todas las fases del proyecto meticulosamente siempre respetando los tiempos y espacios de las personas con las que se trabajó; continuando con el principio de integridad (Jarrín, 2022).

Se respetó en todo momento la propiedad intelectual y los derechos de autor con los cuales se fundamenta la investigación realizando una correcta citación de documentos bibliográficos según lo que indica el estilo APA en su séptima edición (APA, 2019), antes del involucramiento de los participantes a este estudio se les informó sobre el proceso del trabajo de investigación que se va a realizar.

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. Por otro lado, el trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel y estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio “Sumak Yachana Wasi”.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitaron todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados.

CAPÍTULO IV

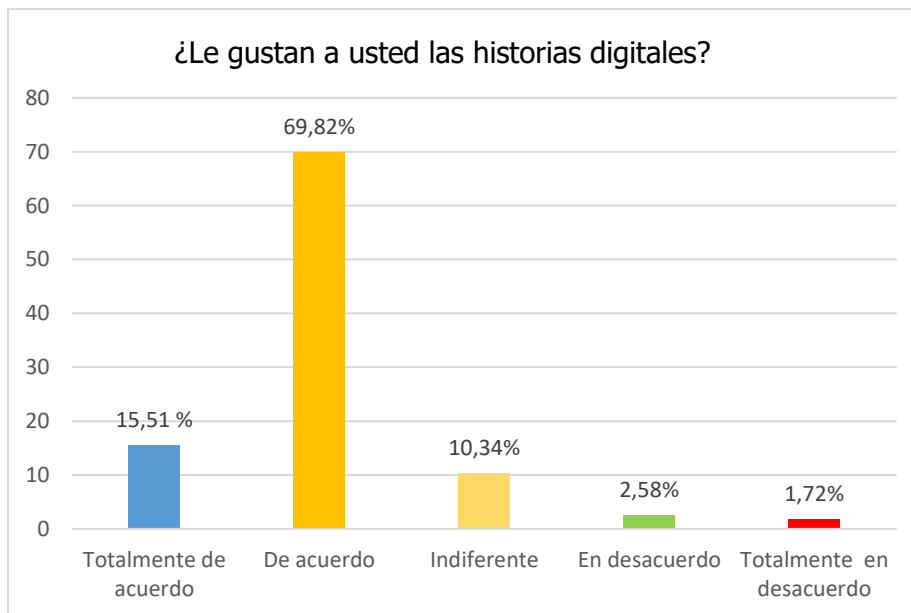
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de los resultados

4.1.1. Análisis, resultados y discusión de las encuestas a estudiantes. -

Este capítulo es el resultado de la recolección y posterior análisis de la información recaudada, a través de un instrumento a la población de estudio. Cada pregunta fue establecida de acuerdo con los objetivos planteados, posteriormente se obtuvieron respuestas, mismas que muestran sus resultados en gráficos. Debe señalarse que el número total de encuestados fue de 116 estudiantes pertenecientes a bachillerato.

Ilustración 6.
Las historias digitales en el desarrollo del pensamiento crítico



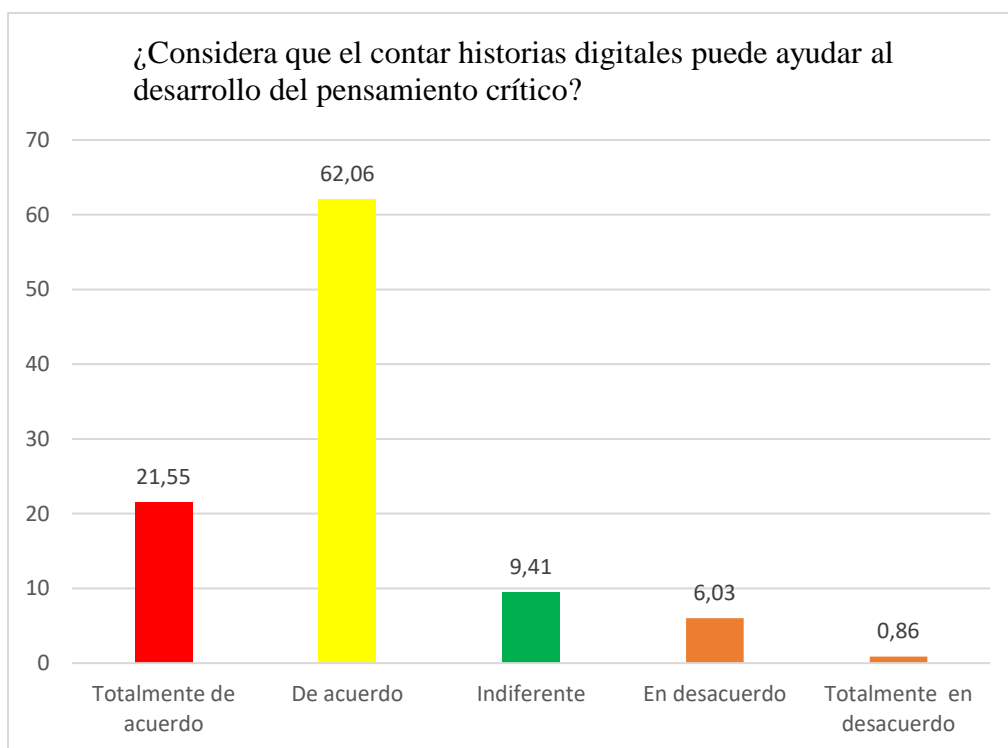
Fuente: Elaboración propia

La ilustración 6 representa el nivel de aceptación de las historias digitales, donde se evidencian los resultados correspondientes al agrado de los estudiantes por las historias digitales,

donde el 85,33% % de la población encuestada se encuentra totalmente de acuerdo o de acuerdo con la interrogante planteada, mostrando alto interés hacia esta tendencia digital.

Reforzando el criterio emitido por los encuestados, plantean que Storytelling pertenece a al amplio bagaje de estrategias innovadoras y motivadoras aplicables en el ámbito educativo (Martínez, 2021), ya que, la narración posibilita que el alumno sienta curiosidad, interés y empatía con las actividades que realiza, lo que evidencia claramente que la innovación educativa da carta abierta al estudiante, para que pueda expresar sus criterios, emociones y pensamientos, direccionándolos al logro de destrezas y aprendizajes. Este conjunto de situaciones brinda, confianza, actitud y motivación al educando ante su preparación y actuación en el aula.

Ilustración 7.
Historias digitales y pensamiento crítico



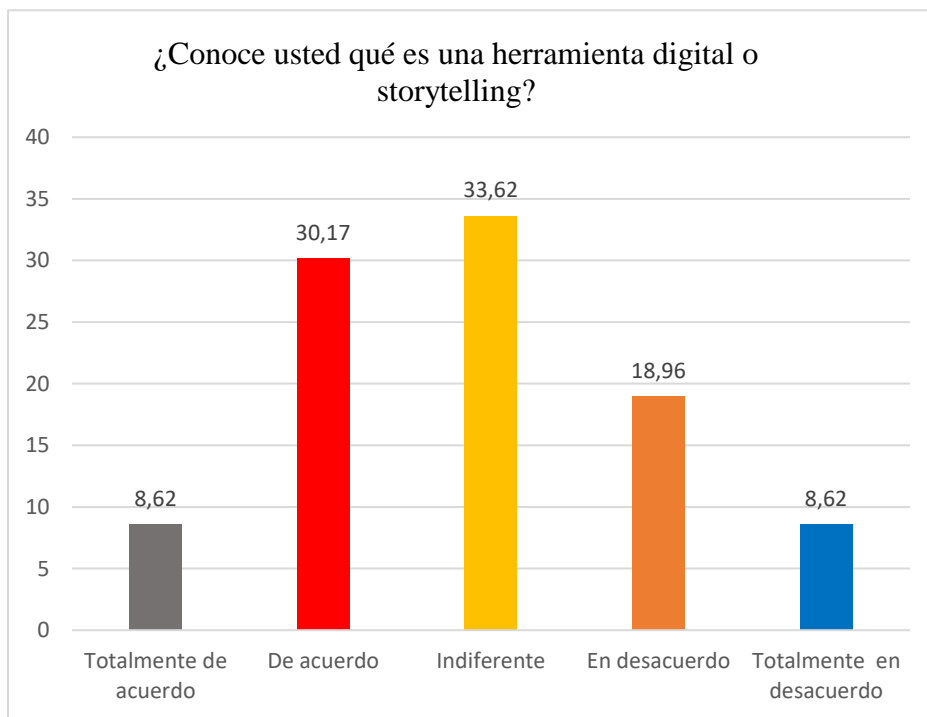
Fuente: Elaboración propia.

El gráfico representa el criterio de los estudiantes respecto a la contribución de Storytelling al desarrollo del pensamiento crítico. En esta ilustración se aprecia que el 83,61% de estudiantes, consideran que el contar historias digitales facilita el desarrollo del pensamiento crítico. Lo que

indica una clara aceptación hacia la narrativa digital, como herramienta participe en la obtención de aprendizajes a través del razonamiento o juicio. Por lo tanto, la narrativa digital se convierte en un instrumento de planificación para que el docente alcance los estándares de aprendizaje de sus alumnos; mientras que, para el estudiante, se transforma en una oportunidad para aprender de una manera innovadora, disruptiva y aliciente.

De manera que, si el estudiante aprende de las experiencias que le ofrece las historias digitales, podría desarrollar fácilmente destrezas, como, también emitir criterios respecto a la forma de cómo se lleva a cabo su propio aprendizaje y, sobre todo, como este aprendizaje le proyecta a emitir un juicio del entorno que lo rodea, proyectándose como ente crítico y creador de nuevas situaciones de conocimiento (Martínez, 2021).

Ilustración 8.
Conocimiento sobre herramientas para Storytelling



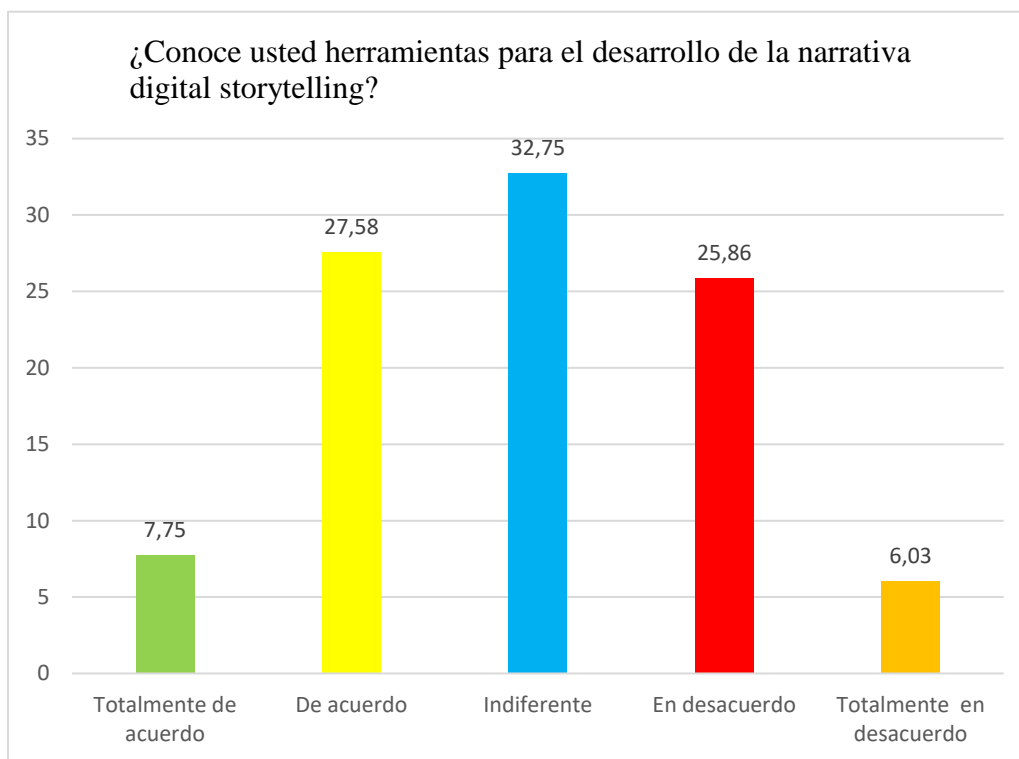
Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

La ilustración 8 representa el conocimiento que los estudiantes tienen sobre Storytelling. Se presentan los datos obtenidos en cuanto al conocimiento de Storytelling como herramienta digital, el 33,62% como puntaje más alto representa la indiferencia con que esta narrativa es

percibida por un porcentaje de la población estudiantil de bachillerato, lo que puede significar que el sector investigado desconoce los objetivos y la dinámica de la herramienta digital Storytelling.

Los autores plantean que Storytelling es saber que todo lo que dices de principio a fin, conduce hasta una meta (Benavides, J.M., & Mendoza, 2020). Por lo tanto, cada uno de los estudiantes necesita conocer y entender lo que esta herramienta representa en verdad en el aprendizaje, su origen, construcción, función y, por supuesto, la contribución que puede brindar al momento de abordarse temas trascendentales de la asignatura.

Ilustración 9.
Nivel de conocimiento en la elaboración de Storytelling



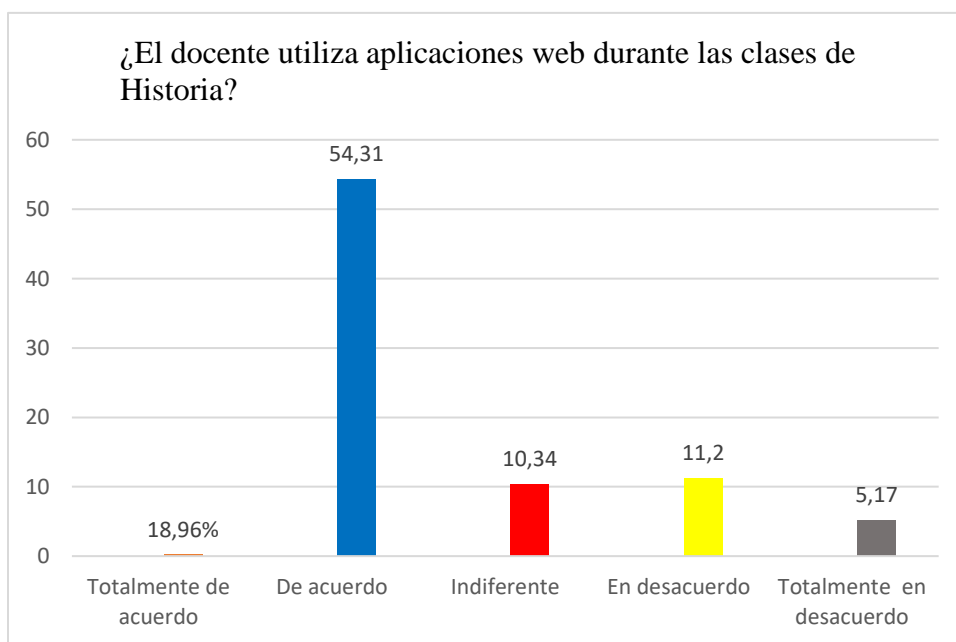
Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

La ilustración 9 representa el conocimiento sobre las herramientas para trabajar con Storytelling. El 32,75% de los participantes, desconocen de herramientas que podrían contribuir en la elaboración de Storytelling, dando a entender que consideran la construcción de una narrativa intrascendente, señalando indiferencia ante las múltiples variantes que tienen las nuevas tecnologías en el aprendizaje. Uno de los retos más importantes de los docentes, el cual es,

establecer nexos entre el estudiante y la tecnología, de tal manera que, entiendan la importancia que tiene en su vida cotidiana, reforzando sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos (EDUCREA, 2023).

Es necesario involucrar herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, al inicio de forma sutil, de manera que el educando pueda notar la clara diferencia entre la educación tradicional y la activa. Finalmente, al habituarse a otras técnicas podrá ser parte importante en la utilización y construcción de nuevos conocimientos, direccionándolos a un aprendizaje mucho más vivencial.

Ilustración 10 **Aplicación de herramientas web**



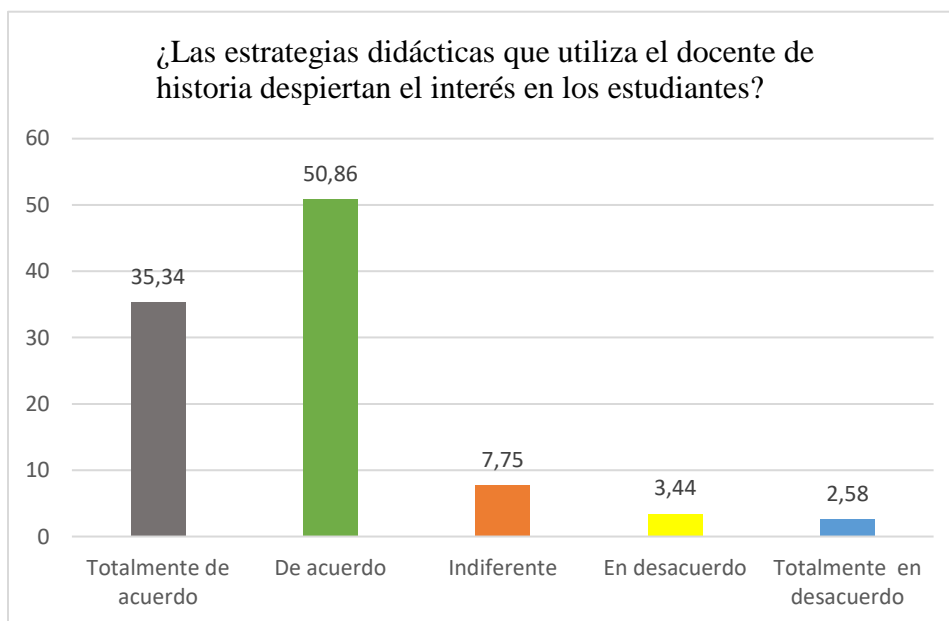
Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

La figura representa el uso de aplicaciones web por parte del docente en las clases de Historia, donde el 73,27% afirmó estar completamente de acuerdo o de acuerdo, en vista que se ha evidenciado actitud positiva en clase, sintiendo agrado por lo que se ve, escucha y se trata en el aula.

El ampliar la utilización de la tecnología, en el ámbito educativo no ha sido ventajoso solo para el estudiante, sino también para el docente (EDUCREA, 2023); un amplio porcentaje de docentes dicen que el uso de las TIC.

Tras lo señalado anteriormente, se observa que los dos actores del aprendizaje estudiante-docente, se benefician de los materiales tecnológicos, mismos que son empleados para mayor dinamismo en el desarrollo de la clase, generando una relación más íntima entre el profesor-educando-conocimiento.

Ilustración 11
Interés de las estrategias didácticas



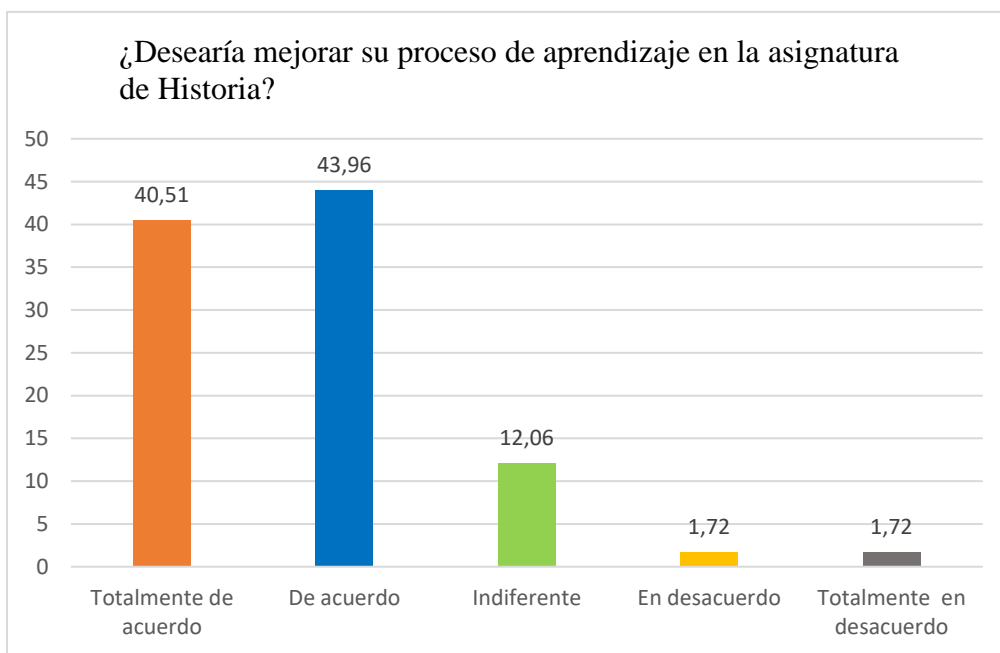
Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación.

También se evaluó el interés de los estudiantes por las estrategias didácticas que utiliza el docente, observándose la ilustración se visualiza que el 86,7% está completamente de acuerdo o de acuerdo con la metodología empleada en la asignatura, evidenciando en clase cooperación y participación en la construcción del aprendizaje.

Para generar situaciones activas en el aula, se afirma que la formación del profesorado, y el hecho de contar con recursos y medios materiales adecuados, la dedicación de tiempo y esfuerzo de los docentes, son factores de gran importancia y favorecedores del uso de las TIC en el ámbito

educativo (Sáez, 2010). Desde luego, la tecnología aporta dinamismo a la formación del estudiante, lo lleva a experimentar el aprendizaje de una forma diferente, donde él, es el protagonista y constructor de nuevas experiencias educativas, mismas, que lo conducen a tomar una actitud positiva ante el conocimiento que genera y alcanza. Estas situaciones y experiencias no serían posibles sin el direccionamiento y constante actualización docente, el conocer herramientas digitales y en general utilizarlas correctamente, invitan a plantearse objetivos que solucionen problemáticas, que posiblemente interfieren en el normal desenvolvimiento docente-estudiante en clase.

Ilustración 12
El aprendizaje en Historia

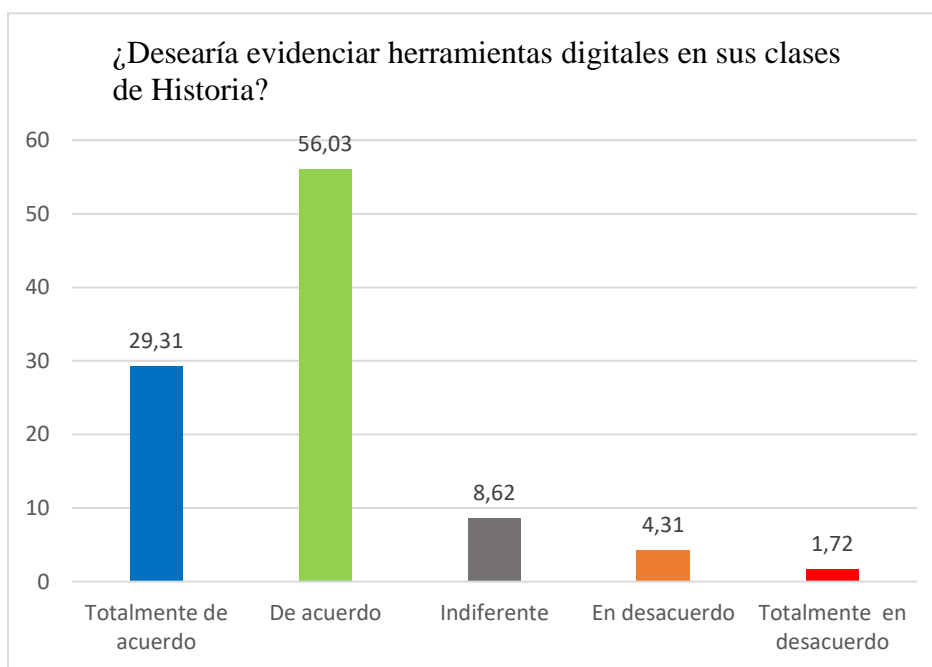


Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación.

La figura muestra la predisposición que tienen los estudiantes para mejorar el aprendizaje de Historia, evidenciándose que el 84,47% manifiesta estar completamente de acuerdo o de acuerdo en ampliar su conocimiento en la asignatura, dando a entender que existe aceptación y preocupación en alcanzar destrezas en la cátedra ya mencionada. Argumentando a lo descrito podría mencionarse que, con adecuada estimulación, el estudiante incrementa sus deseos de aprender.

El estudiante debe dominar el contenido curricular, con la ayuda de un proceso dinámico que fije el conocimiento a la emoción, y que explore otras actividades como el trabajo cooperativo, la gestión del tiempo, la creatividad y la resolución de problemas (Polonyi R. , 2021). Está visto que, el dinamismo con que el profesor trabaje en la asignatura incide en la importancia que el alumno de al aprendizaje de la misma.

Ilustración 13.
Innovación en las clases de Historia

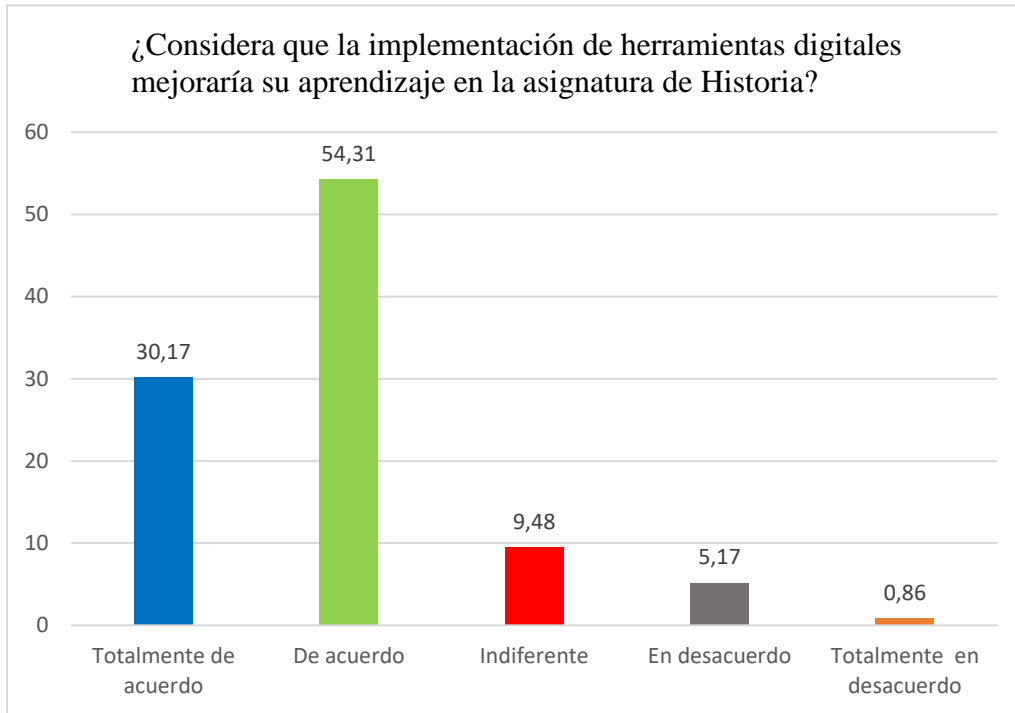


Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación.

Los resultados obtenidos respecto a la curiosidad que tienen los estudiantes, por evidenciar nuevas herramientas digitales en clase, evidenciándose que el 85,34% manifestó estar totalmente de acuerdo o de acuerdo con esta pregunta, entendiéndose que la tecnología es un recurso didáctico que motiva al estudiantado a estudiar y, por ende, a descubrir nuevos conocimientos en la asignatura. Sin duda la tecnología brinda un amplio bagaje de alternativas al docente para conseguir la atención del educando, fortaleciéndolo en varios aspectos, la importancia de las TIC en la educación; ratificando que la tecnología ofrece un sinnúmero de oportunidades al estudiante, gracias a ella, mejorará en su autonomía, ampliando su capacidad al buscar información, filtrarla y gestionarla (Ruiz, 2019).

Ilustración 14

Implementación de herramientas digitales



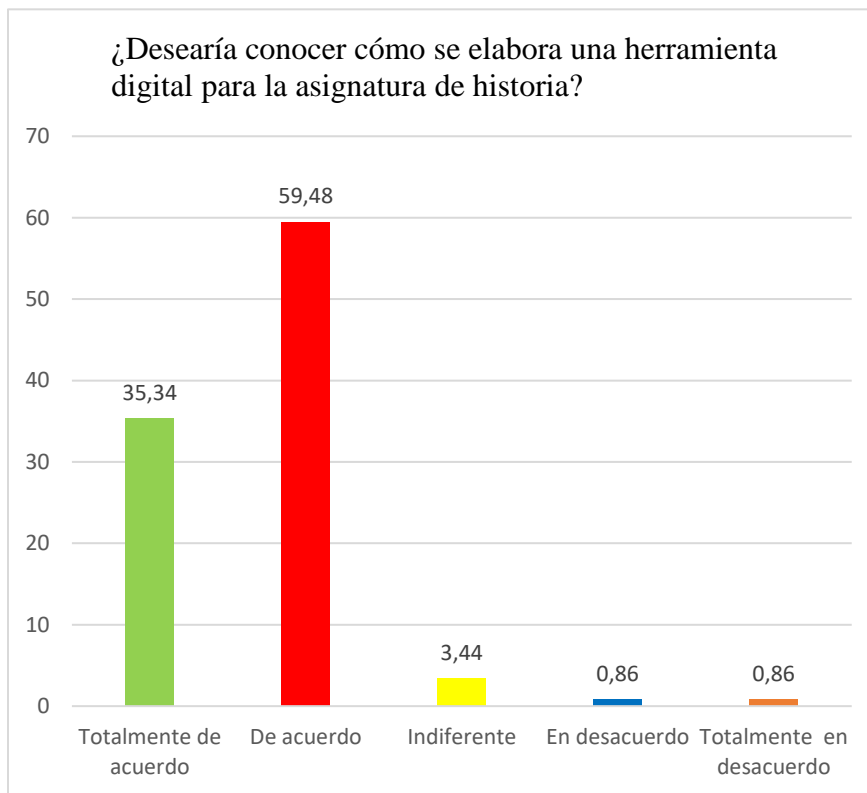
Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación.

Respecto a la implementación de herramientas digitales, se aprecia que el 84,48% menciona estar completamente de acuerdo o de acuerdo con la pregunta, en vista que esta estrategia se presenta ante ellos como innovadora, mostrándoles otra forma interesante de aprender que opaca la metodología tradicional.

(García A. , 2004) El docente Fernando García Cruz manifestó que, se desarrolló una problemática, la historia fue narrada en vivo por el profesor, quien utilizó el apoyo visual de fotografías de personajes reales de la historia. El resultado obtenido fue favorable, ya que los estudiantes percibieron que la problemática fue explicada de forma clara, mostraron interés y se pudo constatar que recordaban con facilidad tanto el problema como los detalles del caso. Las soluciones planteadas por los alumnos fueron prácticas, lo que ayudó a lograr el objetivo de las unidades de la asignatura.

Ilustración 15

Construcción de una herramienta digital



Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación.

En la ilustración 15 correspondiente a los resultados sobre el deseo que tienen los estudiantes de conocer el proceso de elaboración de una herramienta digital para la asignatura, se encontró que el 94,82% tiende a una respuesta favorable hacia esta interrogante, reconociendo a la narrativa digital como mecanismo alternativo para aprender la temática de la asignatura.

Dentro, de las bondades y ventajas que este tipo de herramientas propagan hacia el mundo educativo, cumple un rol vital la confianza mutua dentro del salón de clase, donde todos se consideran personas y trabajan en equipo para estructurar nuevas historias.

Lo que da a entender que, todos aquellos estudiantes que apuestan por un modo distinto de aprender colaboran entre sí, en búsqueda de mecanismos que estacionen en el olvido a las viejas técnicas del saber, dando paso a tácticas, métodos y herramientas digitales, que fortalecen la

imaginación y las ganas de aprender del educando (TRENDS, 2017). Tan solo faltando tres aspectos primordiales, la guía, estimulación y proporción de recursos por parte del docente.

Cuando se les encuesta a los estudiantes, se puede evidenciar que la tecnología educativa en acciones afirmativas digitales de Storytelling, en el proceso enseñanza – aprendizaje de historia, siendo esta la temática de la investigación en curso, tiene su validez, desde la visión de los estudiantes ya que es un aspecto muy novedoso y que va servir muchísimo a los estudiantes para que vayan adquiriendo conocimiento desde una metodología participativa, super didáctica, de fácil acceso hacia los estudiantes del sector rural por cuanto los estudiantes de la Unidad del Milenio Sumak Yachana Wasi pertenecen a las comunidades indígenas y campesinas de la parroquia de Imantag en su gran mayoría.

Es preciso mencionar que esta investigación, cumple con las expectativas tanto de los estudiantes, docentes e incluso con los Padres y Madres de Familia, por cuanto el alcance de la Historia como asignatura permite generar un empoderamiento práctico de la historia de desarrollo de los pueblos y nacionalidades de la provincia de Imbabura.

4.1.2. Análisis y discusión de las entrevistas a los docentes de la Institución Educativa

Para la presente investigación se ha tomado en cuenta a los docentes que son parte de la Área de Estudios Sociales, mismos que desde su perspectiva plantean la urgencia y necesidad de hacer este tipo de investigación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje que vaya en concordancia con el tipo de Bachilleres que quiere brindar la Institución Educativa a la sociedad cotacacheña, imbabureña y para todo el Ecuador.

Además, es importante recalcar que existe la voluntad de juntar criterios por parte de los Docentes del área de Estudios Sociales hacia buscar en unidad el mejoramiento de la calidad educativa para la juventud estudiosa de la institución educativa y que dentro del ámbito social están dentro de los indicadores de pobreza y extrema pobreza en la parroquia rural de Imantag.

La tabla siguiente muestra el análisis y discusión de las entrevistas realizadas a los docentes de la UEM Sumak Yachana Wasi

Tabla 3.

Análisis y discusión de las entrevistas a los docentes de la UEM Sumak Yachana Wasi

<i>Preguntas</i>	<i>Categoría</i>	<i>Subcategoría</i>	<i>Entrevista 1</i>	<i>Entrevista 2</i>	<i>Entrevista 3</i>
<i>¿Considera que el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia debe ser mejorado?</i>	Actualización de nuevos métodos de enseñanza aprendizaje.	de Docente dinámico y observador. Modernización del proceso educativo. Tema de clase abordado desde diferentes perspectivas. Proceso de aprendizaje en permanente mejoramiento.	Docente observador al determinar las diferentes formas de reaccionar o de ser de los estudiantes.	Modernización del proceso educativo, en vista que cada individuo tiene sus particularidades de acuerdo con sus formas de aprender.	Un tema de clase puede ser abordado desde diferentes perspectivas, y se puede aplicar varias estrategias didácticas. El proceso de aprendizaje todo el tiempo debe ser mejorado, que el docente se habrá a otros campos de enseñanza utilizando herramientas.
<i>¿Sus clases despiertan el interés en los estudiantes?</i>	Incursión de la tecnología en la educación.	Docentes, activos, empáticos y reflexivos. Renovadas técnicas de aprendizaje. Confianza de los estudiantes. La aplicación de las TIC en el aula. La clase va más allá de la planificación.	Docentes, activos, empáticos, reflexivos, tomando en cuenta que las asignaturas que integran el área de Ciencias Sociales son asignaturas netamente teóricas. Ganar la confianza y el respeto de los estudiantes.	Búsqueda de nuevas técnicas de aprendizaje. La aplicación de las TIC en el aula siempre va a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	La clase va más allá de la planificación, donde la tecnología se convierte en herramienta que amplía el proceso de aprendizaje.
<i>¿Se debería implementar actividades que mejoren la comunicación? Mencione algunas.</i>	Ambientes comunicativos y de diálogo bidireccional.	Rol playing, discusiones grupales. Emisión de criterios e ideas, por medio de debates y foros.	Actividades comunicativas desarrolladas en clase: rol playing, discusiones grupales.	El estudiante no debe convertirse en un ente receptivo, emitirá criterios e ideas, por medio de debates y foros.	La comunicación puede perderse por diversos distractores, por cuanto, hay que buscar un equilibrio emocional con el estudiante, Continúa....

<i>Preguntas</i>	<i>Categoría</i>	<i>Subcategoría</i>	<i>Entrevista 1</i>	<i>Entrevista 2</i>	<i>Entrevista 3</i>
<i>Continuación...</i>		Equilibrio emocional para garantizar un diálogo eficiente.			para garantizar un diálogo eficiente.
<i>¿Cuáles herramientas TIC utiliza en sus clases?</i>	Uso de herramientas.	Nearpod y wordwall. Educaplay y mentimeter. Word Clouds.	Práctica innovadora en el aula con Nearpod y wordwall.	Actividades centradas en emplear Educaplay y mentimeter.	Estrategia didáctica reflexiva Word Clouds.
<i>¿Conoce sobre la herramienta de Storytelling?</i>	Arte de contar historias.	Uso de lenguaje, comunicación, emotividad, y psicología del movimiento. Logra transformar el conocimiento. Estudiante construye el conocimiento con asesoría del docente. Historia compuesta por imágenes y varios elementos. Establece las partes principales de un relato.	Introduce el tema mediante el uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento (ademanos, gesticulación y expresión)	Nueva manera de adquirir el conocimiento y lograr transformación. El conocimiento puede ser construido por el estudiante, obviamente con el acompañamiento y asesoría del docente.	Construcción abstracta de elementos e imágenes de una historia. Establece las partes principales de un relato: inicio, tema, protagonistas, desarrollo, nudo y resolución de la historia.
<i>¿Considera importante la aplicación de Storytelling en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia de los estudiantes?</i>	Herramienta digital que dinamiza y revaloriza la asignatura.	Valor a su cultura, sus lenguas ancestrales. El estudiante abre su imaginación. Explora el manejo de herramientas tecnológicas. Construyen sus propias historias. Trabajo en grupo. Espacios de integración de experiencias.	Valor a su cultura, sus lenguas ancestrales, importante para la comunidad educativa. El estudiante abre su imaginación y lo vuelva algo fantástico dentro de su diario vivir.	La percepción de los estudiantes es favorable, explora el manejo de herramientas tecnológicas. Los estudiantes se involucran porque aprenden a construir sus propias historias. Los estudiantes aprenden a trabajar en grupo para crear sus materiales.	Permite desarrollar espacios de integración de experiencias personales en el ámbito escolar.

Fuente: Elaboración Propia

4.1.3. Análisis de confiabilidad del instrumento de medición a estudiantes

La confiabilidad se puede definir como el grado en que un instrumento de medición produce resultados consistentes a través del tiempo, o, dicho de otra manera, es la precisión y estabilidad del instrumento cuando se aplica a muestras similares. Para verificar la confiabilidad de la encuesta aplicada a los estudiantes en esta investigación, se utilizará el coeficiente de alfa de Cronbach.

La encuesta consta de 10 preguntas, cada una de las cuales tiene 4 opciones de respuesta: Totalmente de acuerdo, De acuerdo, Indiferente, En desacuerdo y Totalmente en desacuerdo. El total encuestados fueron 116 estudiantes, entre hombres y mujeres, de seis cursos diferentes, como muestra la tabla 3.

Tabla 4.
Número de estudiantes encuestados.

Curso	Número total de encuestados	Hombres	Mujeres
1ro BGU A	21	11	10
1ro BGU B	13	7	6
2do BGU A	22	12	10
2do BGU B	13	7	6
3ro BGU A	28	13	15
3ro BGU B	19	10	9
TOTAL	116	11	10

Para calcular el coeficiente alfa de Cronbach se utilizará el software SPSS, para lo cual, en primer lugar, es necesario transformar la escala de Likert utilizado a una escala numérica.

Tabla 5.
Equivalencia de escala de Likert

Escala de Likert	Equivalencia
Totalmente de acuerdo	5
De acuerdo	4
Indiferente	3
En desacuerdo	2
Totalmente en desacuerdo	1

A continuación, se presenta el resumen de los resultados de las preguntas de la encuesta:

Tabla 6.
Resumen de encuesta a estudiantes

Preguntas	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totales por preguntas
Pregunta 1	18	81	12	3	2	116
Pregunta 2	25	72	11	7	1	116
Pregunta 3	10	35	40	21	10	116
Pregunta 4	9	32	38	30	7	116
Pregunta 5	21	63	13	13	6	116
Pregunta 6	41	59	9	4	3	116
Pregunta 7	47	51	14	2	2	116
Pregunta 8	34	65	10	5	2	116
Pregunta 9	35	62	12	6	1	116
Pregunta 10	40	69	5	1	1	116
Totales por opciones	280	589	164	92	35	

La ilustración 16 presenta los datos de la encuesta cargado a l software SPSS, específicamente, la lista de variables, los datos informativos y las preguntas.

Ilustración 16.

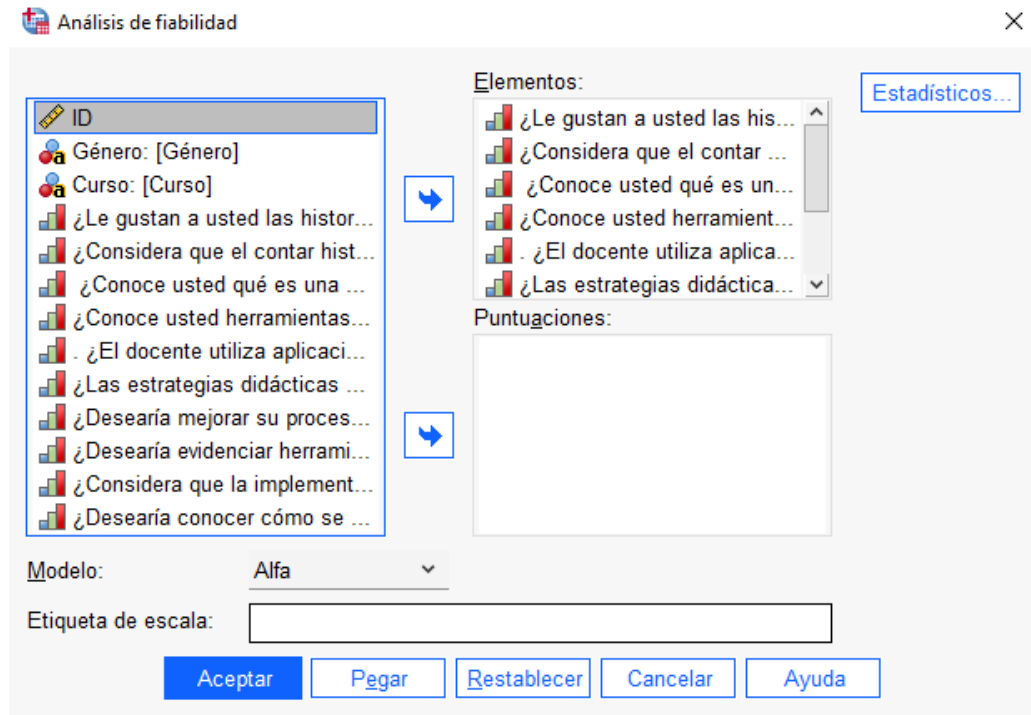
Vista de variables en SPSS

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	ID	Numérico	3	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
2	Género	Cadena	10	0	Género:	Ninguna	Ninguna	10	Izquierda	Nominal	Entrada
3	Curso	Cadena	10	0	Curso:	Ninguna	Ninguna	10	Izquierda	Nominal	Entrada
4	¿Legustana...	Numérico	1	0	¿Le gustan a u...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
5	¿Considera...	Numérico	1	0	¿Considera qu...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
6	¿Conoceu...	Numérico	1	0	¿Conoce uste...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
7	¿Conoceus...	Numérico	1	0	¿Conoce usted...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
8	@_¿Eldoce...	Numérico	1	0	¿El docente ut...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
9	¿Lasestrate...	Numérico	1	0	¿Las strategi...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
10	¿Desearía...	Numérico	1	0	¿Desearía mej...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
11	¿Desearíae...	Numérico	1	0	¿Desearía evid...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
12	¿Considera...	Numérico	1	0	¿Considera qu...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
13	¿Desearíac...	Numérico	1	0	¿Desearía con...	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Ordinal	Entrada
14											

Fuente: Elaboración propia

Una vez ingresados los datos, se procede a analizar la fiabilidad de los datos, para lo cual, se debe escoger, todos los reactivos, como lo muestra la siguiente ilustración 17.

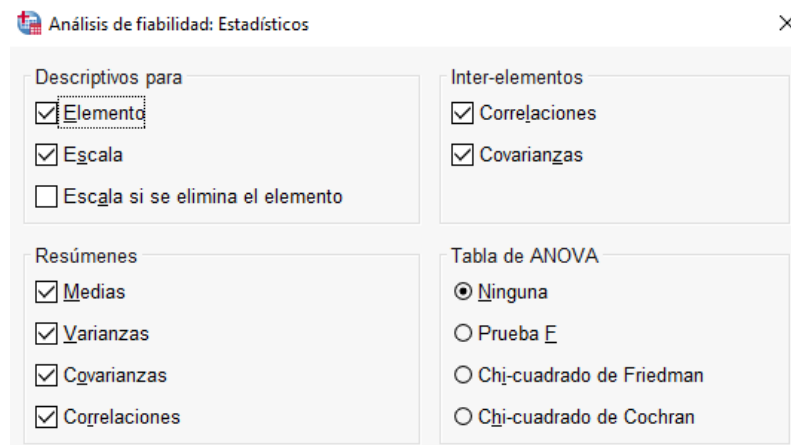
Ilustración 17.
Análisis de fiabilidad



Fuente: Elaboración propia.

El siguiente paso, es seleccionar las operaciones y cálculos para el análisis, como muestra la ilustración 18.

Ilustración 18.
Selección de cálculos en SPSS



Fuente: Elaboración propia.

La ilustración 19, muestra los resultados obtenidos para fiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach.

Ilustración 19.

Resultados de confiabilidad para el instrumento de medición a estudiantes

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	116	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	116	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,758	,765	10

Fuente: Elaboración propia.

Análisis: el valor del coeficiente alfa de Cronbach es de 0,758, lo que indica que en general, es un valor aceptable y sugiere que los ítems en la escala están correlacionados entre sí de manera adecuada. Lo que indica que las preguntas o ítems miden en conjunto el mismo constructo o concepto que se pretende evaluar, en este caso, el uso de Storytelling en la asignatura de historia.

4.1.4. Análisis e interpretación de resultados aplicando Chi-Cuadrado

Tomando en cuenta que los resultados de fiabilidad aplicados al instrumento de medición a los estudiantes han sido adecuados, se procedió a la aplicación de la prueba de estadística descriptiva Chi-cuadrado a todos los ítems de la encuesta, contrastándolos con las categorías

género y curso, con la finalidad de verificar que las variables y los ítems son dependientes o independientes. Para este proceso se utilizó el software SPSS.

Para evaluar los datos proporcionados en las pruebas de chi-cuadrado, se debe analizar el valor del estadístico de chi-cuadrado, los grados de libertad (gl) y la significación asintótica (bilateral). La prueba de chi-cuadrado indica si existe una diferencia significativa entre los valores observados y los valores esperados bajo una hipótesis nula. Para realizar este análisis se considera un nivel de significancia de 0.05. Si los valores obtenidos en Valor-P son mayores que el nivel de significancia se puede concluir que no existe relación entre las variables.

Tabla 7.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de la pregunta 1 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	22,383	20	0,320
Curso	4,806	4	0,229

De acuerdo con los datos mostrados en la tabla 7, correspondientes a la pregunta 1, se concluye que no se encuentra evidencia de una asociación significativa entre el género y los resultados analizados, ni entre el curso y los resultados analizados, debido a que los valores Valor-P, en ambos casos son mayores que el nivel de significancia 0.05 utilizado, lo que sugiere que las diferencias observadas podrían deberse al azar y no a una verdadera asociación.

Tabla 8.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 2 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	6,833	4	0,145
Curso	19,165	20	0,511

Conforme a los resultados mostrados en la tabla 8, se puede definir que los resultados obtenidos en la pregunta 2, son independiente de la variable Género y Curso; es decir, que no hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula y concluir que existe una asociación significativa entre las variables Género y Curso, con los resultados obtenidos en la encuesta.

Tabla 9.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 3 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	1,941	4	0,747
Curso	37,497	20	0,010

Acorde a los resultados mostrados en la tabla 9, según los resultados de las pruebas de chi-cuadrado, se concluye que para la variable Género no hay evidencia de una asociación significativa con los resultados analizados, mientras que para la variable Curso sí hay una asociación significativa.

Tabla 10.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 4 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	3,957	4	0,412
Curso	3,957	4	0,412

Si se considera los resultados mostrados en la tabla 10, se puede concluir que tanto para la variable Género como para la variable Curso, los resultados de las pruebas de chi-cuadrado indican que no hay evidencia de una asociación significativa con los resultados analizados. Lo que sugiere que las diferencias observadas podrían deberse al azar y no a una verdadera asociación.

Tabla 11.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 5 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	9,059	4	0,060
Curso	26,065	20	0,164

Con un nivel de confianza de 95%, si se analiza los resultados mostrados en la tabla 11, se puede deducir que para la variable Género, aunque no hay suficiente evidencia para establecer una asociación significativa con los resultados analizados, existe cierta sugerencia de una posible asociación. Por otro lado, para la variable Curso, no se encuentra evidencia suficiente para concluir que hay una asociación significativa.

Tabla 12.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 6 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	2,571	4	0,632
Curso	39,023	20	0,007

Acorde a los resultados mostrados en la tabla 12, se puede concluir que para la variable Género no hay suficiente evidencia para establecer una asociación significativa con los resultados analizados. Sin embargo, para la variable Curso, se encuentra evidencia suficiente para concluir que hay una asociación significativa.

Tabla 13.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 7 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	4,503	4	0,342
Curso	13,644	20	0,848

Analizando los resultados de la tabla 13, se puede afirmar que para la variable Género, el estadístico de chi-cuadrado es de 4,503 con 4 grados de libertad. El valor p asociado es de 0,342. En este caso, el valor p es mayor que un nivel de significancia de 0,05. Esto indica que no hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula y concluir que existe una asociación significativa entre el género y los resultados analizados. Para la variable Curso, el valor p es mucho mayor que un nivel de significancia comúnmente utilizado. Esto indica que no hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula y concluir que existe una asociación significativa entre el curso y los resultados analizados.

Tabla 14.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 8 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	6,989	4	0,136
Curso	24,377	20	0,226

Con un nivel de confianza de 95%, los resultados de las pruebas de chi-cuadrado indican que no se encuentra evidencia de una asociación significativa entre el género y los resultados analizados, ni entre el curso y los resultados analizados. Los valores p en ambos casos son mayores

que un nivel de significancia de 0.05, lo que sugiere que las diferencias observadas podrían deberse al azar y no a una verdadera asociación.

Tabla 15.
Prueba de independencia Chi-Cuadrado de pregunta 9 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	13,167	4	0,010
Curso	18,823	20	0,533

De acuerdo con los resultados mostrados en la tabla 15, se puede concluir que hay evidencia de una asociación significativa entre el género y los resultados analizados, pero no se encuentra evidencia de una asociación significativa entre el curso y los resultados analizados.

Tabla 16.
Prueba de independencia Chi-Cuadrada de pregunta 10 por variables

Variable / Resultado	Estadístico	Grados de Libertad	Valor-P
Género	5,393	4	0,249
Curso	28,037	20	0,109

De acuerdo con los resultados obtenidos en la tabla 16, las pruebas de chi-cuadrado indican que no se encuentra evidencia de una asociación significativa entre el género y los resultados analizados, ni entre el curso y los resultados analizados. Los valores p en ambos casos son mayores que el nivel de significancia 0,05, lo que sugiere que las diferencias observadas podrían deberse al azar y no a una verdadera asociación.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE ACCIÓN AFIRMATIVA DIGITAL DE STORYTELLING

5.1. Nombre de la propuesta

La tecnología educativa en acciones afirmativas digitales de storytelling, en el proceso enseñanza – aprendizaje de historia en los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa del Milenio “Sumak Yachana Wasi”

5.2. Propuesta de solución al problema

La historia hay que entenderla como un proceso de recuperación de hechos históricos que han servido para transformar las sociedades y que son un ejemplo vivo como los antepasados han sido protagonistas de su propio desarrollo y transformación de las sociedades, desde esta lógica es importante ser esa correa de transmisión de los acontecimientos históricos que han marcado la historia específicamente en el Ecuador.

Marcando este hito de recuperación en la memoria colectiva de los jóvenes se plasma esta investigación, para que desde la tecnología sean los iniciadores del empoderamiento de las facetas históricas que han pasado en todos los tiempos de formación de las sociedades hasta la actualidad, para que desde los jóvenes se asuma este conocimiento como algo propio para poder transformar y construir las sociedades del SUMAK KAWSAY, que tanto hace falta en la actualidad en el Ecuador y en especial en la provincia de Imbabura, cantón Cotacachi, parroquia de Imantag. El producto práctico es el diseño de– Storytelling como narrativa digital para ser utilizada como recurso educativo que permita un aprendizaje interactivo, eficaz de la Historia en el Ecuador.

5.3. Definición del producto

Se elaboró un Storytelling como acción afirmativa digital para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Historia, la implementación de esta metodología en la enseñanza de la asignatura que se viene impartiendo desde hace algunos años en la institución educativa permite mejorar la socialización de los conocimientos de hechos históricos y de todo el accionar de la ciudadanía en

la transformación de la sociedad y del estado ecuatoriano. Actualmente se está utilizando esta técnica con la ayuda de las herramientas tecnológicas que permiten una producción mucho más fácil, con cámaras y grabadoras de voz digitales y programas de edición de videos muy fáciles de usar (Sanchez, 2019).

De la misma manera, las narrativas digitales también han dado valiosos aportes en el ámbito educativo, sobre todo con el avance de las tecnologías y el desarrollo de las herramientas de la web 2.0, que permiten una comunicación multidireccional, una gestión intuitiva y que está basada en los intereses de los estudiantes (Hermann & Pérez, 2019). Hoy en día se ha observado un prominente cambio en el manejo de la inteligencia emocional de los educandos, pues los estudiantes han desarrollado capacidades para detectar, identificar, analizar, y vincular sus emociones con las de los demás (Socas, 2013).

El arte de contar la Historia con el Storytelling, donde esta propuesta se trabaja por medio de videos, dibujos y la narración contada desde el docente, para que el conocimiento sea compartido con los estudiantes y se utilice la visualización el entretenimiento como instancia de persuasión hacia los estudiantes de Bachillerato y que le encuentre más divertido la asignatura de Historia, además desde el Storytelling el estudiante pueda ir generando sus propios aportes en el aula y que se comparta sus historias vivenciales desde la cotidianidad diaria, con un enfoque desde la prospección juvenil y tomando en cuenta los actores de los territorios.

5.4. Contribuciones de la propuesta en la solución de las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.

Cuando la niñez, adolescencia y juventud entienda la importancia de la Historia en las sociedades contemporáneas, misma que ha dado paso a grandes transformaciones sociales, culturales, étnicas e incluso hasta armadas; conllevando así a tener y poder de hablar de derechos, autonomías, e incluso acceso a las tecnologías dentro de la educación en especial en el Ecuador actual. Cabe destacar que desde el ámbito educativo se plantea que:

Las narrativas cuentan con una serie de características que las definen como herramientas primordiales para ser utilizadas, entre estas se puede destacar: la capacidad de comunicar ideas y crear vínculos con los usuarios a través de la generación de emociones y experiencias compartidas,

el poder establecer ambientes multidireccionales de manera abierta de acceso amplio y rápido para las audiencias, fomentar la creatividad, facilitar la escritura y promover la participación y reflexión activa de los usuarios y por último permitir la construcción de conocimientos de manera interactiva y colaborativa (Hermann & Pérez, 2019).

En referencia a los datos recolectados y sistematizados de la encuesta a los 116 estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, se concluye que es indispensable e importante desarrollar el uso de ACCIONES AFIRMATIVAS DIGITALES DE STORYTELLING, para cimentar un aprendizaje dinámico, significativo e interactivo que los docentes aplicaremos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Ya que el uso de Storytelling logra una vinculación de hitos históricos con el conocimiento; permitiendo establecer una comunicación adecuada y eficaz con los contenidos de estudio, así evoluciona el desarrollo de las tecnologías digitales en favor del mejoramiento de la calidad educativa en el sector rural del cantón Cotacachi.

5.5. Objetivos de la propuesta

5.5.1. Objetivo General

Diseñar Storytelling como acción afirmativa digital, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia, para los estudiantes de Bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.

5.5.2. Objetivos Específicos

Aplicar Storytelling como una Acción Afirmativa digital en el aprendizaje de la asignatura de Historia para los estudiantes de Bachillerato en Ciencias en la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi, donde prevalezca un aprendizaje dinámico, interactivo y significativo.

Socializar la Acción Afirmativa de Storytelling como parte de la metodología de enseñanza de la Asignatura de Historia en los Estudiantes de Bachillerato en Ciencias en la Institución Educativa en mención.

Evaluar la Acción Afirmativa de Storytelling, desde la optimización de la tecnología educativa, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia, para los estudiantes de Bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.

5.6. Elementos que lo conforman

En esta propuesta de Storytelling a través de la narrativa, que establece de forma positiva y aceptable la aprensión de conocimientos en marco de la historia. La vinculación de videos, audios, imágenes interactivas, narraciones entre otros logran alcanzar la meta de contenidos aceptables, comprensibles y significativos; esta propuesta se sustenta en narrativas del proceso de la extirpación de las idolatrías en los incas; donde se hace una explicación de cómo se somete a los indígenas en especial a la mujer, estos aspectos pueden determinar una violencia moral hacia las mujeres en la época de la colonia en el Ecuador, en especial en la provincia de Imbabura por parte de los colonizadores.

5.6.1. Elementos de las aplicaciones utilizadas para hacer la estrategia Storytelling

Para hacer esta narrativa se utilizó herramientas como: OpenAI.com (Inteligencia Artificial), que genera un formato de diálogo, mismo hace posible que ChatGPT responda preguntas de seguimiento, admita sus errores, cuestione premisas incorrectas y rechace solicitudes inapropiadas; crear imágenes y arte realistas a partir de una descripción en lenguaje natural (<https://openai.com/>, 2023).

Otro programa que se utilizó es el Renderforest.com, es una plataforma de fácil uso en la que es posible crear y editar animaciones y videos en minutos, además de otros elementos audiovisuales como infografías y presentaciones. Clipchamp (Editor de videos); este programa que crea vídeos de calidad profesional con las funciones del editor de vídeo. Optimiza las relaciones de aspecto de los vídeos para mejorar la calidad y eficacia de los videos (Clipchamp, 2023). Es importante que se utilice Logomaster como parte de una plataforma online desde la que podrá crear su propio logo y permite la inserción de dibujos y logos en esta propuesta que beneficiará un conocimiento divertido de la Historia del Ecuador hacia los estudiantes de la institución.

Por último, se utilizó remove.bg, es una interfaz HTTP con muchas opciones inteligentes para elegir (<https://logomaster.ai/es/>, 2023), integra fácilmente el código de eliminación de fondos a la app o sitio web. Para culminar se utilizó el Canva.com que permite visualizar y diagramar los fondos de la estrategia Storytelling (https://www.canva.com/es_es/, 2023). El link de acceso para su visualización es: <https://clipchamp.com/watch/dP7nTOHoObC>

El nombre de la presentación es: **“LOS INCAS, EVANGELIZACIÓN Y EXTIRPACIÓN DE IDOLATRIAS”**, desde el ámbito social hasta la cuestión de violencia sexual, siendo estos aspectos que han determinado una violencia moral hacia las mujeres en la época de la colonia.

Ilustración 20.
Presentación de la Temática



Fuente: Elaboración propia del autor de la investigación

5.6.2. Estructura de la narrativa digital – Storytelling

La estrategia de Storytelling, en esta investigación, empieza haciendo una breve descripción de la aplicación en los contextos de aprendizaje, sus alcances y los resultados en la evolución desde la niñez hasta la profesión de una persona.

La segunda parte empieza con una frase de la dirigente histórica del movimiento indígena como es Dolores Cacuango; donde plantea que toda persona es como la paja de paramo, aunque se le corte vuelve a crecer; esta frase da entender que todos pueden tomar un papel protagónico en la construcción de la nueva sociedad.

Luego se genera un espacio de introducción al tema, mismo que como presentación se hace un recorrido a las ruinas de nuestros pueblos y nacionalidades en América Latina, para que exista esa interacción entre el docente y el estudiante esta estrategia permite visualizar el ánimo de estudiante frente a los nuevos conocimientos y si hay bastante expectativa demostrada en el aula el docente tiene la posibilidad de parar esta estrategia hasta poder solventar inquietudes con los estudiantes y así ir puliendo dichas dudas e inquietudes para que el conocimiento no solo fluya sino sea empoderado en el aula por el estudiante.

En este ámbito se toma en cuenta el proceso de dominación que vivieron los indígenas con ilustraciones incluidas en la estrategia Storytelling y con una relatoría desde el docente y la estudiante, mismos que van dando sentido a la temática planteada, los estudiantes desde una forma visual pueden empoderarse del tema y también son copartícipes con el análisis de lo que fue realmente la extirpación de las idolatrías en América latina y desde la óptica de los pueblos aborígenes.

5.6.3. Descripción textual de contenido

Esta narración se basa en la recuperación de hechos e hitos históricos en el proceso de evangelización y extirpación de idolatrías; donde la iglesia cumplió su papel de generar una nueva forma de sometimiento a la población indígena donde prevaleció lo abstracto, la fe, frente a la adoración de los dioses que se veía, era palpable como por ejemplo las montañas, los ríos, la luna, el sol entre otros dioses mientras que la iglesia siempre se basó en la cruz como parte del

sincretismo católico de aquellas época de colonialismo en el Ecuador y en especial en la provincia de Imbabura.

Esta narración es explicada por el docente que conforme se avanza en la utilización de la estrategia de Storytelling y que en el momento donde el docente visualice que hay inquietudes por parte de los estudiantes puede detener la narración y solventar inquietudes que tengan y así profundizar en el conocimiento de una forma más didáctica, e inclusive super dinámica donde el conocimiento sea empoderado por los estudiantes para le den una significancia en el ejercicio de acción de los estudiantes en sus territorios y hogares.

La aplicación de esta estrategia permite que el estudiante en un determinado momento sea parte protagónica de esta narrativa y que desde el aula se traslade visualmente a ese momento y espacio de la historia, este plus metodológico de la aplicación ayuda para que el conocimiento no solo sea asimilado sino también, discutido, analizado y asumido como hecho trascendental de la historia y que nuestros jóvenes puedan entender estos hechos que han marcado la historia del Ecuador y de la provincia de Imbabura.

Además, se evidencia que por medio de las ilustraciones de tiempos y momentos que pasaron en la historia se puede analizar la secuencia histórica y los hitos bajo los cuales se fueron construyendo los territorios en la colonia.

5.6.4. Contenido de la narrativa digital

La tabla 4 muestra el contenido de la narrativa digital, presentada en este proyecto de investigación. Se trabajó en cuatro fases o etapas: inicio de la aplicación, que describe la utilización de la estrategia; la presentación de la temática, que trata el tema de estudio; la introducción a la temática trata sobre Dolores Cacuango; y, el desarrollo de la temática trata sobre de la Evangelización y extirpación de idolatrías en la colonia hacia los Incas.

Tabla 17.
Contenido Narrativa Digital

FASE	CONTENIDO	IMAGEN
Inicio de la aplicación	Breve descripción de la utilización de la estrategia	
Presentación de la temática	Los Incas: Evangelización y extirpación de idolatrías	
Introducción a la temática	Frase de la gran dirigente del Movimiento Indígena en el Ecuador Dolores Cacuango	
Desarrollo de la temática	Descripción gráfica de la Evangelización y extirpación de idolatrías en la colonia hacia los Incas	

Fuente: Elaboración propia del autor de la investigación

5.6.5. Apariencia

La estrategia narrativa digital – Storytelling parte de un entorno virtual interactivo con componentes visuales, audibles, que incentivan al estudiante a involucrarse en el tema; el uso de ilustraciones de acuerdo a la temática permite el empoderamiento con el contenido de estudio, las ilustraciones de acuerdo a la narración que hace el docente y el estudiante facilita el recorrido pedagógico de la importancia de los hechos e hitos históricos que han pasado en el Ecuador y en la provincia de Imbabura desde el proceso de Evangelización y la extirpación de idolatrías en los Incas. Esta narrativa recoge elementos que están en los libros de historia de autores que han servido como orientadores de la verdadera realidad por lo que pasaron nuestros incas en la época colonial mismos que soslayan el papel fundamental que jugó la iglesia católica en especial en la sierra norte del Ecuador, donde a pretexto de la fe nuestros pueblos y nacionalidades han sido despojados de sus dioses como una inocuidad de vivencia por la creencia de unja cruz impuesta desde la colonia hasta la actualidad.

Esta realidad se la demuestra en la estrategia de Storytelling por medio de ilustraciones que manifiestan como se impuso un cristianidad a una idolatría de los dioses de aquellas épocas coloniales como eran: el sol, la luna, los ríos, las montañas, los animales silvestres entre otros aspectos que de una forma generaban la dualidad de la vida, por ejemplo el bien y el mal, la oscuridad y la claridad, los 4 Raymi como parte del agradecimiento a sus dioses, por dar la oportunidad de generar una convivencia natural entre la persona y la naturaleza de tal forma que exista una simbiosis dialéctica y que ninguna de las dos puede estar separado.

Esta visión de visualizar la realidad en los actuales momentos es lo que se expresa por medio de la estrategia Storytelling y que ha servido para hacer una retrospectiva de la historia de los Incas en la colonia hasta los actuales momentos a partir de una apariencia narrativa copartícipe con todos los actores de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi; como son; los estudiantes, docentes, autoridades de la institución hasta los padres y madres de familia de la institución educativa en mención.

5.6.6. Actividades de evaluación

Mas allá de la evaluación se ha generado el espacio de análisis con los estudiantes y docentes sobre la aplicación de la estrategia narrativa Storytelling en el aula donde arroja criterios super importantes que permiten entender que es urgente y necesario la aplicación de este tipo de estrategias y metodologías de enseñanza para darle plus al conocimiento.

En este contexto para hacer el proceso de actividades evaluativas se procedió a la conformación de grupos de discusión, mismo que eran conformados por 5 estudiantes, dando como resultado:

Tabla 18.
Conformación de Grupos Focales

GRUPO	PARALELOS			ESTUDIANTES RETIRADOS TRASLADADOS	TOTAL DE ESTUDIANTES
	1ERO. BGU	2DO. BGU	3ERO. BGU		
18	5	6	7	23	116

Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación.

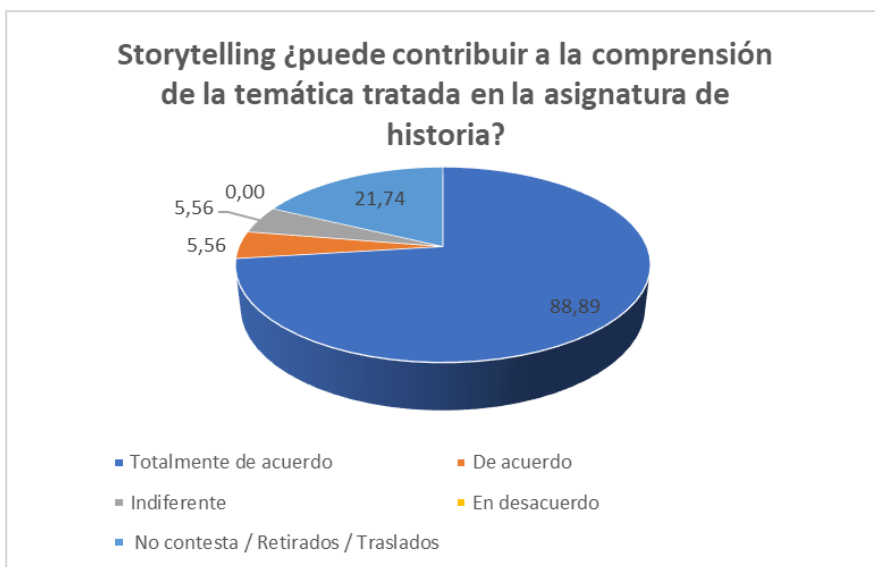
Vale recalcar que, en la conformación de Grupos Focales con los estudiantes, se hizo el análisis de los estudiantes que se han retirado, traslado de institución educativa, o que han abandonado los estudios llegan a un total de 23 en el Ciclo de Bachillerato General Unificado para lo cual se trabajó con 93 estudiantes que continúan el proceso dentro de la investigación. que llegan a un total 93. Para que el Grupo Focal sea más operativo se les dio un banco de 5 preguntas que respondan y argumenten sobre la estrategia narrativa de Storytelling, misma que fue aplicada a los estudiantes de BGU, y que dentro de este espacio se procedió a la distribución de grupos tomando en cuenta la equidad de género, identidad étnica y la corresponsabilidad de saberes y conocimientos desde la visión de cada estudiante.

La ilustración 18, muestra los resultados de la pregunta número uno, enfocada en la comprensión de la temática de la contribución de Storytelling en la asignatura de Historia; donde, el 88,89% por ciento de los estudiantes plantean que, si están totalmente de acuerdo que la utilización de la estrategia narrativa Storytelling ayuda a la comprensión del proceso de Evangelización y Extirpación de Idolatrías en los Incas, mientras que el resto de los estudiantes solo está de acuerdo en unos casos y en otros se manifestó indiferente. Para que este análisis tenga

los resultados deseados se pone a la disposición los argumentos que dieron los estudiantes el por qué están de acuerdo con la pregunta en mención.

Ilustración 21

Análisis cuantitativo: contribución de Storytelling en la asignatura de Historia



Fuente: Elaboración propia del autor

Es claro entender la respuesta, ya que los jóvenes desde sus hogares y peor aún en el colegio no han tenido acceso a este tipo de herramientas tecnológicas o peor aún algún docente les pueda orientar en la utilización dentro del aula de la estrategia en mención. En todas las preguntas tenemos un 21,74 por ciento de estudiantes que han sido trasladados a otras instituciones educativas, se han retirado o son parte de la deserción escolar que en el sector rural es bastante alto por no tener acceso a recursos económicos que le permitan asistir diariamente a la institución educativa para culminar los estudios.

Análisis cualitativo primera pregunta

En este grupo focal se hace hincapié en que la estrategia ha servido muchísimo en la comprensión de los temas de la asignatura de Historia, porque ha generado mayor participación de los estudiantes, articulación entre los estudiantes y el docente en lo que se refiere al contenido planteado en el aula.

Además, los planteamientos de los estudiantes están enfocados en la utilización de herramientas tecnológicas que ayuden a la comprensión de temáticas que de una u otra forma ayudan a fortalecer la cultura de la investigación en el aula por parte de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa en mención.

Tabla 19.
Primera Pregunta del Grupo Focal: comprensión de la Historia con Storytelling

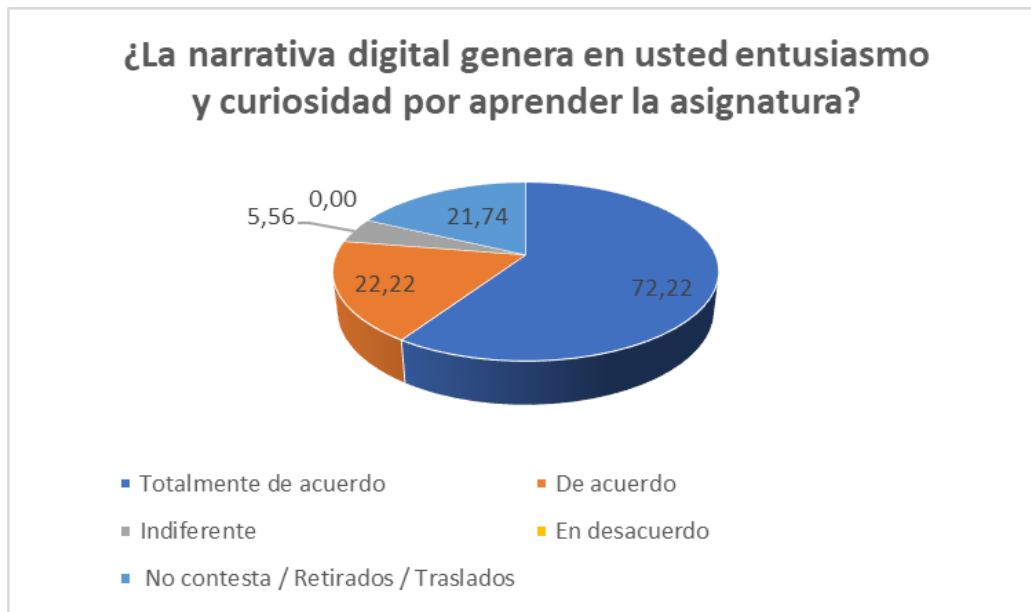
PREGUNTA	POSICIÓN	ARGUMENTO
Storytelling ¿puede contribuir a la comprensión de la temática tratada en la asignatura de historia?	SI	Si, porque tenemos ideas claras y precisas de acuerdo con los temas de la asignatura, para comprender de mejor manera.
		Si, las voces, el audio de los narradores estaban bastantes comprensibles.
		A través de estas herramientas podemos conocer más sobre nuestros antepasados y otros temas.
		Nos ayuda a comprender los temas a tratar sobre acontecimientos pasados. En medios digitales se puede entender mejor.
		Con imágenes podemos comprender mejor el tema tratado.
		Tras apreciar un video con diferentes elementos podemos comprender de mejor manera un tema específico, este video es específicamente llamativo.
		Nos ayuda a tener una comprensión más precisa.

Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

Análisis cuantitativo segunda pregunta: la narrativa digital y la motivación

Ilustración 22.

Análisis cuantitativo segunda pregunta: la narrativa digital y la motivación



Fuente: Elaboración propia del autor de la investigación.

En esta pregunta los estudiantes plantean que están De Acuerdo y Totalmente de Acuerdo en un 94,44 por ciento, ya que desde la primera vez que observaron y palparon esta estrategia les generó entusiasmo en profundizar el conocimiento de la asignatura de Historia y aún más cuando se relata el tema de la Evangelización y Extirpación de Idolatrías de los Incas en la época de colonia hasta la actualidad eso generó curiosidad para otras temáticas dentro de la asignatura de Historia. Además, los jóvenes plantean que la curiosidad no está únicamente en la estrategia sino el cómo ha cambiado la actitud del estudiante en atender las clases, como también permite que el estudiante pierda el miedo a proponer, participar, dar su argumento y generar una criticidad de como se ha venido enseñando la Historia en el Ecuador, que únicamente quedaba en teoría y no se evidenciaba con ejemplos palpables de cómo se han suscitado los hechos históricos de transformación social y organizacional que ancestros lo han venido haciendo desde hace siglos atrás.

Análisis cualitativo segunda pregunta:

¿La narrativa digital genera en usted entusiasmo y curiosidad por aprender la asignatura?
Si o No ¿Por qué?

Los estudiantes plantean que es importante transmitir el conocimiento desde una metodología más dinámica que genere expectativas en los oyentes, así como también despertar el entusiasmo, curiosidad, atracción de la temática, profundizar el conocimiento y de esta forma se puede completar el círculo de aprendizaje donde no solo quede en teoría, sino que todos puedan aplicar este conocimiento en nuestras comunidad y barrios de nuestros territorios. A esto sumado la necesidad de que se vaya generando una cultura de autoformación y aprendizaje desde los hogares y que estas herramientas tecnológicas sirvan para solventar inquietudes que se tenga y además profundizar dichas temáticas que no se ha podido entender en los libros que se analizado y esto se traslade al aula, donde el docente se convierta en guía del conocimiento como también en facilitador de estas dudas.

Tabla 20.

Segunda pregunta del grupo focal: motivación y aprendizaje de Historia con Storytelling

PREGUNTA	POSICIÓN	ARGUMENTO
¿La narrativa digital genera en usted entusiasmo y curiosidad por aprender la asignatura? Si o No ¿Por qué?	SI	<p>Si, porque es más fácil comprender la información y tomar ideas.</p> <p>Si, nos da entender mejor la asignatura.</p> <p>Si, la narrativa digital tiene varias herramientas que llaman la atención a la hora de aprender.</p> <p>Al observar el video causa curiosidad, por lo que se ve en él.</p> <p>Es una forma interesante de adquirir conocimiento.</p> <p>Nos da la facilidad de escuchar el tema varias veces, para así comprenderlo mejor</p> <p>Es más atractivo mediante gráficos y hechos del pasado.</p> <p>Si, se puede identificar y conocer a fondo sobre un tema.</p> <p>Si, ya que podemos comprender los temas de mejor manera y las clases serían diferentes y divertidas.</p>

Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

Análisis cuantitativo tercera pregunta

Ilustración 23.

Tercera Pregunta del Grupo Focal: Implementación de Storytelling en las clases de historia



Fuente: Elaboración propia del autor de la investigación

Para el estudiante el aprendizaje tiene que ser muy didáctico porque de esa forma puede asimilar y garantizar que el conocimiento cumpla el papel de formar y orientar como tal; es por

eso que se obtiene un 55,56 por ciento de los estudiantes plantean que están totalmente de acuerdo en que la utilización de esta estrategia mejoraría el aprendizaje de la asignatura, hay un 33,33 por ciento que están de acuerdo en que la asignatura mejoraría si se aplica estrategia de Storytelling; mientras que un 11,11 por ciento se muestra indiferente a como se mejoraría el aprendizaje de la asignatura de Historia, vemos que los porcentajes nos hace un llamado a generar nuevas formas, estrategias, metodologías para mejorar el aprendizaje de la asignatura. La posición de los estudiantes frente a esta pregunta es porque anteriormente no se les ha tomado en cuenta en investigaciones educativas y genera cierto aislamiento a proponer o manifestar el criterio del joven dentro del aula, esta realidad quiere cambiar esta investigación para que el estudiante tenga toda la disponibilidad para plantear e incluso servir como guía a las futuras generaciones de como empoderarse del conocimiento en especial de la materia de Historia en la institución educativa, y, porque no en el convivir diario de su comunidad o barrio.

Análisis cualitativo de la tercera pregunta

Desde el proceso de aprendizaje cuando se implementa nuevas estrategias pedagógicas y didácticas en el aula los estudiantes empiezan a generar mayor atención porque se van despertando dudas e inquietudes. En este sentido, se evidencia que sus aportes están enfocados con la necesidad de ir fortaleciendo sus conocimientos con la utilización de nuevas herramientas que permiten que se despierte las ganas de aprender; donde los contenidos sean asumidos hacia una profundización y discusión, para que su aplicación en la cotidianidad tenga el argumento necesario y sólido del mismo. La significancia que le dan los estudiantes a esta estrategia es que les ayudo a solventar dudas.

Por otro lado, los estudiantes afirman que el formato digital y multimedio, es más entretenido que la lectura, porque incluye texto, imágenes, sonido, video, voz de los locutores que muestran sus sentimientos, etc.

Tabla 21.
Tercera pregunta del grupo focal

PREGUNTA	POSICIÓN	ARGUMENTO
¿Considera que implementar Storytelling en las clases de historia mejoraría su aprendizaje?	SI	Sí, porque fuese una manera más interesante de aprender temas de la asignatura.
		Sí, se hace más comprensible la clase.
		Llama la atención porque es una nueva fuente de aprendizaje.
		Sí, causaría mayor interés sobre el tema y se haría la clase más entretenida.
		Sí, es más interesante observar un Storytelling, que leer un libro.
		Con las imágenes que contiene el video podemos tener ideas más claras y el contenido será más entendible.
		Sí, pues Storytelling nos ayudaría a mejorar viendo y haciendo videos.
		Serían más interesantes y llamativas, el aprendizaje sería mejor y más fácil, podríamos recordar más la temática.

Fuente: Elaboración propia del autor de la Investigación.

Análisis cuantitativo cuarta pregunta

Ilustración 24.

Cuarta Pregunta del Grupo Focal: utilización de Storytelling en otras asignaturas



Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

Desde la didáctica y la pedagogía, el estudiante permite reflexionar en esta pregunta, los porcentajes tienden hacia otra perspectiva, donde el 66,67 por ciento de los estudiantes están

totalmente de acuerdo que el Storytelling se puede utilizar en otras asignatura como herramienta didáctica de enseñanza, se consolida esta tendencia cuando el 16,67 por ciento de los participantes de los grupos focales plantean estar de acuerdo con la pregunta, lo cual, sugiere que desde las próximas clases se vaya mejorando las herramientas didácticas y pedagógicas de enseñanza para que la asignatura cualquiera que sea tenga la importancia y asimilación de parte de los estudiantes la institución educativa.

Los jóvenes en la actualidad han superado la barrera de una educación escolástica a una educación visual y práctica – técnica, por ello se sugiere de parte de los estudiantes que los docentes muestren un salto didáctico y cualitativo en aula.

Análisis cualitativo cuarta pregunta

La capacidad y formación pedagógica del docente se complementa con la utilización de la tecnología en el aula; para que el estudiante sea copartícipe de su formación integral; asumiendo que los conocimientos profundos tienen su transformación en la aplicación y más no en la esencia como tal. Este argumento está sustentado en las opiniones vertidas en los grupos focales donde el aprendizaje termina siendo el hecho fundamental para el estudiante y se complementa con la estrategia pedagógica que se aplique en el aula para que de esta forma se cierre el círculo de aprendizaje pedagógico en especial para los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa del Milenio Sumak Yachana Wasi.

Tabla 22.
Cuarta pregunta del grupo focal: análisis cualitativo

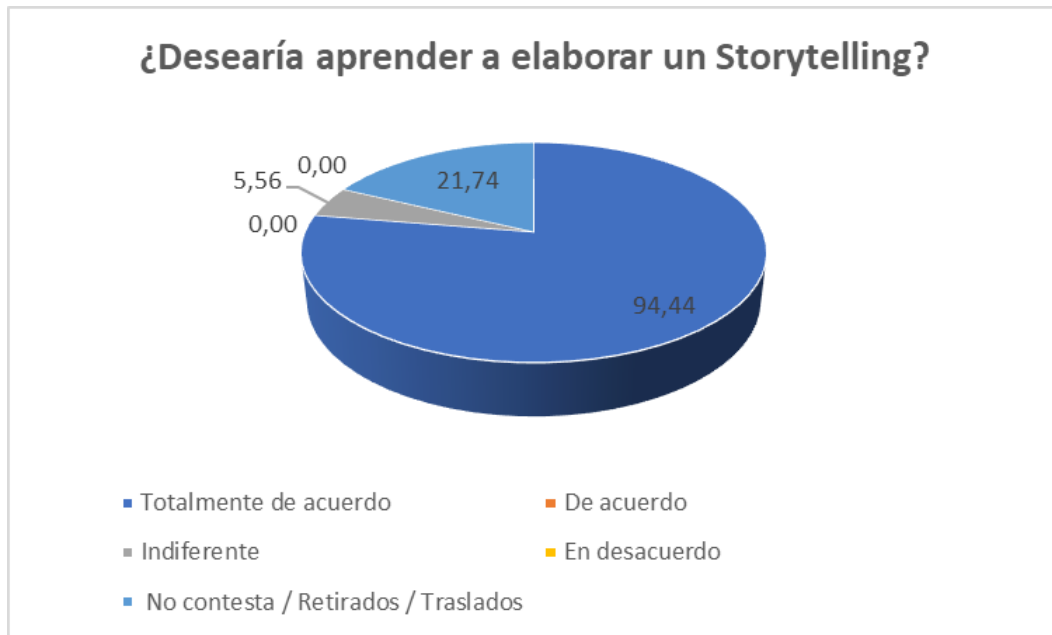
PREGUNTA	POSICIÓN	ARGUMENTO
¿Considera que implementar Storytelling en las clases de historia mejoraría su aprendizaje?	SI	Sí, porque fuese una manera más interesante de aprender temas de la asignatura.
		Sí, se hace más comprensible la clase.
		Llama la atención porque es una nueva fuente de aprendizaje.
		Sí, causaría mayor interés sobre el tema y la clase más entretenida.
		Sí, es más interesante observar un Storytelling, que leer un libro.
		Con las imágenes que contiene el video podemos tener ideas más claras y el contenido será más entendible.
		Sí, pues Storytelling nos ayudaría a mejorar viendo y haciendo videos. Serían más interesantes y llamativas, el aprendizaje sería mejor y más fácil, podríamos recordar más la temática.

Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

Análisis cuantitativo quinta pregunta

Ilustración 25.

Quinta pregunta del grupo focal: elaborar un Storytelling



Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

EL 94,44 de los estudiantes de Bachillerato plantean que están muy interesados en aprender a utilizar la estrategia narrativa de Storytelling, misma que les va a ayudar a cubrir ciertas necesidades pedagógicas en las asignaturas que son de ámbito social y más cuando son de lectura comprensiva ya que aún no logran tener esa comprensión exhaustiva en las temáticas que hacen relatos históricos de hechos trascendentales de la sociedad ecuatoriana como es el caso de la asignatura de Historia.

Donde no solo se quede en un aprendizaje sino trascienda en empoderamiento desde los estudiantes para que sean los portavoces de formación y orientación en sus casas, comunidad, e incluso en la misma organización comunal que desde la visión de los indígenas es la primera instancia donde se comparte experiencias, sabidurías e incluso historias verbales de su realidad y que ha sido transmitida utilizando el Kichwa como lengua materna para poder sobreponerse a la imposición de otro idioma como es el caso del español.

Análisis cuantitativo segunda pregunta

El aprendizaje va de la mano con la implementación de algo nuevo como en este caso de la investigación se hace que es la estrategia narrativa de Storytelling en la asignatura de Historia, esta implementación es novedoso para el estudiante y por eso plantea que tiene toda la disponibilidad de aprender a utilizar esta herramienta didáctica para que el conocimiento fluya de tal forma que sea el ingrediente perfecto para que los jóvenes puedan investigar temáticas acorde a la necesidad del desarrollo de los territorios esta afirmación ha sido la implicación del éxitos de la investigación y el empoderamiento del conocimiento desde el mismo estudiante.

Tabla 23.
Quinta pregunta del grupo focal: elaborar un storytelling

PREGUNTA	POSICIÓN	ARGUMENTO
¿Desearía aprender a elaborar un Storytelling?	SI	Sí, aprendo más y nos divertimos editando. Además, se crearían más posibilidades de aprendizaje al resto de estudiantes.
		Si, a través de esta herramienta podemos aprender más cosas y temas.
		Se ve interesante; sí, podríamos aprender y enseñar
		Sí, descubrimos nuevas formas de aprendizaje.
		Sí, no tengo conocimiento, sin embargo, me gustaría aprender
		Sí, porque aprendemos más sobre un tema determinado.
		No, genera mucho trabajo.
		Sí, pues podríamos mejorar en la forma de exponer diferentes temas en las asignaturas.
		A través de una historia podríamos construir nuestra propia historia, ya que nuestro aprendizaje depende de aprender nuevas cosas, para implementar nuestras capacidades.
		Sí, para poder implementar en una exposición en clase, y mejorar la comprensión de un tema.

Fuente: Elaboración Propia del Autor de la Investigación

A esto sumado la estimulación a una lectura comprensiva desde lo visual donde la estrategia Storytelling ha sido la herramienta más que ajustada a la comprensión didáctica del conocimiento de la Historia por las que ha pasado los Pueblos y Nacionalidades en el Ecuador desde la Colonia hasta la actualidad.

Desde la visión de los estudiantes se considera que esta estrategia narrativa Storytelling en la materia de Historia, genera espacios de discusión, debate y el conocimiento es más fácil adquirirlo, ya que es una nueva forma de enseñar, además visualmente es didáctico, llamativo y que desde los jóvenes orienta la utilización de la tecnología para empoderarse de temáticas que

han sido manifestadas de otra forma en los libros que han tenido la posibilidad de observar y en el mejor de los casos leer.

Además, se evidencia que genera curiosidad esta tecnología que dentro de la Institución educativa jamás se ha utilizado y que no solo se puede utilizar en el aula sino en el convivir diario de los estudiantes fuera de la institución como es; en la comunidad, en la casa, en las reuniones de organizaciones de base de los jóvenes y en otros espacios que se interactúan los jóvenes.

Recomiendan que no solo se utilice en la materia en mención sino en las demás, para de esa forma hacerle más atractivo y dinámicas las clases de las otras materias y de esa forma se puede hacer un mejor empoderamiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en la Unidad Educativa del Milenio.

El aporte de los estudiantes permite que se vaya sustentando la investigación en la participación de los mismos; así como en el compromiso de que se vaya profundizando el conocimiento en cada uno de sus hogares y en la conversación con sus familias se logre visualizar claramente como ha sido el proceso de Evangelización y Extirpación de las Idolatrías en los Incas desde su inicio de dominación hasta los actuales momentos.

Para los docentes esta metodología permite hacerle más dinámico las clases y que los estudiantes puedan entablar la discusión, debate y desde ahí se pueda comprometer a utilizar este tipo de herramientas para que el estudiante actúe en el proceso de aprehensión y no solo se convierta en un ente de pasivo del conocimiento, sino su actuación esté visualizada en su empoderamiento y aplicación del conocimiento en su cotidiano convivir.

El hacer comparaciones entre la didáctica aplicada hace unos diez años con las necesidades del momento actual, se evidencia que es necesario dar un salto cualitativo y cuantitativo en el proceso de enseñanza de aprendizaje y en especial en la asignatura de Historia ya que en los momentos actuales, es necesario la utilización de nuevas herramientas pedagógicas para que el estudiante asuma el conocimiento como algo propio y pueda aplicar en sus distintos modos de vida, misma que está orientado hacia la convivencia armónica entre la persona y la naturaleza.

Tabla 24.
Aporte de los docentes en la estrategia de Storytelling

PREGUNTA	ARGUMENTO
La estrategia Storytelling y la aplicación en el aula	<p>La Educación igual que todo tiene que evolucionar, ir a la par con las nuevas tecnologías, los paradigmas deben ser renovados, debemos repensar en nuestra manera de enseñar para llegar a nuestros estudiantes, pensar ahora que los jóvenes ya no solo necesitan una pizarra, una tiza líquida o la guía de un libro; sino ellos esperan más del docente; entonces yo considero que esta herramienta es una alternativa bastante buena como para hacerle volar al estudiante con imaginación, para volverle más creativo, y sobre todo para hacerle entender, comprender y adentrarle en ciertos temas que por la falta de recursos visuales, textuales no llegan a comprender la magnitud de un determinado tema, ese es mi aporte como docente.</p>
	<p>Las tradiciones educativas en términos de prácticas metodológicas en el aula provienen de modelos escolares pre escritos, es decir, fundamentan su acción en la mera transmisión de los contenidos disciplinares, sin mayor espacio para el análisis, la reflexión y la construcción colectiva del conocimiento.</p> <p>Los modelos educativos innovadores, resignifican la antigua práctica educativa.</p> <p>Éstos, logran potenciar las habilidades, competencias y destrezas en términos de la democratización del conocimiento desde la multiplicidad de sus posibilidades.</p> <p>El Storytelling, permite reinventar las prácticas en aula, a partir de la integración de elementos visuales, auditivos, y particularmente, fomenta la participación activa y creativa de las personas, a fin de contar historias en el marco de la diversificación de lo didáctico y pedagógico.</p>
	<p>La aplicación de Storytelling en la enseñanza tiene sus grandes ventajas, porque el estudiante puede participar en la creación de la historia a contarse.</p> <p>La historia por contarse puede tener sus héroes, villanos, trama, éxtasis, desenlace y final.</p> <p>Con la aparición de la inteligencia artificial, la creación de historias aplicando esta metodología de enseñanza aprendizaje, se ve potenciada al mejorar la velocidad de creación, tanto del argumento como de las imágenes que pueden acompañar a la historia.</p> <p>Además de puede optar por contar la historia a través otra inteligencia artificial que la relate.</p> <p>En el caso del trabajo realizado acerca de la colonia, creo que la historia tiene un mensaje que trata sobre la resistencia indígena en lo referente a la cultura, ya que, ante la imposición española, optaron por mimetizarla, manteniendo en secreto sus creencias y raíces, juntándola con tradiciones españolas, y en cierta manera, creando las bases para la aparición de una nueva cultura: la mestiza.</p> <p>Me gustaría que, dentro de la historia, exista un héroe, que puede ser individual o colectivo, que permita individualizar mejor la historia, creando un vínculo entre las personas que observen el video.</p> <p>También se podría tratar sobre un tema más específico y como te decía con un protagonista o dos protagonistas, se me ocurre, por ejemplo, que una pareja quieren tener una ceremonia de casamiento con las costumbres indígenas, y aunque haya la presión española, la pareja y su comunidad buscan la manera de mimetizar el casorio, escondiéndolo en una semana santa.</p> <p>Y lo que decía es que los narradores podrían intercalarse o podrían hacer unas voces teatrales, o algo así. Pero, en resumen, me parece una excelente iniciativa emplear Storytelling dentro del aprendizaje del colegio. Buenos días, otro criterio de un compañero docente.</p>

Fuente: Elaboración propia del autor de la investigación

Los aportes de los docentes se reflejan en que todos están en la disposición de transformar el conocimiento en una herramienta de formación, cualificación, orientación, guía no solo en el aula sino también en todo momento que el estudiante tenga esa amplitud de visualizarse como

líder e incluso autoridad de su comunidad, barrio e incluso como guía para sus futuros hogares en los que se puede desarrollar.

La ciencia y tecnología hace hincapié en que todo está en constante transformación y los docentes tienen que cualificarse en la utilización de nuevas herramientas tecnológicas, mismas que estén acorde a la realidad de los territorios, asumiendo que van a permitir fluir el conocimiento más abiertamente y que debemos ser ese espacio de entrelazamiento entre el conocimiento válido verdadero con la praxis de los jóvenes y como desde nuestra educación tenemos la capacidad de orientar hacia un desarrollo integral de los jóvenes y las futuras generaciones.

Viabilidad:

La propuesta desde la visión pedagógica permite construir el conocimiento desde lo holístico ya que el estudiante se empodera de los acontecimientos y hechos históricos, además le ayuda a construir una real cultura de entender a los pueblos y nacionalidades desde su propia costumbre, identidad y como parte del convivir diario.

El proceso de aplicación de la estrategia de Storytelling en la enseñanza de la Historia en la Unidad Educativa del Milenio “Sumak Yachana Wasi”, genera un empoderamiento desde los estudiantes hacia el verdadero conocimiento del proceso de Evangelización y Extirpación de Idolatrías en los Incas, mismo que puede ser convertido en instancia de formación en los territorios donde el estudiante sea el portavoz y correa de transmisión hacia las futuras generaciones de su territorio donde viven.

Este trabajo de investigación desde su aplicación con la estrategia Storytelling ayuda a que los estudiantes puedan acceder a otras formas y metodologías de enseñanza donde la historia juega el papel trascendental de transformación de los territorios donde los estudiantes hacen su vida cotidiana y además se conviertan en los nuevos líderes comunales para transformar el desarrollo integral de la parroquia rural de Imantag.

Además esta estrategia permite al estudiante desde lo visual ir comprendiendo todo el proceso de dominación por lo que ha pasado los incas en el Ecuador, donde la iglesia fue el artífice de esta gran dominación doctrinaria que hasta la actualidad ha servido como instrumento de

sumisión a las comunidades aledañas a nuestra institución educativa, que desde una perspectiva los Inti Raymi se han convertido en espacios para la recuperación de la idolatría de sus verdaderos dioses como pueblos Kichwas en la provincia y en el cantón.

Modelo de gestión:

La propuesta, tiene su razón de ser cuando puede ser escuchada, observada, utilizada por todos los actores de la enseñanza, caso contrario se cae en un elitismo del conocimiento y de esa forma no funciona el sistema educativo en el Ecuador; por eso planteamos que esta estrategia sirva de inicio para mejorar la educación en especial en la institución educativa, así como también sea la herramienta de libre acceso para los docentes que tienen la disponibilidad de auto educarse utilizando otros instrumentos didácticos para cumplir con el fin de que sus estudiantes puedan asimilar el conocimiento de forma creativa, didáctica, despertando el interés por la historia y conocer la realidad que nuestros estudiantes necesitan para su convivir diario no solo en el aula sino también en sus distintos territorios.

Cuando se pone una herramienta, estrategia o instrumento didáctico en la mesa de discusión; permite que desde todos los espacios se fortalezca ya que su aplicación permite mejorar dicho aspectos a condiciones no solo del sector rural sino también del sector urbano y urbano marginal ya que es una estrategia que se puede mejorarla de acuerdo a cada condición, realidad, tiempo, espacio e incluso identidad étnica, sea indígena, afroecuatoriano, mestizo, blanco o como quiera identificarse esa es la valía de esta estrategia Storytelling.

Cabe mencionar que no solo se puede utilizar en el Bachillerato sino en cualquier ciclo sea para la educación básica, media e incluso hasta para la educación superior porque ya depende de la creatividad tanto del docente como el estudiante que le dé forma para aplicar y utilizar, dando como resultado personas más críticas, reflexivas, participativas, creativas y comprometidas hacia un cambio y transformación social de sus territorios; ya que para conocer no hay que cerrarse en las viejas metodologías de enseñanza sino evolucionar hacia nuevas tendencias y paradigmas que ayuden a los futuros líderes como son los niños, adolescentes y jóvenes.

Valoración teórica de la propuesta

Esta propuesta parte de la necesidad de cimentar el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia, para garantizar un conocimiento que no solo quede en algo ambiguo, sino que trascienda en los estudiantes de Bachillerato de la institución educativa, argumento que le da sustentabilidad, sostenibilidad, ya que se prevé dar herramientas para que el conocimiento sea más fácil y asimilable para el estudiante de bachillerato.

Al hablar de estrategias, para que el aprendizaje fluya en los estudiantes; se habla de una valoración teórica ya que la estrategia, instrumentos, herramientas, parten de una teoría de aprendizaje que se puede iniciar con el constructivismo y en la actualidad conlleva a sostener un aprendizaje holístico y en especial cuando se habla de la asignatura de Historia, ya que desde la teoría se necesitan cimentar los hitos y hechos históricos que han transformado holísticamente la sociedad ecuatoriana y en especial la Sierra Norte como es la provincia de Imbabura.

Para sustentar desde la validación teórica de la propuesta se recoge conceptualizaciones, aportes de autores muy destacados en el área tecnológica sin olvidarse de la necesidad de evolucionar las corrientes pedagógicas que hoy han dado como resultados grandes descubrimientos pedagógicos donde al estudiante ya no se le debe ver como un ente receptor de información sino como un actor de su propio desarrollo que tiene que estar interrelacionado con su entorno desde la naturaleza hasta su desarrollo psicoemocional y culminando hacia el empoderamiento étnico cultural y con estructura de pensamiento para ser pilar fundamental de las transformaciones sociales de sus pueblos y nacionalidades.

CONCLUSIONES

Las conclusiones presentadas se basan en el análisis de métricas e indicadores, los cuales indican que los instrumentos de medición utilizados con los estudiantes son consistentes y confiables, lo que valida los resultados obtenidos. Es importante destacar que, al examinar las respuestas proporcionadas por los estudiantes en la encuesta, se encontró, generalmente, que no existe una relación entre las respuestas y las variables comparadas. En otras palabras, no se observa una asociación significativa entre estas variables, lo que sugiere que las respuestas pueden ser atribuidas al azar en lugar de una correlación directa con dichas variables.

La percepción subjetiva de los docentes y estudiantes, según los resultados obtenidos en los instrumentos de medición, permite concluir que el estudio de la Historia utilizando Storytelling, es una herramienta que mejora el proceso de enseñanza aprendizaje porque ha sido efectiva para desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico, las habilidades interpersonales y sociales de los estudiantes, y mejorar significativamente su comprensión de realidades históricas. Además, se ha fomentado la inclusión y la diversidad cultural en el aula. En el caso de los docentes, al incorporar estas herramientas en su práctica docente, el educador puede aumentar su propia capacidad para enseñar de manera efectiva, innovar en su método de enseñanza y desarrollar habilidades tecnológicas y de producción de medios. También el docente puede aumentar su capacidad para atraer y mantener el interés de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje más participativo y colaborativo.

La aplicación de Storytelling, ha permitido que los estudiantes no vean a la Historia, solamente como una línea del tiempo de eventos ocurridos en la sociedad, sino que sea asumida como un conocimiento que ha permitido cimentar el análisis, la crítica, la reflexión, la participación, la orientación e incluso la toma de una posición frente a diversos hechos históricos que ha pasado la sociedad ecuatoriana y en el caso especial los pueblos y nacionalidades indígenas de la Sierra Norte. Esto, ha propiciado que los estudiantes sean gestores de su propio conocimiento. En el caso de este trabajo de investigación, se utilizó la técnica de Storytelling para estudiar el proceso de Evangelización y la extirpación de Idolatrías desde la colonia hasta los actuales momentos. Este tema proporcionó a los estudiantes, elementos para el análisis y reflexión, lo que permitirá a su vez, que ellos orienten a sus comunidades sobre este tema histórico, para que luego,

pueda ser aplicado a las realidades actuales. En definitiva, Storytelling como estrategia narrativa ha servido para que el estudiante asimile el conocimiento y conozca su historia: la forma como vivieron sus Apuk, sus antepasados, sus Taitas y descubra cuáles fueron sus objetivos y sus fortalezas, que les han permitido sobrevivir cerca de 531 años con su identidad, cultura, lengua, vestimenta, costumbres.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que los docentes que deseen utilizar el Storytelling en su práctica docente, deben enfocarse en la técnica básica de contar historias, a través de la lectura y análisis de cuentos, mitos y leyendas de diferentes culturas, con el fin de comprender mejor la estructura y elementos comunes de estas historias. De igual manera, los docentes deben participar en talleres de narración, donde puedan aprender de otros pares y compartir sus propias experiencias.

Se recomienda que el Estado y las instituciones educativas, deben invertir en la capacitación y el desarrollo profesional de los docentes; además, se debe proporcionar los recursos tecnológicos adecuados que permitan perfeccionar, en los docentes, habilidades y destrezas en el uso de las herramientas en el aula, enfocadas al empleo de Storytelling, en cualquier asignatura.

En el desarrollo de Storytelling, se sugiere, que los docentes deben fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes para aprovechar al máximo los recursos tecnológicos disponibles. Los estudiantes pueden aprovechar las habilidades y conocimientos de cada miembro del equipo, lo que puede aumentar la eficacia y la calidad del trabajo. Además, les corresponde a los docentes, trabajar en equipo con sus pares, utilizar la estrategia del ensayo – error, así como de aprender del trabajo de los estudiantes, cuando estos resuelven creativamente los problemas en el desarrollo de Storytelling.

Finalmente, se recomienda que las instituciones educativas, generen sus propios recursos didácticos usando Storytelling, y los publiquen en medios digitales para el uso de sus estudiantes u otras personas interesadas en aprender.

REFERENCIAS

- Aguilar Ramos, M., & Leiva Olivencia, J. (2012). *La participación de las familias en las escuelas TIC: análisis y reflexiones educativas*. , . Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. doi:40, 7-19.
- Aguirre, E. E., Canales, V. I., Aguirre, A. M., & Carcausto, W. (2021). Desarrollo y fortalecimiento de competencias emocionales en la educación infantil en Iberoamérica: una revisión sistemática. *Investigación Valdizana, Vol. 15(Nº. 4)*, 219-230. doi:ISSN 1994-1420, ISSN-e 1995-445X
- Aguirre, J., & Marchetti, B. (2021). Formación docente, inclusión digital y desigualdad educativa. *Revista de Educación, N°22/2021(22)*, 87 - 108. doi:https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/index
- Aguirre, P. C. (2021). *NARRATIVA DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ECUADOR EN BACHILLERATO*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA. doi:<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2810/1/AGUIRRE%20PINTADO%20CARLA%20VANESSA%20.pdf>
- Alarcón, N., Ramírez, D. Q., & Vilchez, M. Y. (2014). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán. doi:Recuperado de http://www.repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/700/T025_09580299_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Links]
- Alderman, N. (2015). *The first great works of digital literature are already being written*”, en *The Guardian*. En The Guardian [Weblog post]. doi:<https://www.theguardian.com/technology/2015/oct/13/video-games-digit>
- Aprendercine.com. (5 de marzo de 2023). <https://aprendercine.com/produccion-audiovisual/>. doi:<https://aprendercine.com/wp-content/uploads/2019/06/logo-escuela-de-cine-aprendercine.png>
- Area, E. (2009). *Manuel, Introducción a la Tecnología Educativa*, p. 16. España.
- Arias, F. G. (03 de Marzo de 2023). *investigación de campo*. doi:<https://investigaciondecampo.com/segundarias/>
- Arias, V. A. (2018). Actitudes de docentes universitarios frente al uso de dispositivos móviles con fines académicos. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 23(núm. 78), 1201-1220. doi:DOI: 10.1590/s1517-9702201702150010.
- Asamblea Nacional, E. (2008). *Constitución Política del Ecuador*. Registro Oficial. doi:https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Asamblea, N. d. (2008). *Ley Organica de Educación Intercultural* . Asamblea Nacional del Ecuador .
- Ausubel, N. H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. . 2º Ed. TRILLAS, México.
- Benavides, B., J.M., & Mendoza, L. P. (2020). El storytelling en la educación superior: un análisis del impacto y pertinencia de la narración de historias en el proceso formativo. *Revista Científica Hallazgos21, 5(2), 21(5)*, 149 - 161. doi:Recuperado de <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>

- Betancourth, S., Zambrano, C., Ceballos, A. K., Benavides, V., & Villota, N. (2017). Habilidades sociales relacionadas con el proceso de comunicación en una muestra de adolescentes. *Psicoespacios*, 11(18), 133 - 147. doi:DOI: 10.25057/21452776.898
- Betancourth, Z. S., & Cerón, A. J. (2017). Adolescentes creando su proyecto de vida profesional desde el modelo DPC. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, ,, 50, 21- 41. doi:Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/811/1329>
- Bobadilla Arismendi, J. M. (17 de Febrero de 2023). *Psicoinforma La estrategia lúdico-lego dacta, para elevar el rendimiento escolar en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 1er. Grado de Educación Secundaria de la I.E. "Champagnat" de Tacna*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/psicoinforma05/tipos-de-re/definicion-de-las-tics>: <https://sites.google.com/site/psicoinforma05/tipos-de-re/definicion-de-las-tics>
- Bricall, J. (2000). *Conferencia de Rectores de las Universidades españolas (CRUE)*. Biblioteca Digital de la OEI. doi:<http://www.campus-oei.org/oeivirt/bricall.htm>
- Buxarrais Estrada, M. R. (2011). *El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI. 1-14*. Sinéctica, (37). doi:Recuperado en 18 de febrero de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pi
- Buxarrais, E. M., & Ovide, E. (2011). *El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI*. Sinéctica. doi:http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pi
- Cabero, J. (1999). *Tecnología Educativa: Diseño, producción y evaluación de medios para la enseñanza en soporte multimedia*, p. 18. España .
- Camacho, M. R., Rivas, V. C., Gaspar, C. M., & Quiñonez, M. C. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de Ciencias Sociales*, Vol. XXVI, (Número especial 2), 460-472. doi:<https://doi.org/10.31876/rsc.v26i0.34139>.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234. doi:ISSN: 1315-883X. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Clipchamp. (25 de febrero de 2023). <https://www.google.com/search?q=.+Clipchamp&oq=.+Clipchamp&aqs=chrome..69i57j0i22i30l6j69i60.8635j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#bsht=CgRmYnNtEgQIBDAB>. Obtenido de <https://www.google.com/search?q=.+Clipchamp&oq=.+Clipchamp&aqs=chrome..69i57j0i22i30l6j69i60.8635j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#bsht=CgRmYnNtEgQIBDAB>: <https://www.google.com/search?q=.+Clipchamp&oq=.+Clipchamp&aqs=chrome..69i57j0i22i30l6j69i60.8635j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#bsht=CgRmYnNtEgQIBDAB>
- Cobo, R. C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Col·lecció Transmedia XXI*. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Concepto. (03 de marzo de 2023). <https://concepto.de/cuestionario/#ixzz7uvyPNg5W>. Obtenido de <https://concepto.de/cuestionario/#ixzz7uvyPNg5W>: <https://concepto.de/cuestionario/#ixzz7uvyPNg5W>

- Correa, P. C., & Ramón, L. P. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, Vol. 6 (Núm. 2), 101-113. doi:DOI:10.5281/zenodo.5512910
- De La Cruz, Q. R. (2015). *Estudio del uso y manejo del Open Office.Org Calc (Hoja de Cálculo) en la aplicabilidad de las actividades Educativas, para los estudiantes del noveno año de Educación Básica en la Unidad Educativa Cotacachi*. Universidad Técnica del Norte. doi:http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4229
- Del Moral Pérez, M. E., Villalustre Martínez, L., & Neira Piñeiro, M. R. (2017). Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital storytelling. *Aula Abierta*, 45(1), 45(1), 15 - 24. doi:https://doi.org/10.17811/rifie.45.1.2017.
- Díaz, B. F., & Hernández, R. G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw Hill, México, 232p.
- Díaz-Bravo, L., Díaz-Bravo Ruíz, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruíz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Metodología de Investigación en Educación Médica*, 162-167.
- EDUCREA. (07 de marzo de 2023). <https://educrea.cl/capacitacion-y-perfeccionamiento-docente/>. Obtenido de <https://educrea.cl/capacitacion-y-perfeccionamiento-docente/>: <https://educrea.cl/capacitacion-y-perfeccionamiento-docente/>
- Equipo editorial, E. (27 de febrero de 2023). <https://concepto.de/storytelling/>. doi:https://concepto.de/storytelling/
- Espinosa, O., Torres, S., Zapata, M., Ortega, N., & Restrepo, S. (2007). *Programa de orientación vocacional*. Gobernación de Antioquia. doi:Recuperado de http://documents.pageflip-flap.com/IcoUBcciLTMDPsCHm2KL#.UmkeS_ILPUg=&p=0
- Fernandez del Rio, J., Sanz, N., Fernandez, C. J., & Santos, L. (2017). Assessing the long-term effects of cooperative learning on students' motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(1), 89-105. doi:doi:10.1080/17408989.2015.1123238
- Fernández, T. J., & Pozos, P. K. (2018). Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: Hacia la profesionalización docente con TIC. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, Vol. 22 (Núm. 1), 25-51. doi:https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i1.9917
- Ferrés, J., & Masanet, M.-J. (2017). Communication efficiency in education Increasing emotions and storytelling. *Comunicar*, 52, 52, 51-60. doi:https://doi.org/10.3916/C52-2017-05
- Fisher, W. R. (2009). *La narración como paradigma de la comunicación humana: el caso del argumento moral público*. Monografías de comunicación . 51 : 1-22. doi:10.1080 / 03637758409390180.
- Forero Ciendúa, D. M. (2016). *Estrategias Pedagógicas para el Aprendizaje de la Historia de Colombia*. Universidad de La Sabana. doi:https://repositorios.educacionbogota.edu.co/handle/001/2717
- Forneiro, I. M. (2008). OBSERVACIÓN Y EVALUACIÓN DEL AMBIENTE. *REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN*. (), pp. (N.º 47), 49-70.

- García, A. (2004). Calidad de la Educación en la Sociedad de la Información. *Revista Complutense de Educación*, 15(2), 509-520. doi:ISSN: 1130-2496. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/RCED0404220509A/16175>
- García, J., & Cañal, P. (1995). *Cómo enseñar Hacia una definición de las estrategias de enseñanza por investigación*. *Investigación en la Escuela*, 25, pp. 5-16.
- Gómez, G. L., & Macedo, B. J. (2010). IMPORTANCIA DE LAS TIC EN LA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR. *Investigación Educativa*, vol. 14 ,(N.º 25), 209-224. doi:ISSN 1728-5852
- González, K. (2011). Teoría del Aprendizaje. *TEORIA HUMANISTA*, 19(11), 2-22. doi:<http://psicopedagogia19.blogspot.com/2011/11/teoria-humanista.html>
- González, M. P. (2006). *Conciencia histórica y enseñanza de la historia: una mirada desde los libros de texto*. Enseñanza de las ciencias sociales, (5), 21-30. doi:<https://www.redalyc.org/journal/6557/655769222006/html/>
- González, R. L., Hernández, D. H., & Bustamante, A. J. (2017). *Las tecnologías digitales en los contextos educativos*. 1a ed. - Córdoba : Brujas ; méxico : Social TIC, Asociación Civil., doi:CDD 372.358
- Greimas, I. J. (2017). El principio de narratividad. *Revistas Mexicanas de Investigación Científica y Tecnológica del CONACYT*, 22(3), 25- 45.
- Guisado Rodríguez, A. M. (2017). "Storytelling": cómo contar historias ayuda a la estrategia de marketing. Universidad de Sevilla. doi:https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/75910/Storytelling_como_contar_historias_ayuda_a_la_estrategia_de_marketing.pdf;jsessionid=D766E7B3944E290A3BFE3C7D87BF8594?sequence=1
- Hamilton, M., & Weiss, M. (2005). *Teaching ans using storytelling in the*. Children tell stories. doi:Katonah, Nueva York: Richard C. Owen.
- Hermann, A., & Pérez, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Espacios*, 40(41), 1-13.
- Hernández, B., & Otero, G. y. (2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista (II). Num. , . *Nure Investigación*, 1(34), 2 - 30.
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación. *Retos y Perspectivas*, Vol. 5(1), 325 - 347. doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación* . México D.F: McGraw Hill Inter. doi:<http://metodoscomunicacion.sociales.uba.ar/files/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>
- <https://logomaster.ai/es/>. (22 de febrero de 2023). <https://logomaster.ai/es/>. Obtenido de <https://logomaster.ai/es/>
- <https://openai.com/>. (22 de febrero de 2023). <https://openai.com/>. Obtenido de <https://openai.com/>: <https://openai.com/>

- https://www.canva.com/es_es/. (25 de febrero de 2023). https://www.canva.com/es_es/. Obtenido de https://www.canva.com/es_es/: https://www.canva.com/es_es/
- Jarrín, V. J. (2022). *PROGRAMA DE INCLUSIÓN SOCIO- EDUCATIVA*. Universidad Técnica del Norte . doi:file:///C:/Users/yepez/Downloads/Documents/PG%201080%20TRABAJO%20GRADO.pdf
- Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling: Capturing lives*. Creating Community, 4th edition.
- Leiva, J. (28 de enero de 2012). *La formación en educación intercultural del profesorado y la comunidad educativa*. Rev. REID, (Número Monográfico), 8-31. . Obtenido de <http://www.ujaen.es/revista/reid/monografico/n2/REIDM2art1.pdf>: Recuperado de <http://www.ujaen.es/revista/reid/monografico/n2/REIDM2art1.pdf> [Links]
- López Simó, V. C. (2020). Educación STEM en y para el mundo digital: El papel de las herramientas digitales en el desempeño de prácticas científicas, ingenieriles y matemáticas. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(62), 20, 62. doi:<https://doi.org/10.6018/red.410011>
- López, P. P. (2016). *EL STORYTELLING. BENEFICIOS Y APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA*. UNIVERSITAT JAUME-I.
- Luque Guerrero, G. M. (2017). Storytelling: la emoción, la nueva herramienta educativa. *Publicaciones Didacticas* (84), 233-390. doi:<https://core.ac.uk/download/pdf/235855831.pdf>
- Marina, J. (1999). *El timo de la sociedad de la información*. En *Educación e Internet, Documentos*. Madrid Santillana . doi:<https://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic2.pdf>
- Marqués, P. (18 de Febrero de 2013). *Impacto de las TIC en Educación: Funciones y limitaciones*. Obtenido de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf> [Links]: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf> [Links]
- Martínez, L. M. (2021). Storytelling, una herramienta eficaz y motivadora en el ámbito educativo. *Dialnet*, 15(6), 282-284. doi:ISBN 978-84-09-29615-6
- Maslow Abraham. (1970). *La pirámide de Maslow, o jerarquía de las necesidades humanas*.
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(1), . 20(1), 38-47. doi:<https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>
- Matus, P. (2019). *Storytelling; Cómo crear y contar buenas historias*. Maletín Editores. doi:ISBN: 978-956-09473-0-7; <http://www.maletin.cl/>
- Menchén, F. (2012). *La escuela creativa transformadora: Una nueva conciencia*. Increa. doi:<http://www.increa.uneb.br/anais/increa4/Menchen.pdf>
- Mestres, L. (2008). *La alfabetización digital de los docentes*. doi:<http://www.educaweb.com/noticia/2008/12/01/alfabetizacion-digital-docentes-3349/>
- MINEDUC. (2014). *MOSEIB, MODELO DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN*. Sensorial - Ensamble Gráfico. doi:<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>
- MINEDUC, M. d. (2017). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital*. MINEDUC.

doi:<http://www.educacion.gob.ec/>

- Monfort, N., Pagès, J., & Santisteban, A. (2011). *Cómo evaluar el pensamiento histórico del alumnado. En La evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales.* . Murcia, España: Asociación Universitaria de Profesorado de Didáctica. doi:<https://www.redalyc.org/journal/6557/655769222006/html/>
- Moreira, M. (1993). *Teoría da Aprendizagem Significativa*. Fascículos de CIEF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo.
- Navales Coll, M. d., & Perazzo, D. C. (2005). *Las nuevas tecnologías de la comunicación, información y educación*. UAEH Mexico. doi:<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa2/n1/e1.html#nota0>
- Peña Acosta, A., Maldonado Castañeda, P. H., & López Velandia, C. C. (2017). *Relatos digitales de los y las estudiantes universitarios*. Ediciones OCTAEDRO. doi:<http://hdl.handle.net/10045/71081>
- Pera, R., & Viglia, G. (2016). Exploring How Video Digital Storytelling Builds Relationship Experiences. *Psychology & Marketing*, 33(12), 1142- 1150. doi:<https://doi.org/10.1002/mar.20951>
- Polonyi, R. (2021). Interrumpiendo la jerarquía de la producción de conocimiento: el caso de documentar el teatro social en Palestina. *Estudios de Teatro y Interpretación*, 41(1), 21-39. doi:<https://doi.org/10.1080/14682761.2021.1888565>
- Polonyi, R. (2021). *LA FICCIÓN COMO VEHÍCULO PEDAGÓGICO EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA*. Esitorial Inclusión - Madrid. doi:https://books.google.com.ec/books?id=mJk9EAAAQBAJ&pg=PA2&lpg=PA2&dq=%22Polonyi,%22+R.+2021+La+Historia+y+la+ficc%C3%B3n&source=bl&ots=w44GH_ZK9J&sig=ACfU3U3TDzEN5Xsv6njYxQAY-yEckEnWIA&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjAnb_DtLn9AhU-SjABHU7aBDYQ6AF6BAgfEAM#v=onep
- Pozos, K. V. (2010). *La competencia digital del profesorado universitario para la sociedad del conocimiento*. Bellaterra: Dpto. Pedagogía Aplicada.
- Prendes Espinosa, M. P. (2018). La Tecnología Educativa en la Pedagogía del siglo XXI: una visión en 3D. , (4). *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 4. doi:<https://doi.org/10.6018/riite/2018/335131>
- Pulido, R. R., Ballén Ariza, M., & Zúñiga López, F. S. (2007). *Abordaje hermenéutico de la investigación cualitativa. Teorías, procesos, técnicas.* . Huila: Universidad Cooperativa de Colombia. . doi:https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/618544/mod_resource/content/1/T%C3%A9cnicas%20y%20m%C3%A9todos%20inv.pdf
- Quishpe, H. M. (2021). *Las Metodologías Alternativas en el desarrollo integral de los niños de educación inicial basada en la pedagogía de Waldorf, periodo 2021*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. doi:<file:///C:/Users/yepez/Downloads/Documents/MUTC-001146.pdf>
- Ramírez Soleda, M. (12 de febrero de 2008). *Triangulación e instrumentos para análisis de datos*. Recuperado de: . Obtenido de http://sesionvod.itesm.mx/acmcontent/b98fca5b-7cb6-4947-b8de-1ac3d3cdb9c/Unspecified_EGE_2015-06-19_05-29-p.m..htm: <http://sesionvod.itesm.mx/acmcontent/b98fca5b-7cb6-4947-b8de->

- Rogers Carl, R. (1987). *tribuía mucha importancia a las relaciones humanas y a la calidad del encuentro interpersonal como elemento significativo para determinar su efectividad*. doi:<https://blog.derrama.org.pe/teorias-del-aprendizaje-teoria-humanista/>
- Romero de Harb, D., Molina Espinoza, S., Espinoza Beraún, J., Mori Paredes, M., & y Pasquel Cajas, A. (2018). Dinámica familiar y desarrollo psicosocial en estudiantes de educación primaria. *Investigación*, 12(4), 205-214. doi:<http://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/156>
- Ruiz, B. M. (27 de Noviembre de 2019). *La importancia de las TICs en la educación*. Obtenido de <https://www.flup.es/importancia-tics-educacion/>: info@flup.es
- Sáez, L. J. (2010). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, valorando la incidencia real de las tecnologías en la práctica docente. *Revista Docencia e Investigación*.(nº 20), 183 - 204.
- Samamé Pérez, M. (2007). *Las TICs como medio de desarrollo educativo*. . México DF, Editorial Nueva Luz.
- Sánchez Soto, M. (2018). EL USO DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN ECUADOR. . *Opuntia Brava*, 9(1), , 9(1), 125-132. doi:Recuperado a partir de <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/124>
- Sanchez, M. S. (2019). El storytelling digital a través de video en el contexto de la educación infantil. . *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, (54), 165-184. doi:file:///J:/TESIS%20CRISTIAN/AGUIRRE%20PINTADO%20CARLA%20VANESSA%20.pdf
- Significados. (04 de 03 de 2023). *Significados Tipos de investigación*". Obtenido de <https://www.significados.com/tipos-de-investigacion/>: <https://www.significados.com/tipos-de-investigacion/>
- Socas, V. y. (2013). *Usos educativos de la narrativa digital: Una experiencia de m-learning para la educación emocional*. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 14 (2),.
- Tello, E. (18 de febrero de 2011). *Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México*. Obtenido de <http://www.rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n2-tello/305-1221-2-PB.pdf>: <http://www.rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n2-tello/305-1221-2-PB.pdf>
- Tipantuña, T. J. (2019). *Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje*. Digital Publisher CEIT, 4(4), 29-40. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2019.4.114>
- TRENDS, E. (28 de Febrero de 2017). *Storytelling*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-reads/storytelling/>: <https://observatorio.tec.mx/edu-reads/storytelling/>
- Unesco. (2008). *La educación inclusiva e integradora*. Unesco. doi:https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000162787_spa

- UNESCO. (2015). *Declaración de Incheon y Marco de Acción*. UNESCO. doi:https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa
- UPEC, U. P. (2019). *Guía metodológica plan de investigación – UPEC (p. 24)*. UPEC. doi:<https://upec.edu.ec/images/stories/TITULACION/UNIDAD%20TITULACION%20ACTUAL/GUIA%20METODOLOGICA%20TIC%20Y%20FORMATOS/GU%C3%8DA%20METODOLOGICA%20TIC.pdf>
- Villalustre, M. L., & Del Moral, P. E. (2010). INNOVACIONES DIDÁCTICO-METODOLÓGICAS EN EL CONTEXTO VIRTUAL DE RURALNET Y SATISFACCION DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, Volumen 8*(Número 5), 1 - 13. doi:<http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol8num5/art4.pdf>
- Vizcaíno Alcantud, P. (2016). *Del storytelling al storytelling publicitario: el papel de las marcas como contadoras de historias. (Trabajo Fin de Grado)*. Universidad Carlos III de Madrid. Universidad Carlos III de Madrid. doi:https://banner9.icesi.edu.co/ic_contenidos_pdf/adjuntos/202220/202220_10039_14649.pdf
- Zhapa, B. M., & Toledo, M. C. (2022). Storytelling como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión lectora. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, Vol. VIII*(Nro. 3), 8 - 24. doi:DOI 10.35381/cm.v8i3.810

ANEXO 1.
AUTORIZACIÓN PARA HACER LA INVESTIGACIÓN
EN LA UEM SUMAK YACHANA WASI.

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO
"SUMAK YACHANA WASI"



Colimbuela, a 15 de abril del 2022

Dra. Lucía Yépez V.
Directora
Facultad de Posgrado

Me permito informarle a usted que el Licenciado Ponce Barrera Cristian Ramiro, con número de cédula 1002772224 estudiante del Programa de Maestría en **Tecnología e Innovación Educativa**, ha sido aceptado en esta institución para realizar su trabajo de grado. La institución brindará todas las facilidades e información necesarias para el desarrollo de la investigación.

Agradezco su atención.

Atentamente,



Ing. Wilmer Santacruz
RECTOR DE LA UEM "SUMAK YACHANA WASI"
Cel. 0996488765
Correo. wilmerauz@gmail.com



Dirección: Vía Imantag – Comunidad Colimbuela
Telf: 063049006
e-mail: uemsumakyachanawasi@hotmail.com
IMANTAG – COTACACHI - ECUADOR



Página 1

ANEXO 2.
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA DEL MILENIO “SUMAK YACHANA WASI”

Estimado (a) estudiante:

La encuesta que se presenta a continuación tiene como objetivo, analizar el uso de la herramienta “Storytelling” como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje de Historia en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa del Milenio “Sumak Yachana Wasi”.

La información recolectada será utilizada únicamente con fines académicos e investigativos y los datos obtenidos serán confidenciales.

Lea detenidamente las siguientes preguntas y coloque una “X”, en la alternativa que usted considere la más adecuada según su opinión.

Fecha de la encuesta:

Género: F () M () LBGTI ()

Curso:

Edad:

Nacionalidad:

Etnia: Mestizo () Indígena () Afroecuatoriano () Blanco () Mulato () Otros ()

1. ¿Le gustan a usted las historias digitales?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

2. ¿Considera que el contar historias digitales puede ayudar al desarrollo del pensamiento crítico?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

3. ¿Conoce usted qué es una herramienta digital o storytelling?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

4. ¿Conoce usted herramientas para el desarrollo de la narrativa digital storytelling?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

5. ¿El docente utiliza aplicaciones web durante las clases de Historia?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

6. ¿Las estrategias didácticas que utiliza el docente de historia despiertan el interés en los estudiantes?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

7. ¿Desearía mejorar su proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

8. ¿Desearía evidenciar herramientas digitales en sus clases de Historia?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

9 ¿Considera que la implementación de herramientas digitales mejoraría su aprendizaje en la asignatura de Historia?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

10. ¿Desearía conocer cómo se elabora una herramienta digital para la asignatura de historia?

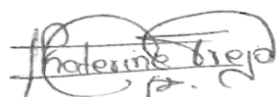
Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: bueno (B); mejorable (M); Deficiente (D) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción). Si es necesario, agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	B	B	B	
2	B	B	B	
3	B	B	B	
4	B	B	B	
5	B	B	B	
6	B	B	B	
7	B	B	B	
8	B	B	B	
9	B	B	B	
10	B	B	B	

Observaciones generales:



MSc. Lucía Katherine Trejo Caicedo

Docente Validador

ANEXO 3. ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE INSTITUTO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Entrevista dirigida a docentes del área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa del Milenio “Sumak Yachana Wasi”.

Tema: “La Tecnología Educativa en Acciones Afirmativas Digitales de Storytelling, en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje de Historia”

Objetivo: Analizar la apreciación de los docentes sobre la utilización de la herramienta “Storytelling” como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje de Historia en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa del Milenio “Sumak Yachana Wasi”.

Preguntas:

1. ¿Considera que el proceso de aprendizaje en la asignatura de historia debe ser mejorado?
2. ¿Sus clases despiertan el interés en los estudiantes?
3. ¿Se debería implementar actividades que mejoren la comunicación? Mencione algunas.
4. ¿Cuáles herramientas TIC utiliza en sus clases?
5. ¿Conoce sobre la herramienta de Storytelling?
6. ¿Considera importante la aplicación de Storytelling en el proceso de enseñanza-aprendizaje de historia de los estudiantes?

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: bueno (B); mejorable (M); Deficiente (D) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción). Si es necesario, agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	B	B	B	
2	B	B	B	
3	B	B	B	
4	B	B	B	
5	B	B	B	
6	B	B	B	

Observaciones generales:



MSc. Juan Carlos Cevallos Santacruz

Docente Validador



ANEXO 4. CUESTIONARIO GRUPO FOCAL



GRUPO FOCAL

Integrantes: _____

Fecha: _____

Tema: Aplicación de Storytelling en la asignatura de Historia

1.- Storytelling (narración de historias) ¿puede contribuir a la comprensión de la temática tratada en la asignatura de historia?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	No contesta (retirados-traslados)

2.- ¿La narrativa digital genera en usted entusiasmo y curiosidad por aprender la asignatura?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	No contesta (retirados-traslados)

3 ¿Considera que implementar Storytelling en las clases de historia mejoraría su aprendizaje?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	No contesta (retirados-traslados)

4.- ¿En su opinión, Storytelling puede ser empleado para el aprendizaje de otras asignaturas?

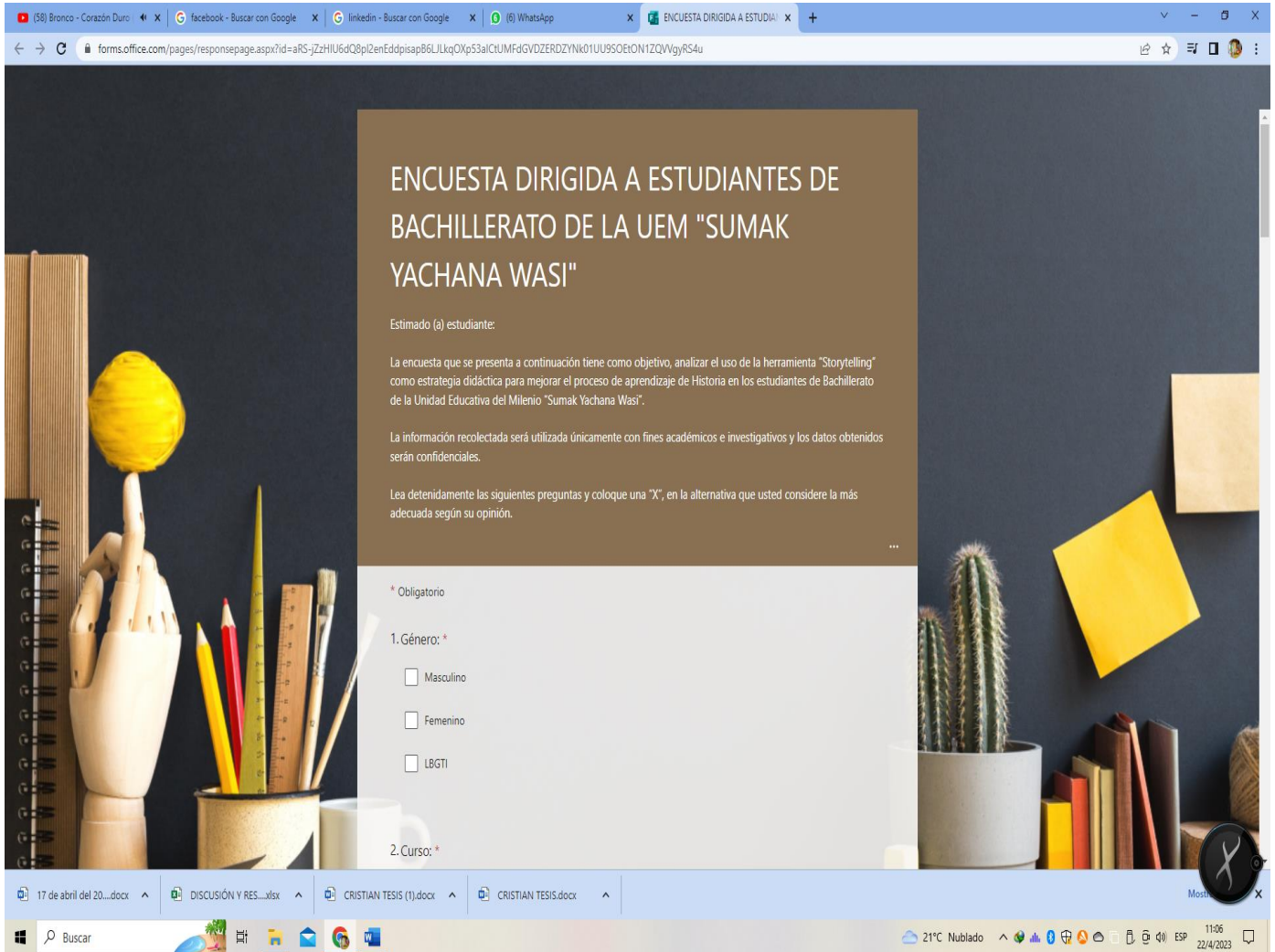
Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	No contesta (retirados-traslados)

5.- ¿Desearía aprender a elaborar un Storytelling? Si o No ¿Por qué?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	No contesta (retirados-traslados)

ANEXO 5.

ENCUESTA DIGITAL PARA LOS ESTUDIANTES



ANEXO 6.
RESULTADOS DE LA ENCUESTA

PREGUNTA 1

¿Le gustan a usted las historias digitales?	
Totalmente de acuerdo	15,51
De acuerdo	69,82
Indiferente	10,34
En desacuerdo	2,58
Totalmente en desacuerdo	1,72

Las historias digitales en el desarrollo del pensamiento crítico

PREGUNTA 2.

¿Considera que el contar historias digitales puede ayudar al desarrollo del pensamiento crítico?	
Totalmente de acuerdo	21,55
De acuerdo	62,06
Indiferente	9,41
En desacuerdo	6,03
Totalmente en desacuerdo	0,86

PREGUNTA 3.

¿Conoce usted qué es una herramienta digital o storytelling?	
Totalmente de acuerdo	8,62
De acuerdo	30,17
Indiferente	33,62
En desacuerdo	18,96
Totalmente en desacuerdo	8,62

PREGUNTA 4.

¿Conoce usted herramientas para el desarrollo de la narrativa digital storytelling?	
Totalmente de acuerdo	7,75
De acuerdo	27,58
Indiferente	32,75
En desacuerdo	25,86
Totalmente en desacuerdo	6,03

PREGUNTA 5.

¿El docente utiliza aplicaciones web durante las clases de Historia?		
Totalmente de acuerdo	18,96%	
De acuerdo	54,31	
Indiferente	10,34	
En desacuerdo	11,2	
Totalmente en desacuerdo	5,17	

PREGUNTA 6.

¿Las estrategias didácticas que utiliza el docente de historia despiertan el interés en los		
Totalmente de acuerdo	35,34	41
De acuerdo	50,86	59
Indiferente	7,75	9
En desacuerdo	3,44	4
Totalmente en desacuerdo	2,58	3

PREGUNTA 7.

¿Desearía mejorar su proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia?		
Totalmente de acuerdo	40,51	47
De acuerdo	43,96	51
Indiferente	12,06	14
En desacuerdo	1,72	2
Totalmente en desacuerdo	1,72	2

PREGUNTA 8.

¿Desearía evidenciar herramientas digitales en sus clases de Historia?		
Totalmente de acuerdo	29,31	34
De acuerdo	56,03	65
Indiferente	8,62	10
En desacuerdo	4,31	5
Totalmente en desacuerdo	1,72	2

PREGUNTA 9.

¿Considera que la implementación de herramientas digitales mejoraría su aprendizaje en la asignatura de Historia?		
Totalmente de acuerdo	30,17	35
De acuerdo	54,31	63
Indiferente	9,48	11
En desacuerdo	5,17	6
Totalmente en desacuerdo	0,86	1

PREGUNTA 10.

¿Desearía conocer cómo se elabora una herramienta digital para la asignatura de historia?		
Totalmente de acuerdo	35,34	41
De acuerdo	59,48	69
Indiferente	3,44	4
En desacuerdo	0,86	1
Totalmente en desacuerdo	0,86	1

ANEXO 7. TABULACIÓN DE LA ENCUESTA

Tabla 1.

Afinidad por las historias digitales

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	18	15,51%
De acuerdo	81	69,82%
Indiferente	12	10,34%
En desacuerdo	3	2,58%
Totalmente en desacuerdo	2	1,72%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla expone el alto nivel de afinidad que los estudiantes de bachillerato tienen por las historias digitales.

Tabla 2

Las historias digitales en el desarrollo del pensamiento crítico

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	25	21,55%
De acuerdo	72	62,06%
Indiferente	11	9,41%
En desacuerdo	7	6,03%

Totalmente en desacuerdo	1	0,86%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra los índices de cooperación de las historias digitales en el desarrollo del pensamiento crítico.

Tabla 3

Conocimiento de Storytelling como herramienta digital

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	8,62%
De acuerdo	35	30,17%
Indiferente	39	33,62%
En desacuerdo	22	18,96%
Totalmente en desacuerdo	10	8,62%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra el nivel de conocimiento de la herramienta digital Storytelling.

Tabla 4

Herramientas que intervienen en la construcción de Storytelling

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	7,75%
De acuerdo	32	27,58%
Indiferente	38	32,75%
En desacuerdo	30	25,86%
Totalmente en desacuerdo	7	6,03%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra el conocimiento de herramientas que cooperan en la construcción de Storytelling.

Tabla 5

Aplicaciones web en clases de historia

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	18,96%
De acuerdo	63	54,31%
Indiferente	12	10,34%
En desacuerdo	13	11,02%
Totalmente en desacuerdo	6	5,17%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra la aceptación en cuanto a la utilización de las aplicaciones web en clases de Historia.

Tabla 6

Interés por las estrategias didácticas en clase.

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	41	35,34%

De acuerdo	59	50,86%
Indiferente	9	7,75%
En desacuerdo	4	3,44%
Totalmente en desacuerdo	3	2,58%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra la importancia que se da a las estrategias didácticas en Historia.

Tabla 7

Nivel de aprendizaje en la asignatura de Historia

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	47	40,51%
De acuerdo	51	43,96%
Indiferente	14	12,06%
En desacuerdo	2	1,72%
Totalmente en desacuerdo	2	1,72%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra la predisposición de los estudiantes a ampliar el aprendizaje en la asignatura de Historia.

Tabla 8

Herramientas digitales en Historia

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	34	29,31%
De acuerdo	65	56,03%
Indiferente	10	8,62%
En desacuerdo	5	4,31%
Totalmente en desacuerdo	2	1,72%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra el interés por la inclusión de herramientas digitales en la asignatura de Historia.

Tabla 9

Criterios sobre la influencia de las herramientas digitales en el aprendizaje de Historia

Frecuencia	N	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	35	30,17%
De acuerdo	63	54,31%
Indiferente	11	9,48%
En desacuerdo	6	5,17%
Totalmente en desacuerdo	1	0,86%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra el nivel de aceptación a las herramientas digitales en el aprendizaje.

Tabla 10

Herramienta digital para Historia

Frecuencia	N	Porcentaje
-------------------	----------	-------------------

Totalmente de acuerdo	41	35,34%
De acuerdo	69	59,48%
Indiferente	4	3,44%
En desacuerdo	1	0,86%
Totalmente en desacuerdo	1	0,86%
Total	116	100%

Nota. Esta tabla muestra el interés por conocer la elaboración de la herramienta digital.

ANEXO 8

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS ENTREVISTAS

<i>Preguntas</i>	<i>Categoría</i>	<i>Subcategoría</i>	<i>Entrevista 1</i>	<i>Entrevista 2</i>	<i>Entrevista 3</i>
<i>¿Considera que el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia debe ser mejorado?</i>	Actualización de nuevos métodos de enseñanza aprendizaje.	Docente dinámico y observador. Modernización del proceso educativo. Tema de clase abordado desde diferentes perspectivas. Proceso de aprendizaje en permanente mejoramiento.	Docente observador al determinar las diferentes formas de reaccionar o de ser de los estudiantes.	Modernización del proceso educativo, en vista que cada individuo tiene sus particularidades de acuerdo con sus formas de aprender.	Un tema de clase puede ser abordado desde diferentes perspectivas, y se puede aplicar varias estrategias didácticas. El proceso de aprendizaje todo el tiempo debe ser mejorado, que el docente sea habrá a CONTINUA... otros campos de enseñanza utilizando herramientas.
<i>¿Sus clases despiertan el interés en los estudiantes?</i>	Incursión de la tecnología en la educación.	Docentes, activos, empáticos y reflexivos. Renovadas técnicas de aprendizaje. Confianza de los estudiantes. La aplicación de las tics en el aula. La clase va más allá de la planificación.	Docentes, activos, empáticos, reflexivos, tomando en cuenta que las asignaturas que integran el área de Ciencias Sociales son asignaturas netamente teóricas. Ganar la confianza y el respeto de los estudiantes.	Búsqueda de nuevas técnicas de aprendizaje. La aplicación de las tics en el aula siempre va a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	La clase va más allá de la planificación, donde la tecnología se convierte en herramienta que amplía el proceso de aprendizaje.
<i>¿Se debería implementar actividades que mejoren</i>	Ambientes comunicativos y de diálogo bidireccional.	Rol playing, discusiones grupales.	Actividades comunicativas desarrolladas en clase:	El estudiante no debe convertirse en un ente receptivo, emitirá	La comunicación puede perderse por diversos distractores, por cuanto,

<p><i>la comunicación?</i> <i>Mencione algunas.</i></p>		<p>Emisión de criterios e ideas, por medio de debates y foros.</p> <p>Equilibrio emocional para garantizar un diálogo eficiente.</p>	<p>rol playing, discusiones grupales.</p>	<p>criterios e ideas, por medio de debates y foros.</p>	<p>hay que buscar un equilibrio emocional con el estudiante, para garantizar un diálogo eficiente.</p>
<p><i>¿Cuáles herramientas TIC utiliza en sus clases?</i></p>	<p>Uso de herramientas.</p>	<p>Nearpod y wordwall.</p> <p>Educaplay y mentimeter.</p> <p>Word Clouds.</p>	<p>Práctica innovadora en el aula con Nearpod y wordwall.</p>	<p>Actividades centradas en emplear Educaplay y mentimeter.</p>	<p>Estrategia didáctica reflexiva Word Clouds.</p>
<p><i>¿Conoce sobre la herramienta de Storytelling?</i></p>	<p>Arte de contar historias.</p>	<p>Uso de lenguaje, comunicación, emotividad, y psicología del movimiento.</p> <p>Logra transformar el conocimiento.</p> <p>Estudiante construye el conocimiento con asesoría del docente.</p> <p>Historia compuesta por imágenes y varios elementos.</p> <p>Establece las partes principales de un relato.</p>	<p>Introduce el tema mediante el uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento (ademanes, gesticulación y expresión)</p>	<p>Nueva manera de adquirir el conocimiento y lograr transformación.</p> <p>El conocimiento puede ser construido por el estudiante, obviamente con el acompañamiento y asesoría del docente.</p>	<p>Construcción abstracta de elementos e imágenes de una historia.</p> <p>Establece las partes principales de un relato: inicio, tema, protagonistas, desarrollo, nudo y resolución de la historia.</p>
<p><i>¿Considera importante la aplicación de Storytelling en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia</i></p>	<p>Herramienta digital que dinamiza y revaloriza la asignatura.</p>	<p>Valor a su cultura, sus lenguas ancestrales.</p> <p>El estudiante abre su</p>	<p>Valor a su cultura, sus lenguas ancestrales, importante para la comunidad educativa.</p>	<p>La percepción de los estudiantes es favorable, explora el manejo de herramientas tecnológicas.</p>	<p>Permite desarrollar espacios de integración de experiencias personales en el ámbito escolar.</p>

de los estudiantes?

imaginación.

Explora el manejo de herramientas tecnológicas.

Construyen sus propias historias.

Trabajo en grupo.
Espacios de integración de experiencias.

El estudiante abre su imaginación y lo vuelva algo fantástico dentro de su diario vivir.

Los estudiantes se involucran porque aprenden a construir sus propias historias.

Los estudiantes aprenden a trabajar en grupo para crear sus materiales.

ANEXO 9.

AUTORIZACIÓN PADRES DE FAMILIA PARA LA ENCUESTA



Ministerio
de Educación

UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO
"SUMAK YACHANA WASI"



Colimbuela, 13 de abril de 2023


Señor
PADRE DE FAMILIA


De mi consideración:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de sus hijas Tamia Belinda Araque Menacho C.C. 1004950893 y Saywa Araque Menacho C.C. 1003878582, en el proyecto **Storytelling (narración de historias)**, mismo que tiene relación directa con la propuesta de investigación de mi tesis de maestría titulada "**LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN ACCIONES AFIRMATIVAS DIGITALES DE STORYTELLING, EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE HISTORIA**".

Por la atención que se digne dar a la presente, le anticipo mi agradecimiento.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en Colimbuela, el día jueves 13, del mes Abril de 2023.


Firma
Decente: **Lic. Cristian Ramiro Ponce Barrera**
C. C. No. 1002772224


Firma
Representante legal: **Luz María Menacho Menacho**
C. C. No. 1002772224

ANEXO 10.

AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.



UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "SUMAK YACHANA WASI"



Colimbuela, 13 de abril de 2023

Señor
PADRE DE FAMILIA

De mi consideración:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo Jordy Sebastián González Tonguino C.C. 1004306617, en el proyecto **Storytelling (narración de historias)**, mismo que tiene relación directa con la propuesta de investigación de mi tesis de maestría titulada "LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN ACCIONES AFIRMATIVAS DIGITALES DE STORYTELLING, EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE HISTORIA".

Por la atención que se digne dar a la presente, le anticipo mi agradecimiento.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en Colimbuela, el día jueves 13, del mes abril de 2023.

Firma
Docente: Lic. Cristian Ramiro Ponce Barrera
C. C. No. 1002772224

Firma
Representante legal: María Isabel Tonguino Borja
C. C. No. 1003134622

ANEXO 11.

DISCUSIÓN DE LOS GRUPOS FOCALES

Aporte de los estudiantes - grupo focal

PREGUNTA	POSICIÓN	ARGUMENTO
<p>Storytelling ¿puede contribuir a la comprensión de la temática tratada en la asignatura de historia?</p>	<p>SI</p>	<p>Si, porque tenemos ideas claras y precisas de acuerdo con los temas de la asignatura, para comprender de mejor manera.</p> <p>Si, las voces, el audio de los narradores estaban bastantes comprensibles.</p> <p>A través de estas herramientas podemos conocer más sobre nuestros antepasados y otros temas.</p> <p>Nos ayuda a comprender los temas a tratar sobre acontecimientos pasados. En medios digitales se puede entender mejor.</p> <p>Con imágenes podemos comprender mejor el tema tratado.</p> <p>Tras apreciar un video con diferentes elementos podemos comprender de mejor manera un tema específico, este video es específicamente llamativo.</p> <p>Nos ayuda a tener una comprensión más precisa.</p>
<p>¿La narrativa digital genera en usted entusiasmo y curiosidad por aprender la asignatura?</p>	<p>SI</p>	<p>Si, porque es más fácil comprender la información y tomar ideas.</p> <p>Si, Nos da entender mejor la asignatura.</p> <p>Si, la narrativa digital tiene varias herramientas que llaman la atención a la hora de aprender.</p> <p>Al observar el video causa curiosidad, por lo que se ve en él.</p> <p>Es una forma interesante de adquirir conocimiento.</p> <p>Nos da la facilidad de escuchar el tema varias veces, para así comprenderlo mejor</p> <p>Es más atractivo mediante gráficos y hechos del pasado.</p>

		<p>Si, se puede identificar y conocer a fondo sobre un tema.</p> <p>Si, ya que podemos comprender los temas de mejor manera y las clases serían diferentes y divertidas.</p>
<p>¿Considera que implementar Storytelling en las clases de historia mejoraría su aprendizaje?</p>	SI	<p>Si, porque fuese una manera más interesante de aprender temas de la asignatura.</p> <p>Si, se hace más comprensible la clase.</p> <p>Llama la atención porque es una nueva fuente de aprendizaje.</p> <p>Si, causaría mayor interés sobre el tema y se haría la clase más entretenida.</p> <p>Si, es más interesante observar un Storytelling, que leer un libro.</p> <p>Con las imágenes que contiene el video podemos tener ideas más claras y el contenido será más entendible.</p> <p>Si, pues Storytelling nos ayudaría a mejorar viendo y haciendo videos.</p> <p>Serían más interesantes y llamativas, el aprendizaje sería mejor y más fácil, podríamos recordar más la temática.</p>
<p>¿En su opinión, Storytelling puede ser empleado para el aprendizaje de otras asignaturas?</p>	SI	<p>Si, porque es una herramienta muy fácil de utilizar y además el Storytelling es muy práctico.</p> <p>Puede ser más clara la clase de cualquier asignatura.</p> <p>Si, daría más dinámica y curiosidad a los estudiantes para entender las asignaturas.</p> <p>No porque en otras asignaturas resultaría confuso y no se comprendería a la perfección.</p> <p>Es más dinámico, despejaría cualquier duda que no se entendió en clases.</p> <p>Si, estos videos son imperativos, causando mayor comprensión en la audiencia</p> <p>La narración puede ser factibles para todas las asignaturas</p>

		<p>Puede colaborar en todas las asignaturas, ya que brinda información exacta sobre un tema específico.</p> <p>Cada asignatura tiene su forma de llegar a los estudiantes, pero Storytelling sí serviría para ser incluido en todas ellas.</p>
<p>¿Desearía aprender a elaborar un Storytelling?</p>	<p>SI</p>	<p>Si, aprendo más y nos divertimos editando. Además, se crearían más posibilidades de aprendizaje al resto de estudiantes.</p> <p>Si, a través de esta herramienta podemos aprender más cosas y temas.</p> <p>Se ve interesante.</p> <p>Sí, podríamos aprender y enseñar</p> <p>Si, descubrimos nuevas formas de aprendizaje.</p> <p>Si, no tengo conocimiento, sin embargo, me gustaría aprender</p> <p>Si, porque aprendemos más sobre un tema determinado.</p> <p>No, genera mucho trabajo.</p> <p>Si, pues podríamos mejorar en la forma de exponer diferentes temas en las asignaturas.</p> <p>A través de una historia podríamos construir nuestra propia historia, ya que nuestro aprendizaje depende de aprender nuevas cosas, para implementar nuestras capacidades.</p> <p>Si, para poder implementar en una exposición en clase, y mejorar la comprensión de un tema.</p>

ANEXO 12. FOTOGRAFÍAS DE LAS ENCUESTAS Y GRUPOS FOCALES











