



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

**Metodología para el desarrollo de la narrativa digital en el
proceso pedagógico de la Educación Básica Superior**

Autor:

Sonia Janeth Lituma Llivicura

Tutora:

PhD. Rosalina Soler Rodríguez

ECUADOR

2023



La Universidad para todos



A mi esposo Biron Vargas que con su amor y paciencia me ha motivado a seguir este proceso de estudio.

Un agradecimiento profundo a mi madre María Adela Llivicura que desde pequeña me ha inculcado no temer las adversidades y luchar por mis sueños y metas.

A mis hermanos y toda mi familia porque con sus palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañaron en los momentos delicados de mi salud, extendieron su mano en momentos difíciles y me brindaron su amor. Ahora juntos a compartir este logro.

Finalmente, quiero dedicar esta tesis a mi padre German Lituma que desde el cielo se siente muy orgulloso de mí, por seguir superándome en la vida.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por brindarme salud y guiarme en mi camino para concluir con mi superación profesional.

A mis Hijos, quienes son mi motor y mi mayor inspiración, que a través de su amor conjuntamente con mi esposo han llenado mi vida de felicidad.

A mi madre por su paciencia, buenos valores, que ayudan a trazar mi camino.

A mi querida Unidad Educativa Tiputini. Lugar donde he laborado gran tiempo y efectué la presente investigación. A su Rectora Licenciada Patricia Díaz, a los docentes y estudiantes que me colaboraron.

Igualmente, a la Universidad Bolivariana del Ecuador y a todas sus autoridades, al claustro de la maestría Entornos Digitales de Aprendizaje por permitirme lograr el objetivo de esta etapa de mi vida. Gracias por la paciencia, orientación y guía en el desarrollo de esta investigación.

A mi tutora, PhD. Rosalina Soler Rodríguez, por brindarme su apoyo incondicional tanto en lo académico como personal para realizar de forma eficiente este trabajo de titulación. A todos gracias infinitas.

Sonia Janeth Lituma Llivicura.

RESUMEN





El desarrollo vertiginoso de la tecnología educativa contemporánea ha propiciado el uso didáctico de la narrativa digital, como recurso audiovisual. En su concepción académica, la narrativa digital es la manifestación actual de una de las formas de comunicación más antiguas, contar historias. Es la narración de relatos utilizando medios tecnológicos novedosos, sustentadas en el lenguaje audiovisual. Al ser aplicadas en la educación se aprecian brechas epistemológicas que demandan de investigaciones que perfeccionen el trabajo metodológico. La narrativa digital aún constituye un contenido pendiente en los currículos de formación de la Unidad Educativa Tiputini. Entonces, se formula el siguiente problema científico: Insuficiencias metodológicas para la enseñanza de la narrativa digital a los estudiantes de Básica Superior que limita el desarrollo de su correcta expresión a través de los medios digitales en la Web 2.0. Para atender este problema se determinó como objetivo de la investigación la elaboración de una metodología para crear narrativas digitales por los estudiantes de Básica Superior a partir de la utilización de herramientas informáticas. Mediante la aplicación de métodos teóricos, empíricos y matemático estadístico de investigación mixta, pudo constatar el impacto positivo del aporte científico reflejado en el aprendizaje activo, creativo y colaborativo de los estudiantes, al crear narrativa digital. Contrastando este resultado con el criterio favorable de los especialistas, ellos reconocen el valor pedagógico de la metodología, es una vía que contribuye a frenar la brecha digital mediante la preparación de nativos digitales en la sociedad de la información y el conocimiento al utilizar la narrativa digital como medio de expresión de significados en la Web 2.0.

Palabras claves: narrativa digital, herramientas informáticas, metodología, educación básica superior, medios digitales, creación de narrativa digital





ABSTRACT

The rapid development of contemporary educational technology has led to the didactic use of digital narrative as an audiovisual resource. In its academic conception, digital narrative is the current manifestation of one of the oldest forms of communication, storytelling. It is the telling of stories using innovative technological means, supported by audiovisual language. When applied in education, epistemological gaps are seen that demand research that improves the methodological work. Digital narrative still constitutes pending content in the training curricula of the Tiputini Educational Unit. Then, the following scientific problem is formulated: Methodological insufficiencies for teaching digital narrative to Higher Basic students that limits the development of its correct expression through digital media in Web 2.0. To address this problem, the research objective was determined to develop a methodology to create digital narratives by Upper Basic students using computer tools. Through the application of theoretical, empirical and mathematical-statistical methods of mixed research, the positive impact of the scientific contribution reflected in the active, creative and collaborative learning of the students, when creating digital narrative, could be verified. Contrasting this result with the favorable criteria of the specialists, they recognize the pedagogical value of the methodology, it is a way that contributes to stopping the digital divide by preparing digital natives in the information and knowledge society by using digital narrative as a means of expressing meanings in Web 2.0.

Keywords: digital narrative, computer tools, methodology, higher basic education, digital media, creation of digital narrative





ÍNDICE GENERAL

RESUMEN

ABSTRACT

INTRUCCUCCIÓN

Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema	2
Precisión del tema	3
Objeto de la investigación	4
Objetivo general	4
Planteamiento hipotético	4
Categorías de la investigación.....	4
Objetivos específicos.....	4
Métodos de investigación	5
Población y muestra.....	6
Declaración del tipo de investigación	6
Principales aportes.....	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	7
Descripción breve del contenido de los capítulos.....	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO DEL PROCESO DE CREACIÓN DE NARRATIVA DIGITAL POR ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	9
1.1 Análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas	9
1.2 Antecedentes históricos del proceso de creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior	24





1.3 Criterios de posición respecto a la creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior	27	
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN. RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO AL PROCESO DE CREACIÓN DE NARRATIVA DIGITAL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR.....		30
2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías científicas de la investigación	30	
2.2 Enfoque de investigación	33	
2.3 Alcance de la investigación	33	
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación	33	
2.5 Métodos científicos utilizados en el contexto de la investigación.....	33	
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	35	
2.7 Delimitación de la población y la muestra.....	36	
2.8 Descripción de la metodología	37	
2.9 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.....	37	
CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE METODOLOGÍA PARA LA CREACIÓN DE NARRATIVA DIGITAL POR ESTUDIANTES DE LA ENSEÑANZA BÁSICA SUPERIOR		47
3.1 Fundamentos teóricos que sustentan la metodología para la creación de narrativa digital por los estudiantes de la enseñanza Básica Superior	47	
3.2 Metodología para la creación de narrativa digital en la Enseñanza Básica Superior	49	
3.3 Valoración de la metodología por el método criterio de especialistas.....	59	
3.4 Ejemplificación de la aplicación de la metodología en la muestra de estudiantes. Criterio de usuarios.....	69	
CONCLUSIONES		
BIBLIOGRAFÍA		
ANEXOS		





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Conceptualización y operacionalización de categorías.....	30
--	----



La Universidad para todos





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 1.....	38
Figura 2. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 2.....	39
Figura 3. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 3.....	40
Figura 4. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 4.....	41
Figura 5. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 5.....	42
Figura 6. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 6.....	43
Figura 7. Indicador 1 de la guía de valoración de especialistas.....	61
Figura 8. Indicador 2 de la guía de valoración de especialistas.....	62
Figura 9. Indicador 3 de la guía de valoración de especialistas.....	62
Figura 10. Indicador 4 de la guía de valoración de especialistas.....	63
Figura 11. Indicador 5 de la guía de valoración de especialistas.....	63
Figura 12. Indicador 6 de la guía de valoración de especialistas.....	64
Figura 13. Indicador 7 de la guía de valoración de especialistas.....	65
Figura 14. Indicador 8 de la guía de valoración de especialistas.....	65
Figura 15. Indicador 9 de la guía de valoración de especialistas.....	66
Figura 16. Indicador 10 de la guía de valoración de especialistas.....	66
Figura 17. Indicador 11 de la guía de valoración de especialistas.....	67
Figura 18. Indicador 12 de la guía de valoración de especialistas.....	68
Figura 19. Pregunta 1 de la encuesta de satisfacción a los estudiantes.....	71
Figura 20. Pregunta 2 de la encuesta de satisfacción a estudiantes	72
Figura 21. Pregunta 3 de la encuesta de satisfacción a estudiantes	73
Figura 22. Pregunta 4 de la encuesta de satisfacción a estudiantes	74
Figura 23. Pregunta 5 de la encuesta de satisfacción a estudiantes	75



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

LISTADO DE ANEXOS

- Anexo 1. Guía de observación a las actividades docentes.....
- Anexo 2. Prueba Pedagógica inicial. Ejercicio de apreciación audiovisual a los estudiantes
- Anexo 3. Guía de entrevista semiestructurada a los docentes.....
- Anexo 4. Guion narrativo y gráfico de la narrativa digital creada por los estudiantes
- Anexo 5. Guía de valoración por especialistas a la metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la Enseñanza Básica Superior a partir del criterio de especialistas ...
- Anexo 6. Encuesta de satisfacción a estudiantes.....



La Universidad para todos





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

El análisis de la perspectiva histórica de la Tecnología Educativa permite constatar, en su conformación disciplinar, los contenidos referidos a los medios de enseñanza en diversas tipologías y formatos: los libros de texto, el cine, la televisión, el video, el software educativo, las aplicaciones Web. Todos estos han evolucionado de formatos analógicos a digitales para comunicar el contenido objeto de estudio.

Lo expresado anteriormente, revela las potencialidades pedagógicas que hacen importante y necesaria la utilización de los audiovisuales en tanto intervienen en el proceso del conocimiento a través de experiencias mediadas, actúan a la vez como factores extraescolares de la educación según explica Blanco (2001) y se constituyen en una herramienta que ayuda a ver y pensar el mundo.

El desarrollo vertiginoso de esta tecnología educativa en la actualidad ha dado lugar al uso educativo de la narrativa digital, término en constante construcción y sin un consenso generalizado acerca de su definición aún. No obstante, en su concepción académica, es una forma de expresión que aprovecha los recursos digitales para mejorar el aprendizaje utilizando medios atractivos, persuasivos y novedosos desde la animación interactiva, según afirma Pérez et al. (2017). Es decir, se considera una nueva forma de narrar historias teniendo en cuenta medios de comunicación y expresión digital.

La narrativa digital es la manifestación actual de una de las actividades más antiguas, la narración de relatos que desde el hombre de las cavernas se practica cuando se reunían a escuchar a los más sabios y experimentados contar historias alrededor de las fogatas.

Hoy en día la necesidad de contar historias sigue latente en la sociedad digital en la era postmoderna. Actualmente, se puede narrar un relato desde la pantalla del dispositivo móvil de manera sencilla luego de utilizar una aplicación para editar videos y así darle sentido a una historia que antes se contaba de forma oral o escrita y ahora se le da vida mediante imágenes y sonidos.

Ante esa necesidad de contar historias la innovación educativa permite pensar en las formas de incluir en los currículos de formación la creación de narrativa digital. Donde los medios





digitales adquieren un rol técnico importante y se utilizan el equivalente de técnicas cinematográficas, tales como vídeos, imágenes fijas o en movimiento, audios, textos escritos. Todos esos códigos se configuran sobre la base de un lenguaje que facilita la comunicación de lo que se narra. Para ser utilizados como medio de expresión en las redes sociales de Internet por la mayoría de sus usuarios, de diversas edades.

Justificación del problema

La narrativa digital como medio de expresar ideas cuenta con las teorías de Morán et al. (2017), indica que el hombre como ser social utiliza por naturaleza el lenguaje, la comunicación y el habla para expresarse. En este sentido también Pérez (2021), sostiene que el lenguaje puede utilizar sonidos, símbolos, señas, contenido visual, siendo el lenguaje oral el primero y más utilizado por las personas.

Sin embargo, los otros tipos de lenguaje: escrito, visual, sonoro y audiovisual, adquieren un nivel de importancia superior en la actualidad con el acceso a las tecnologías digitales y en mayor grado las herramientas de la Web 2.0 para promover la expresión libre y creativa, es decir, leer y escribir en ambientes digitales.

Lo anteriormente analizado evidencia que, en los actuales momentos, los docentes tienen un reto pedagógico en utilizar estrategias didácticas de aprendizaje activo mediante metodologías que involucren los recursos digitales, a la vez motiven a los estudiantes en el desarrollo de habilidades y destrezas para desarrollar la comunicación. Porque contar historias apoyadas en medios audiovisuales despierta el interés del emisor y del receptor del mensaje.

Lo anteriormente explicado permite determinar como tema de la presente investigación: Metodología para la creación de narrativa digital en el proceso pedagógico de la Educación Básica Superior.

Planteamiento del problema

Sin embargo, la novedad de estas formas de expresión que en la actualidad tecnológica se gestan, muestra en la práctica pedagógica irregularidades que no contribuyen al uso exitoso de estas tecnologías y se reflejan en la siguiente **Situación problémica**:





- ✓ Persisten métodos y procedimientos de enseñanza tradicional al estudiante para el desarrollo de la expresión oral y escrita, que no propician el estudio de otros lenguajes como el audiovisual para la creación de narrativas digitales.
- ✓ Fundamentalmente, se les enseña a usar aplicaciones digitales en clases de Informática, de forma técnica e instrumental, no así para utilizarlas como medio de expresión para contar historias desde otras actividades docentes.
- ✓ Aún, cuando los estudiantes comunican sus ideas a través de herramientas digitales de forma empírica, no alcanzan la calidad técnica y pedagógica requerida para crear narrativa digital.

Teniendo en cuenta esta situación se determina el **problema científico**: Insuficiencias metodológicas para la enseñanza de la creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior en la Unidad Educativa “Tiputini”.

En este sentido Martín-Barbero (2011) afirma que la lectura y la escritura se halla reductoramente atrapada entre un ejercicio escolar que se vincula más a las tareas y desvinculado de la expresividad personal y las culturas cotidianas, porque una sociedad mediada por la información y los entornos de las redes virtuales exige nuevas destrezas cognitivas y comunicativas. De este modo el derecho a la palabra pasa ineludiblemente por la escritura fonética y por la hipertextual.

En esencia, el autor anterior reflexiona acerca de la necesidad de preparar a la generación de nativos digitales, específicamente adolescentes, para utilizar técnicas y formas de expresión acordes a su contexto social actual que se desarrolla en la sociedad de la información y el conocimiento mediada por tecnologías digitales en todos los ámbitos de la vida cotidiana. En este sentido se tiene en cuenta que, para estos sujetos, constituye una atracción el consumo de información audiovisual. Por tanto, su educación como un receptor crítico, reflexivo y creativo es necesaria.

Precisión del tema

La investigación se centra en la búsqueda de una alternativa para la atención al problema determinado. Es por esto que el tema se ubica acorde a las líneas científicas de la Maestría y propone como título “Metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la enseñanza Básica Superior”





Objeto de la investigación

En consecuencia, el problema científico anteriormente formulado se manifiesta en el **objeto de investigación** proceso de creación de narrativas digitales por estudiantes de la Educación Básica Superior.

Objetivo general

A partir del problema científico determinado en esta tesis, se establece como **objetivo general**: Elaboración de una metodología para crear narrativas digitales por los estudiantes de la Enseñanza Básica Superior de modo eficiente a partir de la utilización de herramientas informáticas.

Planteamiento hipotético

En correspondencia con el objetivo general, la **idea científica a defender** se refiere a que la elaboración y aplicación de la metodología para crear narrativas digitales por los estudiantes de la Educación Básica Superior a partir de la utilización de herramientas informáticas contribuirá al desarrollo efectivo de este recurso en la Web 2.0.

Categorías de la investigación

La aplicación de la narrativa digital a la educación es una temática recientemente investigada por diversos autores y organizaciones (Alexander y Levine 2008; Digital Storytelling Association, 2015). En este sentido, se estudia la implementación de la **narrativa digital** (Rodríguez, 2006; Echeverri, 2011; Hermann 2019; Londoño, 2008; Lambert, 2007; Robin, 2016, Moreira, 2022) que se asume como una categoría principal en esta investigación.

Se destacan otras categorías esenciales como **proceso de creación de narrativa digital** (Rodríguez & Londoño, 2009; Robin, 2016; Orozco, 2022), **herramientas digitales para crear narrativas** (Zancanaro et al., 2007; Salpeter, 2005; Esquivel, 2020).

Objetivos específicos

A partir del objetivo general, se definen los siguientes objetivos específicos:

- Fundamentar desde el punto de vista epistemológico el proceso de creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior y sus antecedentes históricos en el período de análisis establecido.





- Constatar la situación actual que presenta el proceso de creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior mediante la aplicación de instrumentos de diagnóstico pedagógico inicial.
- Elaborar la metodología para la creación de narrativas digitales por los estudiantes de Básica Superior a partir de la utilización de herramientas informáticas.
- Valorar la efectividad pedagógica de la metodología propuesta para la creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior a partir de la utilización de herramientas de la tecnología de la información y la comunicación.

Métodos de investigación

Los objetivos específicos de la investigación se desarrollan mediante la aplicación de:

Métodos teóricos: La base metodológica utilizada en el desarrollo de esta investigación es el método dialéctico, el cual junto a otros que se describen, permitió realizar el estudio de la evolución del objeto de investigación y de su situación en la actualidad. Así como en la concepción del aporte práctico que se propone.

Histórico-Lógico: para realizar el análisis histórico del proceso de creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior. De manera general se aplica a todo el proceso investigativo para constatar su desarrollo.

Análisis y Síntesis: para caracterizar el proceso de creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior, llegar a conclusiones y proponer recomendaciones.

Sistémico estructural funcional: Presente en todo el proceso de explicación y argumentación de la metodología para la creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior. Revelar la lógica organización interna de sus relaciones entre los componentes.

Inductivo-Deductivo: Como vía para penetrar en la lógica teórico práctica del problema científico que se investiga, conocer sus causas y nexos, llegar a conclusiones parciales y generales que permitan tener una visión clara de la solución práctica del proceso de creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior.

Métodos empíricos:

Observación para constatar cómo se trata metodológicamente la creación de narrativas digitales en los estudiantes de la enseñanza Básica Superior.





Ejercicio de apreciación audiovisual a estudiantes para conocer sus opiniones acerca del aprendizaje de las narrativas digitales, así como de las formas en que son instruidos en este sentido.

Encuesta a profesores de la unidad educativa para comprobar sus procedimientos metodológicos en cuanto a la enseñanza de la narrativa digital en este nivel educativo.

Criterio de especialistas: Para corroborar la pertinencia pedagógica de la metodología propuesta. Se acompaña del criterio de usuarios que son los estudiantes a los cuales se les aplica el aporte científico. Con el fin de constatar su nivel de satisfacción se utiliza una encuesta.

Método Matemático-Estadístico:

Descriptivos: Para organizar, resumir y analizar los datos obtenidos en la población de estudiantes investigada mediante la aplicación de técnicas y métodos investigativos, para llegar a valoraciones importantes y tomar decisiones.

Población y muestra

Para el desarrollo de la investigación se seleccionó como población los estudiantes de la Unidad Educativa "Tiputini". Específicamente en la Educación Básica Superior que desarrolla a estudiantes de 8vo, 9no y 10mo grados. Posee una matrícula general de 216 estudiantes y de estos se toma como muestra 71 estudiantes que representan el 33% de la población total. Además, participan 10 profesores de este nivel de enseñanza que imparten la asignatura Lengua y Literatura y de otras materias del currículo.

Declaración del tipo de investigación

La presente tesis se desarrolla mediante el enfoque de investigación cualitativa-cuantitativa o mixta. Con el fin de recopilar los datos, comprender mejor el problema científico, arribar a conclusiones acerca del proceso que se investiga. Para contribuir a mejorarlo se utiliza la investigación acción práctica, según la refiere Creswell (2014). En la cual el investigador ejerce su liderazgo conjuntamente con otros sujetos participantes.

Principales aportes

El aporte práctico de este proyecto de tesis se encamina a la modelación de una metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la Enseñanza Básica Superior. De este modo se introduce este contenido, de forma transversal e interdisciplinar, en los currículos de





formación como objeto de estudio en un aprendizaje constructivista que ocurre en el espacio social creativo que facilita la Web 2.0.

De todo lo cual, los estudiantes pueden sintetizar imaginación, creatividad, pensamiento crítico-reflexivo, planificar proyectos, seleccionar y crear recursos. En general desarrollan las habilidades lingüísticas y para la producción digital que constituyen destrezas inherentes para los ciudadanos del siglo XXI.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La **importancia** de realizar la presente investigación en la Unidad Educativa Tiputini, se evidencia en que el desarrollo de la narrativa digital mejora el aprendizaje de los estudiantes. Se considera en la pedagogía actual como una nueva forma de alfabetización digital porque le proporciona vías de comunicar y expresar sus ideas desde el uso del lenguaje audiovisual. Entonces, suministrar una metodología para la creación de narrativa digital permite potenciar en el alumno la creatividad, para que sean prosumidores de la información en Internet.

En este ámbito, constituye una **necesidad social** para estos adolescentes la preparación para convivir en la sociedad de la información y el conocimiento. Por tanto, aprender a utilizar diversos medios de la Web 2.0 para expresar ideas y comunicarlas contribuye a resolver una de las dificultades que ha impuesto la brecha digital.

La novedad científica de la investigación se singulariza en la metodología para la creación de narrativa digital acorde a las condiciones psicopedagógicas de los estudiantes de la Educación Básica Superior. Se distingue por las etapas que la caracterizan en el proceso pedagógico, para obtener un medio de expresión mediante el cual se comuniquen historias en sitios de Internet.

En esta investigación **la actualidad científica** se aprecia desde el análisis de la bibliografía consultada, que ofrece resultados científicos recientes, para fundamentar el objeto de investigación y su transformación hacia la búsqueda de soluciones al problema científico que en este momento afecta el desarrollo integral de los estudiantes de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa "Tiputini". Para lo cual se aplica la tecnología educativa que aporta la Pedagogía contemporánea.





Descripción breve del contenido de los capítulos

La tesis está estructurada en introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

Capítulo 1. Marco teórico del proceso de creación de narrativa digital por estudiantes de Educación Básica Superior en el entorno digital de aprendizaje

Se estudian las principales teorías que constituyen referentes en la creación de narrativa digital en el proceso pedagógico de la Educación Básica Superior, para asumir las que sustentan este proceso a través del análisis crítico reflexivo.

Capítulo 2. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

Mediante la aplicación del enfoque de investigación cualitativo se describen e interpretan los datos obtenidos en el estudio diagnóstico mediante la aplicación de los métodos empíricos para la búsqueda de soluciones científicas al problema.

Capítulo 3. Propuesta de metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior

A partir de los resultados obtenidos en el estudio diagnóstico, capítulo 2, se determina que la vía de transformar el problema consiste en la elaboración de la metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior. Se determinan los fundamentos teóricos que la sustentan, las características que la distinguen y el objetivo general para su estructuración en cuatro etapas.

Se realiza la valoración a través del método empírico de criterio de especialista, así como la ejemplificación del resultado obtenido con la implementación práctica de la metodología propuesta.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO DEL PROCESO DE CREACIÓN DE NARRATIVA DIGITAL POR ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR

En el presente capítulo se presentan tres epígrafes importantes para el marco teórico de investigación. Primero, la conceptualización de las categorías esenciales. En el segundo, son analizados los antecedentes históricos y su evolución en el período determinado, considerando los aportes de publicaciones en referencia a la problemática estudiada. En el tercero, se declaran los criterios de la investigadora, según sus puntos de vista en coherencia con los de los autores asumidos.

1.1 Análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas

Narrativa digital

La tecnología educativa, en ocasiones, es equiparada a los medios fundamentalmente audiovisuales porque estos dieron inicio al desarrollo de esta disciplina pedagógica desde mediados del siglo XX. Su objeto de estudio fue la inserción de los recursos de comunicación para incrementar la eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje. Así lo asume Área (2004) en sus ideas sobre el desarrollo histórico de esta disciplina pedagógica y agrega las potencialidades que los medios han adquirido a través de la tecnología informática en la actualidad, tanto para crearlos como para transmitir sus mensajes educativos.

De manera que, entre los medios didácticos digitales que hoy se implementan está la narrativa digital o narrativa audiovisual. Están caracterizadas por la tecnología Web. Tanto es así que autores como Alexander y Levine (2008) han propuesto denominarla Web 2.0 Storytelling. Porque se utilizan mediante herramientas de la Web para editar los recursos de imagen y sonido en la construcción de la historia y para transmitirla a través de medios digitales y en sitios de Internet, como lo permite su carácter multimedia y transmedia.

Por su importancia en la actualidad diversos autores que estudian la narrativa digital en la educación la han definido adaptando el concepto según sus intereses de investigación. Se puede apreciar entonces que el término es ambiguo y en constante evolución. De manera general, narrativa digital es una traducción de digital storytelling. La Digital Storytelling Association la define como: “La expresión moderna del antiguo arte de narrar historias”.

Lo importante de la definición anterior es que refiere la evolución de la narrativa en el transcurrir del tiempo y cómo se ha adaptado al contexto cultural digital de la sociedad actual. Desde sus





orígenes, la narrativa ha sido un medio utilizado para comunicar el conocimiento, la sabiduría y los valores. Según el desarrollo social las historias se han transformado adaptándose a cada medio novedoso desde que se contaban alrededor de las fogatas hasta actualmente que se cuentan mediante las pantallas.

Al analizar lo que tradicionalmente se conoce como narrativa se entiende que es una descripción oral o escrita de un acontecimiento, real, ficticia o imaginario. Se realiza con el fin de persuadir o entretener al espectador, el cual puede ser un lector o un oyente. Es un relato contado por un narrador que utiliza la prosa o el verso para expresarlo. Por esto se considera una forma de comunicación y expresión.

En literatura, la narrativa es un género literario utilizado por el autor para narrar una secuencia de hechos vividos en un tiempo determinado, pasado o presente. Se utilizan los elementos historia y discurso para darle sentido al relato. En el contexto social actual esta modalidad se ha desarrollado a la narrativa digital o digital storytelling. Precisamente por la popularización del video y la fotografía digital que permite crear historias narradas mediante el lenguaje audiovisual.

De todo lo anterior se infiere que la forma de narrar se ha ajustado a los medios de comunicación de cada momento. Comenzando por las historias orales, luego manuscritas, después en textos impresos hasta llegar a las audiovisuales en formato de video digital.

Narrar digitalmente para Rodríguez (2006) significa un nuevo modelo discursivo determinado como el hipertexto. Donde existe un sistema de escritura electrónica organizando la información no lineal, mediante las estructuras de red, esto es, estructuras constituidas por cada unidad de información enlazada.

Por su parte, Echeverri (2011) define la narrativa digital como un modo amplio de comunicación donde se aprovechan los recursos digitales y las formas no-literarias de expresión son aceptadas. Quiere decir que, cualquier intento de utilizar los medios digitales para narrar y expresar de manera cotidiana una historia debe ser considerada como una forma de narrativa digital, sin atender a la calidad artística del producto.

En los criterios de la investigadora de esta tesis no se coincide con este punto de vista de Echeverri (2011) en tanto la creación de narrativa digital en el proceso docente debe promover la calidad del producto audiovisual como medio de expresión y comunicación. Se considera





necesaria la convergencia entre la teoría literaria y la teoría computacional para fortalecer la elaboración de este tipo de audiovisual.

Robin (2016) considera que la narrativa digital es mezclar el arte de contar historias con los medios digitales. En lo que se utilizan elementos multimedia como imágenes, textos escritos, audio, música y video a través de software para la edición. Este autor aporta una estrategia que consiste en 10 pasos para crear la narrativa.

Otra de las definiciones ha sido dada por Moreira (2022). La precisa como la combinación de la narración tradicional con la incorporación de las Tecnologías de información y comunicación (TIC) que permite la integración de sentidos para la transformación de la historia. Puede ser elaborada de forma individual o grupal, a fin de potenciar la creación de las historias de manera dinámica y significativa.

En este punto del análisis, se proponen cuatro tipos de narrativas digitales según las identifica Hermann (2019). Estas tipologías, sirven para clasificarlas atendiendo al lenguaje utilizado y los medios para transmitirlos en la web semántica 2.0:

- ✓ Narrativas multimedia: Integran el uso del lenguaje sonoro y visual en la comunicación educativa.
- ✓ Narración de hipertexto: el uso de texto bifurcado en enlaces, lo que permite diferentes navegaciones al decodificar una historia o mensaje.
- ✓ Narrativa hipermedia: Combina el uso de audio, lenguaje visual y texto bifurcado.
- ✓ Narrativas transmedia: entendidas como narraciones que pueden ser leídas o interpretadas en diferentes plataformas o medios de comunicación.

La narrativa digital como medio de expresión y comunicación incide en los niveles sensorial y racional del conocimiento en tanto el estudiante desarrolla la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, percibe la realidad, forma conceptos, juicios, razonamientos, conclusiones y posteriormente aplica en la práctica, esas teorías para completar el ciclo del conocimiento. De esta forma se verifica que estos medios se constituyen en una vía que mediatiza el tránsito de lo concreto sensorial hacia el pensamiento abstracto y finalmente, a lo concreto pensado.

Además, se considera que la narrativa digital como recurso didáctico audiovisual, se sustenta en referentes psicológicos, que se han desarrollado desde una teoría psicológica del





aprendizaje del enfoque Histórico Cultural, creada por Vygotsky (1987). Esta perspectiva reflexiona en el carácter mediatizado que ocurre en los procesos psíquicos superiores.

Al analizar este fundamento en el uso educativo de la narrativa digital se percibe que Vygotsky concibe la relación sujeto-objeto como una imprescindible interacción dialéctica que produce transformaciones de las cuales se obtiene el aprendizaje como resultado de la actividad. Para lograr dichos aprendizajes son necesarios los instrumentos mediadores que son las herramientas y signos que el individuo utiliza en la construcción de significados sociales. Todo esto ocurre a través del proceso de internalización donde una función determinante la cumplen los mediadores: el docente, los recursos didácticos al ser medios de comunicación y el contexto social en el que el estudiante se forma.

Vygotsky reconoce dos formas de mediación. Una es la influencia del contexto social histórico y otra son los instrumentos mediadores que utiliza el sujeto, los reconoce como mediación instrumental. En este sentido, son utilizadas la narrativa digital como recurso audiovisual. Estas funcionan como herramientas de mediación didáctica en el proceso pedagógico, los que son, a la vez, portadores de la cultura que transmiten en sus mensajes expresados a través del lenguaje audiovisual.

De la interacción mediada entre el receptor, el estímulo y el mediador el estudiante desarrolla la experiencia de aprendizaje mediado. Quiere decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje para crear narrativa digital, el profesor utiliza recursos didácticos como mediadores entre él, sus estudiantes y el conocimiento. De esta forma se originan procesos psíquicos interpsicológicos en el estudiante al utilizar la narrativa como objeto de estudio. Posteriormente adquiere un carácter intrapsicológico cuando, por ejemplo, construye los aprendizajes mediados por el uso de la narrativa digital.

Lo anteriormente explicado se interconecta con la Teoría de la Comunicación base del proceso de comunicación educativa según refiere Soler (2018). En este contexto comunicativo se comprende la narrativa digital como un medio de expresión de mensajes mediante el lenguaje audiovisual y el uso de herramientas informáticas.

La implementación de narrativa digital en la educación asume el funcionamiento de los componentes estructurales del modelo de comunicación EMIREC planteado por Cloutier (1982). Este es considerado, actualmente como la base para la interacción y comunicación en





la Web 2.0, como forma de uso académico, a través de prácticas comunicativas audiovisuales que contribuyen a la construcción de significados por el estudiante con carácter participativo.

La importancia de la comunicación de la Web 2.0 radica en que facilita una red académica que funciona como medio de comunicación en una plataforma digital educativa y entorno digital de aprendizaje. En el cual se incluye la narrativa digital en el sistema de medios de enseñanza audiovisuales.

Lo anterior, revela que la narrativa digital como medio de enseñanza audiovisual, forma parte de la tecnología educativa. Funcionan como medios de comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual fortalece su función de canal de la comunicación al transmitir un mensaje de contenido pedagógico y ser difundido a través de sitios de Internet como es el caso de las redes sociales.

Por su parte la visión de Ferrés (2007) en relación con la comunicación audiovisual plantea que esta contribuye a la formación integral del estudiante y que, por tanto, debe desarrollarse durante el proceso académico de todos los niveles educacionales. Porque la comunicación audiovisual es una categoría fundamental que tanto desde las ciencias psicológicas como lingüísticas se refiere a la capacidad de un individuo para interactuar, intercambiar con otros a través del análisis crítico y reflexivo de mensajes audiovisuales para expresarse en el ámbito comunicativo digital.

En la comunicación una de las características que identifican a los seres humanos es su capacidad narrativa. Es una capacidad que se tiene desde para generar, transmitir, comprender, recrear historias relacionadas con hechos reales o imaginarios. Para lo cual se utiliza el lenguaje oral, escrito, gráfico, extraverbal y diversos canales como mecanismos de mediación. De un modo más complejo también se comunican relatos a través de textos escritos en prosa y verso e igualmente en la pintura, la danza, el cine, la música.

Ferrés (2007) también define dimensiones relacionadas con la comunicación audiovisual tales como el lenguaje; la tecnología; los procesos de producción; la ideología y los valores; la recepción y audiencia; la dimensión estética. Todas son consideradas pertinentes en una metodología para crear narrativas digitales. Porque mediante ellas se comunican ideas y mensajes a través de códigos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Tiene la singularidad de que se combinan de forma sincrónica y coherente imagen y sonido para transmitir información.





Es por esto que, como afirma Hermann (2018), utilizar herramientas tecnológicas con criterios pedagógicos y metodológicos dan lugar a nuevas didácticas de enseñanza que facilitan medios y recursos a partir de lenguajes audiovisuales para desarrollar habilidades comunicacionales del alumno, nativo digital.

Otro de los supuestos teóricos que se asumen de la Psicología lo plantea Mayer (2005) en su Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Multimedia. La misma posee estrecha relación con otras teorías cognitivas que desde la Psicología y la Filosofía analizan las funciones de los órganos sensoriales en la construcción del conocimiento.

La Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Multimedia se centra en cómo las personas, actualmente, adquieren el aprendizaje mediante las distintas configuraciones que receptan de los medios de comunicación audiovisual en el contexto de la sociedad digital. Resalta tres procesos cognitivos necesarios para el aprendizaje significativo: la selección, organización e integración de la información audiovisual los cuales son aplicados al proceso de creación de narrativa digital como medio audiovisual.

Este autor explica en su análisis cómo ocurre la cognición humana mediante la recepción de información audiovisual, es decir mediante imágenes y sonidos relacionados armónicamente. Destaca las aportaciones que dan al conocimiento los órganos sensoriales de la vista y el oído al ser activados simultáneamente para decodificar el mensaje audiovisual el cual contribuye a la construcción del aprendizaje del individuo.

Otra condición que revela en su teoría es la permanencia del conocimiento en la memoria por mayor tiempo, a largo plazo. De todo lo cual se deduce la importancia de conocer los códigos del lenguaje audiovisual como la vía pertinente para comprender el mensaje expresado, así como para crearlo. Además, en el aprendizaje multimedia los canales sensoriales de la vista y el oído participan simultáneamente en la decodificación de la información audiovisual lo cual propicia que los hemisferios cerebrales izquierdo y derecho se activen, condición que beneficia el proceso cognitivo. La activación de ambos hemisferios facilita que el estudiante comprenda y construya conexiones significativas mediante lo que observa y escucha simultáneamente.

En correspondencia con estos fundamentos filosóficos y psicológicos se asumen los que la didáctica aporta al uso y creación de narrativa digital. Es preciso acudir a la revisión metodológica que hasta hoy se aplica para que los estudiantes produzcan este tipo de medio





audiovisual. Se puede constatar que Moreira (2021) realiza una sistematización acerca de las narrativas digitales como didácticas educativas para alcanzar el aprendizaje significativo del estudiante.

Las experiencias de uso didáctico de narrativa digital que se constatan, son desarrolladas fundamentalmente desde la asignatura Lengua y Literatura, aunque se encuentran en otras con menos frecuencia. En esta, se estudia como contenido los aspectos relacionados con la narración tradicional. Es por esto que constituye un antecedente de conocimiento para el estudiante en distintos niveles educacionales, serviría para activar el conocimiento y como nivel de partida del aprendizaje de narrativa digital. Se aprecia, además, en las investigaciones anteriores, su uso como recurso para trabajar la comprensión de texto, pero en menos casos para ser creadas por los estudiantes.

Las ventajas didácticas de la narrativa digital son igualmente consideradas en esta tesis. Desde el punto de vista psicológico y didáctico se comprueba que ellas ofrecen una serie de elementos significativos a la enseñanza y el aprendizaje que se reflejan en su utilización permite que el estudiante asimile una cantidad de información mayor al ser percibidas simultáneamente mediante los sentidos de la vista y el oído.

Además, contribuyen a elevar la motivación, el interés, las emociones y la comunicación de los estudiantes. Se implica al estudiante con estrategias de aprendizaje activo, en la construcción de saberes con creatividad y desarrolla competencias lingüísticas y digitales. También conducen el aprendizaje colaborativo mediante el trabajo en equipos para desarrollar la historia audiovisualmente. En resumen, este medio conduce a la innovación educativa utilizando tecnología digital mediante la cual el estudiante pasa de ser un consumidor pasivo a interactuar con la información, a producir contenidos y significados de Internet, un prosumidor como lo define Scolari (2013).

A partir de estas ventajas pedagógicas se analizan algunas limitaciones que el docente debe conocer para contrarrestar sus efectos negativos en el proceso de enseñar a crear narrativa digital. En primer lugar, se considera una desventaja la falta de conocimientos del docente para implementar las herramientas digitales en el proceso de creación, porque impide uno de los pasos principales para transformar la historia tradicional a una narración digital.

Otro elemento importante en cuanto al uso de la narrativa digital en la educación son las características que identifican la etapa del desarrollo de los sujetos que crean este medio. En





el caso de la presente investigación se consideran las condiciones psicológicas y sociales de los adolescentes entre 14 y 16 años que se ubican, según la clasificación de la UNISEF, en el período de la adolescencia media o segunda fase. Donde es preciso atender las circunstancias que le favorecen el proceso de creación de narrativa digital en el contexto histórico social actual. La adolescencia es referida por la Organización Mundial de la Salud como el período de la vida del ser humano en el cual ocurren los principales cambios biológicos, psicológicos y sociales. Acontece en el trayecto de la niñez a la edad adulta. Se reconocen una serie de características que identifican esta etapa y la diferencian de otros momentos del desarrollo humano.

En la adolescencia media ocurren cambios trascendentales que van conformando al individuo. Desde el punto de vista psicológico este período del adolescente se caracteriza por una manera diferente de abordar los problemas y entender la realidad de la vida. Se reconoce como la etapa más difícil de los adolescentes.

Estos cambios experimentados, se reflejan en la forma de ser y pensar. En muchas ocasiones no aceptan fácilmente todo lo que les dicen los adultos y se sienten incomprendidos. Sin embargo, las relaciones con el grupo y los amigos ocupan un rol determinante lo que puede favorecer la aplicación de estrategias didácticas de trabajo colaborativo.

Los cambios emocionales que ocurren en esta etapa ellos lo expresan en la evolución de su pensamiento concreto al abstracto. Desarrollan el pensamiento crítico y una mayor capacidad para manejar información audiovisual mediante la cual se activan simultáneamente ambos hemisferios cerebrales, al decodificar imagen y sonido relacionados en armonía.

A la par maduran sus capacidades de memorización. Este aspecto es beneficiado por el uso de audiovisuales en tanto estos mensajes tienden a permanecer por más tiempo en la memoria a largo plazo según plantea Mayer (2005) en su teoría cognitiva de aprendizaje multimedia.

También se modifican sus estrategias de aprendizaje porque van obteniendo procesos mentales que le permiten adquirir nuevos conocimientos y llegar a conclusiones. Estas condiciones se tienen en cuenta para ejercer una actitud crítica ante la información audiovisual. Además, para discernir entre los audiovisuales que lo eduquen e instruyan y los que no conducen a ese fin. Para lograr este objetivo es preciso que haya contado con una orientación que lo conduzca hacia una educación audiovisual.

Según Morales (2018), los adolescentes hoy tienen nuevas formas de comunicarse razón que obedece a que forman parte de la generación de nativos digitales. Se les reconoce como altos





consumidores de recursos audiovisuales en las redes sociales, con énfasis en Facebook, YouTube e Instagram como redes sociales abiertas que se usan con fines diversos, el entretenimiento, la comunicación y la búsqueda de información.

Para esto, utilizan múltiples pantallas como la de los dispositivos móviles: teléfono, Tablet, además de las computadoras y el televisor. Al decir de Pérez et al. (2016) se hallan en interacción continua con la tecnología digital. Sin embargo, refieren estos autores que no siempre los adolescentes encuentran en la institución educativa orientaciones de cómo utilizar la tecnología de forma productiva. Por lo que se hace necesario que los docentes busquen vías de incorporar a la enseñanza las herramientas digitales.

Esos medios conducen a que el adolescente cree su visión del mundo y las percepciones sociales, en gran medida, sean construidas a través de audiovisuales lo cual se reconoce como convergencia de medios en la sociedad en red. Resultados de estudios actuales indican que un tercio de los jóvenes entre los 15 y 29 años dedican 7 horas diarias al consumo audiovisual y alrededor de un 10 % crea contenido de forma regular en Internet. Para los adolescentes, nativos digitales, Internet le proporciona un acceso ilimitado, inmediato y ubicuo para consumir información audiovisual donde pueden elegir los contenidos que prefieren visualizar en el momento y lugar que deseen.

Al decir de Ferrés (2017) a los adolescentes le funcionan las pantallas como espejos. De estas asumen roles de género, estereotipos sexuales, estilos de vida, vocaciones, hábitos saludables o tóxicos. Asimismo, sostienen ideales de sus líderes reales o ficticios. Es por ello que les interesan las historias de vida de las figuras socialmente famosas, los imitan y activan mecanismos de identificación con ellos.

En ocasiones se convierten en creadores de productos audiovisuales utilizando herramientas digitales básicas, de manera empírica, aunque no siempre obtienen un producto de calidad por la falta de conocimientos. Pero sí desarrolla un proceso de inmersión en la historia que pretenden contar audiovisualmente.

En este sentido Hermann (2018) también plantea conjeturas psicológicas acerca del uso y creación de narrativas digitales en esta etapa del desarrollo de los adolescentes. Es que en ellos se activan los neurotransmisores y las zonas del cerebro como los lóbulos frontal, parietal, temporal y occipital, que se encargan de incorporar el nuevo material presentado en imágenes, sonidos y experiencias senso-motoras para potenciar los procesos de internalización del





conocimiento. La autoconfianza, la motivación son aspectos emocionales y afectivos que, según este autor, se refuerzan cuando crean relatos digitales

Son asumidos además los referentes conceptuales de Méndez y Monescillo (2003) que abordan las funciones de los medios de comunicación audiovisuales en el proceso de socialización. Se convierten en un instrumento social, que incide en los adolescentes en sus gustos, normas, conductas y pautas de comportamiento, que cautivan, convencen, entretienen, culturizan, informan, pero también los manipulan.

Las características psicopedagógicas del estudiante de la Educación Básica Superior se analizan además en su relación con la ergonomía del uso y creación de narrativa digital. Mientras el docente planifica cómo enseñar a crearlas, sistematiza la ergonomía de los medios audiovisuales y se favorece el conocimiento peculiar de las capacidades físicas y mentales de los alumnos para utilizar las herramientas digitales que le permiten narrar, de una manera cómoda, su historia e incrementar la eficacia en la actividad pedagógica que mejora los resultados.

Se asumen referentes de Soler (2018) acerca de la ergonomía de los medios audiovisuales y se contextualizan al caso de la narrativa digital. Esta ciencia le permite al docente reflexionar sobre algunos aspectos importantes tales como: el tiempo debe durar una narrativa digital para estos adolescentes, de modo que no se distraiga su atención, qué condiciones materiales (herramientas y recursos digitales) son necesarias para elaborar relatos digitales, qué contenidos sugerirles según sus intereses y motivaciones, pensar si está preparado para comprender el lenguaje audiovisual. Todos estos son elementos que conllevan a la producción eficaz.

En síntesis, en la fase media de la adolescencia existe mayor capacidad intelectual y creatividad que en etapas anteriores del desarrollo, por lo que el proceso de creación de narrativa digital puede ser efectivo cuando el docente tiene en cuenta las condiciones psicopedagógicas para conducir al adolescente de manera adecuada. De este modo contribuye a potenciar las condiciones en esta etapa.

Proceso de creación de narrativa digital

Atendiendo a las teorías de Rodríguez y Londoño (2009) el proceso de creación de la narración digital es la síntesis de las etapas o fases secuenciales para su producción, en el cual se genera contenido a través del uso de las herramientas informáticas. Incluye todos los procedimientos





técnicos que se realizan desde la concepción de la idea hasta el momento de presentar el producto final.

Se analiza que este proceso creativo se desarrolla en el contexto de otro proceso más general que es el proceso pedagógico. Según Palacio (2000) el proceso pedagógico es un conjunto de prácticas, conocimientos y relaciones intersubjetivas que se desarrollan entre los sujetos que participan en los procesos educativos escolarizados, con el objetivo de construir conocimientos, formar valores, habilidades y competencias para convivir en sociedad. Es una manera de ejercer influencias en la cultura de profesores y estudiantes.

En estas ideas se expresa la importancia del proceso pedagógico para la formación integral de los estudiantes como sujeto protagonista. Además de la necesidad de prepararlo acorde al contexto histórico social en el cual se desarrolla. Tal es el caso de los estudiantes que, como nativos digitales de la sociedad de la información y el conocimiento, deben aprender a utilizar racionalmente las herramientas digitales para contribuir al desarrollo personal y social. Una forma de lograrlo es aplicarlas como medio de comunicación y expresión de ideas en una narrativa digital.

En coherencia con lo anterior, Rodríguez et al. (2022) explican que el proceso pedagógico se identifica como el proceso educativo donde se manifiesta la relación entre la educación y la instrucción para el desarrollo de la personalidad del estudiante como ser social.

Son evidentes los puntos de coincidencias entre ambos conceptos al referir las relaciones dialécticas entre educación, aprendizaje y desarrollo, propias del proceso pedagógico.

El análisis de estos presupuestos teóricos abordados según las categorías de la investigación, remiten a la comprensión de las características esenciales de la narrativa digital en el proceso pedagógico de la Educación Básica Superior para ser analizadas por los docentes y poder implementarlas como objeto de estudio, es decir enseñar a los estudiantes a elaborarlas.

Para Orozco (2022) la creación de historias digitales es una estrategia que combina la comprensión lectora, la investigación, la redacción y el trabajo colaborativo con el uso de medios digitales para que los alumnos elaboren un video en el cual expongan sus ideas. Sin embargo, se puede añadir que no solo se utiliza la tecnología digital para crear la narrativa sino además para divulgar, transmitir o difundir su mensaje porque el formato en que se ha elaborado admite que sea presentada en diversos sitios de la Web 2.0. En este caso responde





a la tipología de narrativa transmedia por la diversidad de plataformas en la que se puede difundir.

En los procedimientos metodológicos de creación de narrativa digital, Londoño (2008) sugiere algunos aspectos imprescindibles para desarrollar adecuadamente la técnica de producción, entre los esenciales se encuentran:

- ✓ El punto de vista del autor
- ✓ Un tema dramático
- ✓ Contenido emocional
- ✓ El uso de la voz como un vehículo para personalizar la historia narrada
- ✓ La importancia de la banda sonora
- ✓ Usar solo lo necesario para contar la historia sin sobrecargar a la audiencia
- ✓ Considerar el ritmo de la historia para mantener la atención de la audiencia (lento o rápido) dependiendo de la intención narrativa.

Al decir de Moreno (2021) los pasos que conforman la metodología de la narrativa digital se pueden definir como las destrezas para usar adecuadamente el lenguaje audiovisual junto a la expresión tecnológica para construir una historia concreta. Por otra parte, las dificultades didáctico metodológicas para instruir al alumno en cómo elaborar una narrativa digital es una limitante que obstaculiza este proceso. Pérez et al. (2018) aclara que la creación de digital storytelling deben superar metodologías tradicionales aprovechando las herramientas digitales. Igualmente, un aspecto metodológico de importancia para enseñar a los estudiantes a crear narrativa digital, es tener en cuenta los temas y contenidos que se pueden contar a través de la historia. En este sentido Lambert (2007) refiere que estos pueden estar relacionados con sucesos o acontecimientos, hechos históricos y figuras históricas, lugares, sociopolíticos, informativos, personales. Además, se pueden relatar digitalmente cuentos, leyendas, anécdotas. En cualquiera de estos casos siempre debe incluirse los elementos narrativos fundamentales (comienzo, nudo y desenlace) e integrar distintos recursos digitales.

En este orden de ideas también se asumen los diez consejos propuestos por Cañellas (2022) para lograr narrativas memorables. Estas sugerencias se aplican a la metodología del proceso de creación que realiza el estudiante.





El primero de estos, se refiere a que el estudiante se ejercite como arquitecto narrativo mediante la introspección previa. Deben identificar para qué, por qué y cómo quieren utilizar una determinada narración digital. Es importante el punto de partida. También puede plantearse preguntas: ¿Qué tipo de narrador seré? ¿Qué quiero contar? ¿A quién se lo contaré? ¿Le interesará o motivará mi historia a otros? ¿Cómo contarla de forma interesante? ¿En qué medio digital o sería mejor transmitirla? ¿Cuál es la clave que pueda atraer la atención y despertar emociones en los destinatarios a los que les cuento esta historia?

Igualmente, Cañellas (2022) aconseja que se debe lograr una selección adecuada de los recursos necesarios en imágenes y sonidos. Así como de las herramientas digitales necesarias para editar la narrativa digital. Siempre pensar en cómo va a impactar la historia en los destinatarios, de modo que se involucren y reflexionen en el relato que se cuenta. Para esto el creador debe tener la mente abierta a la creatividad y la innovación en la búsqueda de las emociones de los receptores y así quede en su recuerdo la narrativa. También es importante que se tenga en cuenta de qué forma desarrollar valores humanos a través de lo que se narra audiovisualmente.

De manera general son estos consejos los que promueven crear una narrativa memorable. Si el estudiante los tiene en cuenta obtiene resultados más creativos, deseados, inspiradores y creativos.

El primero de estos, se refiere a que el estudiante se ejercite como arquitecto narrativo mediante la introspección previa. Deben identificar para qué, por qué y cómo quieren utilizar una determinada narración digital. Es importante el punto de partida. También puede plantearse preguntas: ¿Qué tipo de narrador seré? ¿Qué quiero contar? ¿A quién se lo contaré? ¿Le interesará o motivará mi historia a otros? ¿Cómo contarla de forma interesante? ¿En qué medio digital o sería mejor transmitirla? ¿Cuál es la clave que pueda atraer la atención y despertar emociones en los destinatarios a los que les cuento esta historia?

Igualmente, Cañellas (2022) aconseja que se debe lograr una selección adecuada de los recursos necesarios en imágenes y sonidos. Así como de las herramientas digitales necesarias para editar la narrativa digital. Siempre pensar en cómo va a impactar la historia en los destinatarios, de modo que se involucren y reflexionen en el relato que se cuenta. Para esto el creador debe tener la mente abierta a la creatividad y la innovación en la búsqueda de las emociones de los receptores y así quede en su recuerdo la narrativa. También es importante





que se tenga en cuenta de qué forma desarrollar valores humanos a través de lo que se narra audiovisualmente.

De manera general son estos consejos los que promueven crear una narrativa memorable. Si el estudiante los tiene en cuenta se obtiene resultados más creativos y deseados, inspiradores y creativos.

Los autores investigados en esta tesis hacen alusión al guion de la narrativa digital como un instrumento clave para la creación audiovisual de la historia. Para Lambert (2007) el guion tiene la función de planificar la historia. Llevar primero la secuencia del relato y luego hacer interactuar la banda sonora con las imágenes. Es decir, se debe llevar la idea que se tiene de la historia a un guion narrativo y luego al guion gráfico. En ambos casos el guion es considerado como el conjunto de descripciones escritas o gráficas que aparecen en secuencia, con el objetivo de servir de guía para entender una historia y que permita previsualizar o planificar la estructura de la narrativa digital.

El guion es el organizador gráfico dividido en cuadros que se completa con los detalles de la historia: música, personajes, diálogo, sonidos, narración, transiciones, texto, iluminación, efectos sonoros y visuales. En relación con el guion Robin (2016) se refiere a la importancia de este como instrumento imprescindible y refiere que, un buen relato digital antes depende de un buen guion que dé lugar a una buena historia.

Los guiones gráficos, también conocidos como storyboard, pueden generar más estímulos para la creatividad e imaginación del estudiante. Ellos conectan mejor con la forma en que funciona el cerebro porque ilustran las ideas representadas que pueden organizarse de mejor forma. Existen aplicaciones Web que hacen más fácil la elaboración del guion gráfico a la vez que desarrollan más ideas acerca de la narrativa.

Un elemento importante en el proceso de creación de narrativa digitales es la valoración del resultado alcanzado. En consecuencia, Ohler (2006) ha creado una matriz de valoración de narrativa digital que se asume en esta investigación por la funcionalidad pedagógica que posee. El estudiante, creador de la historia audiovisual, utiliza los diferentes aspectos valorativos para realizar la autoevaluación de la calidad y pertinencia pedagógica de la narrativa elaborada. Esta matriz constituye un instrumento metodológico que sirve de guía. Puede utilizarse tanto individual como para el trabajo grupal y colaborativo. Es preciso valorar el resultado obtenido en la narrativa para perfeccionar el producto realizado.





Herramientas digitales para crear narrativas en el proceso pedagógico

Hermann (2018) explica que el uso de herramientas tecnológicas digitales implementadas en la pedagogía permite configurar nuevas formas didácticas metodológicas de enseñanza. Estas facilitan recursos a partir de lenguajes audiovisuales, creando estructuras cognitivas favorables a la asimilación de conocimientos en el estudiante que perduran por mayor tiempo en su memoria. En su análisis se comprende el uso de estas para creación de narrativa digital en el proceso pedagógico.

Esquivel (2020) argumenta que las herramientas digitales específicamente para la educación, se constituyen en sitios Web o plataformas virtuales mediante las cuales profesores y estudiantes interactúan en Internet.

Las herramientas digitales son las aplicaciones y software que están disponibles en la Web y se usan en la realización de diversas actividades en el proceso de aprendizaje. En la creación de narrativa digital se utiliza una gran variedad de estas también reconocidas como herramientas de storytelling. Un estudio de la Digital Guide IONOS (2018) refiere que dichas herramientas poseen elementos básicos de funcionamiento muy similar en cuanto a los contenidos multimedia, los procedimientos técnicos, las plantillas prediseñadas, la pre visualización o vista previa del audiovisual creado, el trabajo en equipo, los formatos de software de escritorio y on-line. Aunque en cada una de ellas existen ventajas según los objetivos de creación de la narrativa.

La creación de narrativa digital se beneficia de herramientas de software en todo el proceso de su realización. Escamilla y Torres (2013) aportan una clasificación de estas organizadas en siete grupos. Una clasificación se denomina Edición Multimedia y otra Publicar 2.0. En ambas se encuentran agrupadas las herramientas que contribuyen a la creación de narrativa digital. Tales como las aplicaciones Web, aplicaciones para Windows y para móviles. Se tiene en cuenta que el mejor software que se puede utilizar es el aquel que favorece el logro del objetivo determinado en el guion narrativo y gráfico para garantizar la calidad narrativa. En todo lo cual es imprescindible el manejo técnico instrumental de docentes y estudiantes como creadores audiovisuales.

Entre las herramientas digitales para crear narrativas se reconoce a Filmora Storyjumper, Powtoon, Visual.ly, Scratch, Toontastic 3D, Animaker, Genially, Pixton, Kizoa que funcionan fundamentalmente con conectividad a Internet.





La telefonía móvil proporciona aplicaciones que integra herramientas para grabar audio y video y hacer fotografías. Ha permitido que los estudiantes dispongan de los elementos básicos para construir un relato digital. Algunas de las herramientas móviles funcionan sin conectividad a Internet y otras sí lo requieren. Entre ellas se reconocen a Animoto, Filmora, Power Director, Video Maker.

Un estudio desarrollado por Del Moral et al. (2019) pudo constatar las potencialidades que poseen estas herramientas para crear narrativa digital por parte de estudiantes de Educación Primaria y destaca la ventaja que poseen estas aplicaciones para desarrollar la creatividad y originalidad del alumno.

En el caso de las aplicaciones para Windows se pueden utilizar para editar narrativa digital aquellas que están predeterminadas en algunos sistemas operativos como el caso de la aplicación de Office PowerPoint mediante la cual se han obtenido importantes experiencias de producción de narrativas digitales en estudiantes de la educación básica. En otros casos existen herramientas más profesionales como el Movie Maker, también predeterminado en algunos sistemas operativos de Windows, que ofrecen desde el punto de vista técnico herramientas mejores para la edición de video.

Por su parte el Adobe Premier es un editor profesional de videos que requiere de una preparación mayor para su uso, pero garantiza resultados superiores en la calidad del audiovisual. En otros casos el lenguaje de programación Scratch igualmente aporta numerosos beneficios al proceso de creación de narrativa digital. Actualmente se incursiona en la implementación de su estudio en los currículos de formación de los niveles educacionales de básica y media. Aspecto que puede ser aprovechado para que el estudiante ponga en práctica este conocimiento informático.

1.2 Antecedentes históricos del proceso de creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior

Un estudio histórico del desarrollo de la narrativa digital en la educación permite conocer que el relato es el resultado de la narración y se considera una de las maneras más antiguas de transmitir conocimientos.

La narrativa digital surgió en la década de los años 90 del siglo XX con el término de narrativa multimedia. Desde entonces tuvo una tendencia al medio audiovisual al utilizarse imágenes y





sonidos en la transmisión de la información. Ya para el año 2003 del presente siglo, comienzan a desarrollarse los primeros estudios de este género.

Se caracterizó la narrativa digital como transmedia porque el usuario podía interactuar con el relato a través de diversos medios de las plataformas digitales, hacer comentarios, compartirla y retroalimentar información.

La evolución de la narrativa digital se ha desarrollado en dependencia del entorno cultural y a los medios que han propiciado se creación y difusión. Su forma de presentación varía según la época. En síntesis, su desarrollo desde el origen en la antigüedad hasta la actualidad se puede representar de la siguiente manera.

Si se considera que primeramente se utilizó la voz cuando solamente se contaba oral la historia. También se ilustraba con pinturas en las paredes de las cuevas. Después se narraba a través de poemas épicos. Posteriormente las historias eran manuscritas y su divulgación era más abarcadora, se hicieron más accesibles a los destinatarios si estaban alfabetizados. Luego impresas, cuando surgió la imprenta y aquí ocurrió el cambio de lo oral a lo escrito. Permitted transcribir los relatos orales y ya no hubo necesidad de memorizarlos porque se podían leer. En ese tiempo la tecnología de la palabra fueron la escritura y la imprenta.

En la medida que surgieron otros medios como la radio, la fotografía, el cine, la televisión y el video entonces las narrativas digitales tenían un carácter multimedia porque incluía imagen y sonido para transmitir el mensaje. Hasta que llegó la revolución digital que transformó radicalmente a este género. No solo en la forma de acceder a las narrativas digitales sino también por la posibilidad de crearlas y hacerlas llegar a los destinatarios. Aquí el cambio sucedió de lo analógico a lo digital, con el protagonismo de Internet.

Un aspecto significativo que mejoró las narrativas analógicas tradicionales con respecto a las digitales es que cualquier persona con conocimientos para crearlas y acceso a herramientas tecnológicas puede hacerlo sin ser un profesional de los medios de comunicación. A diferencia de como sucedió en sus inicios donde los pioneros en la creación de la narrativa digital eran solo los artistas.

Otra característica que ha evolucionado es que los relatos analógicos tenían una estructura lineal de inicio, desarrollo y desenlace. En el caso de la narrativa digital la no-linealidad es la particularidad principal. No es necesario contar la historia con una cronología, ni que aparezca





un final cerrado. Es decir, los nuevos medios y los nuevos lenguajes traen consigo nuevas formas de contar historias.

En la actualidad, existe la organización *Digital Storytelling* mediante la cual ha progresado el vídeo narrado sencillo a formas de interacción mediante herramientas de la Web 2.0. Es por esto que se convierte en un reto para la educación preparar a las nuevas generaciones, a los nativos digitales, en cuanto a la realización de relatos digitales.

El análisis de este epígrafe ha permitido confirmar que narrar es un acto inherente al hombre. Se constituye en una de las primeras formas de comunicación humana. Como progreso al fin en el transcurso histórico la narrativa ha evolucionado según los medios de comunicación en cada contexto, desde los más antiguos hasta los recursos digitales más novedosos con las funcionalidades de Internet.

De manera progresiva la narrativa digital se ha ido desarrollando. A su vez, la educación la ha incorporado paulatinamente a sus procesos pedagógicos, aunque aún no es suficiente la forma de desarrollarla en este contexto. Se necesitan estudios pedagógicos que propongan vías metodológicas eficaces.

Por las razones anteriores es considerada la narrativa digital una tecnología educativa. Que requiere ser implementada en el proceso de enseñanza aprendizaje como un recurso didáctico y objeto de estudio para que los estudiantes aprendan a utilizarla de manera eficaz como medio de expresión y comunicación en entornos digitales. Se conocen experiencias de trabajo pedagógico, a nivel internacional, mediante la aplicación de narrativas digitales como metodología didáctica en diversos niveles educativos, aunque se le atribuye como principal dificultad en el proceso de creación la falta de habilidades digitales de los estudiantes para desarrollar la parte de edición y montaje en las herramientas tecnológicas.

Se encuentran variadas experiencias realizadas en el Ecuador. Una de ellas consta en Cabrera (2021) quien propone la inserción del storytelling como una estrategia de comunicación online con el fin de mejorar el engagement en los estudiantes para desarrollar contenidos digitales en la red académica virtual.

Por su parte, Cadena y Tercero (2019) también en el país, detallan su trabajo con estudiantes de segundo grado de Educación General Básica donde se aplicó el uso de narrativas digitales para contribuir al aprendizaje de la lectoescritura a través de cuento digital interactivo creado con el lenguaje de programación Scratch. Los resultados fueron positivos para el reforzamiento





de habilidades lingüísticas y el aprendizaje significativo. Sin embargo, no se aprecian experiencias relacionadas con la creación de estas narrativas por parte de los estudiantes. Las metodologías en esta experiencia no se centran en la elaboración de estos audiovisuales.

Igualmente se conoce de la experiencia realizada en Colombia al desarrollar la plataforma para la narración digital y colectiva: Narratopedia, que tiene como sede principal la Pontificia Universidad Javeriana. Es un proyecto que engloba relato digital, narrativa digital, hipermedia de ficción, cibercultura, creación colectiva, entre otros temas.

Otros estudios realizados en Uruguay por Pérez et al. (2016) utilizan la metodología del juego “Rory’s Story Cubes” que consiste en el uso de dados con imágenes como inicio para la creación de las narrativas digitales. Tiene sus antecedentes en contar historias tradicionales y en este caso se aplica para contarlas con recursos digitales. En cada una de las caras de los dados hay una imagen diferente a partir de ellas debe conectarla con el contenido de la asignatura para crear la nueva historia. Es una manera atractiva para motivar al alumno por la narración oral.

Para la creación de narrativa digital el grupo editorial y de comunicación español AulaPlaneta (2015) aporta una guía didáctica. Consiste en el desarrollo de 8 pasos fundamentales: determinar una idea para la historia, investigar, explorar y aprender, escribir la narración, dibujar y planificar el guion, crear o seleccionar los recursos, montar la edición, compartir, reflexionar y comentar. Estos procedimientos metodológicos han sido aplicados a un proceso de creación de este medio audiovisual conducidos por un aprendizaje constructivista sociocultural, siguiendo las teorías de Vygotsky. Es válido señalar que en esta guía no se tiene en cuenta la evaluación como aspecto imprescindible para construir un producto digital de calidad expresiva y comunicativa.

1.3 Criterios de posición respecto a la creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior

A partir de todo lo analizado hasta aquí se comprende que la narrativa digital es un medio de expresión audiovisual en el cual se cuenta una historia a través de las herramientas digitales las cuales se aplican en todos los momentos del proceso de su creación hasta llegar a transmitir el mensaje en la Web 2.0. En la educación actual se utiliza la narrativa digital de dos modos fundamentales, como medio de enseñanza cuando el docente la aplica con determinadas





funciones didácticas en la clase y como objeto de estudio cuando se instruye al estudiante en el conocimiento de sus características, conceptos y formas de producirla.

El uso educativo de la narrativa digital está influenciado por el impacto de la tecnología digital para promover el logro de los objetivos formativos de los estudiantes. En este contexto, es preciso incorporar metodologías innovadoras para el uso y creación de la narrativa digital. Lo segundo se convierte en otro de los desafíos que enfrentan los docentes en la sociedad de la información y el conocimiento porque varía la forma de utilización tradicional de este recurso didáctico al pasar a ser un objeto de estudio en las materias curriculares que hasta el momento ha estado ausente en la formación académica de todos los niveles educativos.

En el análisis de los referentes teóricos relacionados con la narrativa digital tal parece que se defina del mismo modo narrativa digital y creación de narrativa digital porque la forma en que se plantean de manera similar los aspectos que comprenden ambos términos. Por los intereses de esta investigación es preciso analizar cada una de estas categorías de forma separada, porque se enfatiza en el uso de la narrativa digital como objeto de estudio, para que el estudiante aprenda a crearlas.

En el proceso de elaboración, creación o producción de una narrativa digital, no solo los elementos conceptuales y técnicos son importantes. Es preciso atender las características psicopedagógicas del estudiante, nativo digital, que va a crear este producto audiovisual, aplicando un lenguaje basado en códigos de imágenes y sonidos propios de sus formas de comunicación.

La creación de narrativa digital por los estudiantes es un proceso que transita por diferentes etapas relacionadas de manera general con la preproducción, producción y postproducción de medios de comunicación. Es darle forma a un medio que no existe aún y ellos lo producen con sus ideas propias e imaginación. Codifican un mensaje en el lenguaje audiovisual mediado por las herramientas digitales de edición de video.

En la revisión teórica analizada se alude con frecuencia a la creación de narrativa digital mediante pasos, estrategias didácticas, guías, elementos básicos, consejos. Todos constituyen acciones que circundan las ideas de Lambert (2010) quien fue el primero en analizar de manera general el manejo y realización de este medio. Sin embargo, no se aprecia la determinación de una metodología de enseñanza para que el estudiante aprenda a crear narrativa digital en el proceso pedagógico escolarizado. Como un conjunto de procedimientos que se apliquen con





el objetivo didáctico de construir este conocimiento y mejorar la calidad del aprendizaje en la producción de relatos mediados por herramientas informáticas.

Se considera fundamental en esta tesis la existencia de una metodología específica para enseñar al estudiante a crear narrativa digital en el proceso pedagógico. Que se base en las teorías cognitivas psicológicas como el constructivismo, el aprendizaje multimedia y el trabajo colaborativo. Que tome en cuenta las características psicopedagógicas del adolescente medio para desarrollar el proceso creativo.

Igualmente, que ponga en práctica los roles del docente y del alumno. En ambos casos se redefinen acorde a las exigencias actuales de la Pedagogía. En este sentido el docente es un guía y orientador, para que los alumnos se desempeñen como protagonistas del proceso y creadores de narrativas digitales. Ellos por su parte, asumen un papel activo en el proceso, actúan de forma independiente y colaborativa para conformar la historia.

Es imprescindible que la metodología que se aplique enfatice en el tratamiento de la redacción del relato, en el conocimiento de los elementos del lenguaje audiovisual y de las herramientas digitales que se utilicen para la edición, así como en la valoración del producto audiovisual. Estos aspectos, garantizan la interrelación entre el contenido de la historia y la forma de presentarlo en la Web 2.0.

En coherencia con lo anterior están las herramientas digitales. Estas tienen una función técnica imprescindible en la metodología aplicada al proceso de creación de narrativa digital. Tomando en consideración los criterios de los investigadores antes mencionados se asume que la enseñanza para crear narrativas digitales depende en gran medida de las habilidades técnicas que se desarrollen para dar sentido audiovisual a la historia que se narra. Funcionan como recursos mediadores de conocimiento porque los estudiantes aprenden a través de ellas los procedimientos tecnológicos para contar una historia de manera diferente a lo meramente verbal o escrito y acorde a los modos de expresión digital que impone el desarrollo actual.

Que el estudiante aplique herramientas digitales en la creación de narrativa significa que ponga en práctica destrezas del pensamiento para representar digitalmente, de modo eficiente, sus ideas acerca de la historia que desea expresar. Esta tarea resulta compleja porque integra diversos procedimientos técnicos en el manejo de este instrumento por tanto se deben enseñar en este proceso.





En general, se asume que el análisis de las categorías esenciales de la investigación ha contribuido a esclarecer los fundamentos epistemológicos que sustentan el proceso de creación de narrativa digital en la Educación Básica Superior, así como a comprender las relaciones dialécticas que se desarrollan entre ellas para el desarrollo de los capítulos siguientes de esta tesis.

CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN. RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO AL PROCESO DE CREACIÓN DE NARRATIVA DIGITAL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR

2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías científicas de la investigación

Miles et al. (2014) define que una categoría se utiliza para clasificar información de importancia en un tema investigado. Tomando en cuenta esta idea para la operacionalización de las categorías esenciales de la investigación, se realizó la descomposición del concepto asumido en las dimensiones e indicadores que lo conforman con el objetivo de transformar esos conceptos abstractos en términos precisos, visibles y medibles según se describe a continuación:

Tabla 1. Conceptualización y operacionalización de categorías

Categorías	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Narrativa digital	Es la combinación de la narración tradicional con la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que permite la	Es la forma de contar una historia a través de los recursos de imágenes y sonidos utilizando herramientas informáticas	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos conceptuales de narrativa digital Conocimientos metodológicos 	<ul style="list-style-type: none"> Define qué es la narrativa digital Identifica sus características Reconoce sus ventajas pedagógicas





	<p>integración de sentidos para la transformación de la historia. Moreira (2022)</p>		<p>de la narrativa digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos técnicos para crear narrativa digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica la metodología para crearla • Posee habilidades para crear narrativa digital con el uso de herramientas informáticas
<p>Proceso de creación de narrativa digital</p>	<p>Es una estrategia que combina la comprensión lectora, la investigación, la redacción y el trabajo colaborativo con el uso de medios digitales para que los alumnos elaboren un video para exponer sus ideas.</p>	<p>Es la integración de las diferentes etapas que sintetizan todos los procedimientos técnicos y metodológicos desde la concepción de la idea hasta el momento de presentar la narrativa digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las Etapas de creación de narrativa digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribir la narración • Elaborar guiones • Editar los recursos de imagen y sonido • Valorar el resultado • Difundir la narrativa a través de los sitios de la Web





<p>Herramientas digitales para crear narrativas</p>	<p>Orozco (2022)</p> <p>Son herramientas digitales implementadas en la pedagogía que permiten configurar nuevas formas didácticas. Facilitan recursos a partir de lenguajes audiovisuales, creando estructuras cognitivas favorables a la asimilación de conocimientos en el estudiante que perduran por mayor tiempo en su memoria.</p>	<p>Son todos los medios digitales que se utilizan en las diferentes etapas de la creación de narrativa digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de las herramientas digitales que se utilizan para la creación de narrativa digital • Habilidades técnicas para el manejo de las herramientas digitales en la edición de narrativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar herramientas digitales para elaborar guiones, editar imágenes, sonidos, video, para divulgar la narrativa digital • Utilizar las herramientas para confeccionar guion gráfico • Aplicar el lenguaje audiovisual en la edición de la narrativa digital • Crear la narrativa digital con un editor de video • Difundir la narrativa digital en la Web.
	<p>Hermann (2018)</p>			





2.2 Enfoque de investigación

La presente investigación se basa en un enfoque mixto mediante el cual se combinan elementos cuantitativos y cualitativos para arribar a conclusiones y tomar las decisiones pertinentes en función de encontrar la solución al problema científico determinado. Esto implica la recopilación y análisis de datos para obtener una visión más completa del tema objeto de estudio, según refiere Santana et al. (2018).

La investigación con enfoque mixto beneficia la comprensión de la realidad humana mediante los hechos sociales para trabajar a favor del mejoramiento social, siguiendo las ideas de Fernández (2017). Con vista a transformar los aspectos necesarios que merezcan evolucionar. Tal es el caso de la creación de narrativa digital en el contexto pedagógico que, en la actualidad demanda de la mediación de las tecnologías digitales para contar el relato desde un contexto pedagógico escolarizado.

2.3 Alcance de la investigación

Según Sampieri (2018) existen cuatro alcances de investigación: exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo. La investigadora aplica un alcance de investigación exploratoria mediante la cual se familiariza con el fenómeno estudiado desde la observación de la práctica pedagógica. Salinas y Cárdenas (2009) plantean que este tipo de estudio se realizan mediante una metodología más flexible que en otros tipos. Igualmente, el alcance explicativo de esta investigación permitió establecer la relación causa efecto en el análisis del problema. Mediante el alcance descriptivo se pudo conocer las características que identifican el proceso de creación de narrativa digital en la Educación Básica Superior.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

Se desarrolla una investigación de campo en la Unidad Educativa Tiputini donde se manifiesta el problema científico declarado en su ambiente natural. Aquí la información obtenida mediante la observación a las actividades del proceso pedagógico, la prueba pedagógica a estudiantes y la encuesta a los docentes se analizan de forma ordenada y directamente de la realidad para conformar las percepciones en la investigadora en relación con el diagnóstico inicial.

2.5 Métodos científicos utilizados en el contexto de la investigación

Se aplican métodos científicos del nivel teórico, empírico y matemático estadísticos.

Métodos teóricos:





La base metodológica utilizada en el desarrollo de esta investigación es el método dialéctico, el cual junto a otros que se describen, permitió realizar el estudio de la evolución del objeto de investigación y de su situación en la actualidad. Así como en la concepción del aporte científico que se propone.

Histórico-Lógico: para realizar el análisis histórico del proceso de creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior. De manera general se aplica a todo el proceso investigativo para constatar su desarrollo.

Análisis y Síntesis: para caracterizar el proceso de creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior, llegar a conclusiones y proponer recomendaciones.

Inductivo-Deductivo: Como vía para penetrar en la lógica teórico práctica del problema científico que se investiga, conocer sus causas y nexos, llegar a conclusiones parciales y generales que permitan tener una visión clara de la solución práctica del proceso de creación de narrativas digitales de los estudiantes de Básica Superior.

Métodos empíricos:

Observación a las actividades docentes para constatar cómo se trata metodológicamente la creación de narrativas digitales en los estudiantes de la Educación Básica Superior. Esta aporta la recolección sistemática de datos mediante la percepción de la investigadora.

Ejercicio de apreciación audiovisual, consiste en una prueba pedagógica a estudiantes para determinar si poseen conocimientos previos acerca de las narrativas digitales, así como de las formas en que son instruidos en este sentido.

Encuesta a profesores de la unidad educativa para comprobar sus conocimientos profesionales en cuanto a los procedimientos metodológicos que aplican en la enseñanza de la narrativa digital en este nivel educativo.

Criterio de especialistas: Para corroborar la pertinencia pedagógica de la metodología propuesta y sus posibles falencias que se pueden presentar en la introducción en la práctica escolar, las respuestas se analizan cualitativa y cuantitativamente por la investigadora para tomar las decisiones que correspondan. Toda vez que se haya implementado la metodología en los estudiantes, se realiza una encuesta para conocer sus criterios de usuario acerca del aporte científico.

Método Matemático-Estadístico:





Descriptivos: Para organizar, resumir y analizar los datos obtenidos en la población de estudiantes investigada mediante la aplicación de técnicas y métodos investigativos, para llegar a valoraciones importantes y tomar decisiones.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

La guía de observación a las actividades docentes (anexo 1). Como elemento fundamental en toda investigación, se aplica en esta para obtener información y analizarla. A partir de una guía con indicadores a tener en cuenta y se valora cualitativamente su comportamiento mediante una descripción escrita durante la observación a las actividades docentes. Luego se analizan los resultados para dar una interpretación del comportamiento de las categorías esenciales.

La prueba pedagógica inicial consistente en un ejercicio de apreciación audiovisual para los estudiantes (anexo 2). Permite valorar la comprensión del mensaje audiovisual transmitido en una narrativa digital que se le presenta para que ellos identifiquen este tipo de recurso digital sus características y para saber si han tenido experiencias en la elaboración de narrativa digital.

Este instrumento se compone de una serie de seis preguntas relacionadas con la interpretación del material audiovisual titulado Narrativa Digital. Tiene una duración de 3:07 minutos y está ubicado en el siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=k77W7dXZMfE> con el objetivo que los estudiantes identificaran elementos narrativos y comprobaron habilidades comunicativas, lingüísticas, digitales y creativas. Este instrumento se aplicó mediante Google Forms para recopilar información sobre el desempeño de los estudiantes en la comprensión y elaboración de narrativa digital.

Por su parte, la entrevista grupal a profesores (anexo 3) como método de recolección de datos en el que pueden participar varios sujetos simultáneamente, se utilizó para obtener información relacionada con la implementación de la narración digital en el aula y conocer de qué forma didáctica la aplican. En la entrevista grupal se puede lograr identificar líderes en el tratamiento de la narrativa digital en el proceso pedagógico y utilizarlos como sujetos motivadores de esta actividad. La comunicación sincrónica a través de videollamada que se establece con los entrevistados favorece reconocer lo que también comunican a través del lenguaje extraverbal tan importante en la comunicación educativa.

La entrevista está conformada por cinco preguntas abiertas donde participan docentes de la Unidad Educativa "Tiputini" para compartir sus percepciones, experiencias y opiniones sobre el uso de la narrativa digital. Este instrumento abordará aspectos conceptuales de la narrativa





digital para su inserción en el proceso docente. Además, la percepción que tienen de su efectividad para el aprendizaje de los estudiantes, los desafíos encontrados en su implementación y las recomendaciones mejorar su efectividad.

Las respuestas de los docentes en esta entrevista proporcionaron datos cualitativos de interés para comprender en profundidad sus puntos de vista y obtener una perspectiva docente sobre el uso de la narrativa digital en la educación, sobre todo en lo referente al proceso de creación. La integración de estos métodos (observación a las actividades docentes, prueba pedagógica y entrevista grupal) permitirá una visión completa y rica de los hallazgos y conclusiones del diagnóstico pedagógico inicial.

2.7 Delimitación de la población y la muestra

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa "Tiputini". Ubicada en el cantón Aguarico, de la provincia de Orellana, Ecuador. Esta institución de tipo fiscal, relativamente nueva porque fue constituida en el año 2014. Posee una adecuada estructura constructiva y cuenta con recursos materiales e infraestructura tecnológica digital necesarios para aplicar el estudio de la presente tesis. En la enseñanza media superior (grados 8vo, 9no y 10mo) cuenta con una matrícula total de 216 estudiantes que representan la población total de la investigación distribuidos en 6 paralelos, dos de cada grado.

Igualmente se ha trabajado con los profesores de diversas asignaturas, pero preferentemente los que imparten las de Lengua y Literatura e Informática. En total 8 se incorporaron al estudio. De esta población se utilizó una muestra intencional de estudiantes acorde a los siguientes criterios de selección:

- ✓ Estudiantes que tuvieran interés y motivación por aprender a crear narrativas digitales
- ✓ Estudiantes con algunas habilidades digitales para el uso de herramientas de edición de video (aplicaciones móviles, herramientas Web o de Windows)
- ✓ Estudiantes con habilidades en la escritura de textos

A partir de estos criterios se seleccionaron 71 estudiantes como muestra que representan el 33% de la población. La caracterización psicopedagógica de ellos responde a las edades entre 14 y 16 años, en la etapa de la adolescencia media. Cumplen, al menos con dos de los criterios de los antes mencionados lo cual favorece el desarrollo de la investigación.





La justificación de utilizar un muestreo por conveniencia se basa en la accesibilidad y disponibilidad de los participantes. Realizar este estudio en una institución educativa específica favorece el acceso directo a los estudiantes y docentes que forman parte de la población. Igualmente, para la naturaleza exploratoria de la investigación es conveniente.

2.8 Descripción de la metodología

De acuerdo con los objetivos específicos de la investigación las etapas seguidas en el proceso han sido las siguientes:

- ✓ Etapa del estudio teórico realizada a partir de determinar los fundamentos epistemológicos del marco conceptual encaminado a analizar tres categorías esenciales.
- ✓ Etapa del diagnóstico pedagógico inicial para constatar la existencia del problema científico, su estado actual con la aplicación de los instrumentos de investigación.
- ✓ Etapa de la modelación de la propuesta científica para dar tratamiento al problema científico y modificar el objeto de investigación. Se ha determinado la elaboración de una metodología para la creación de narrativa digital por parte de los estudiantes de la Educación Básica Superior.
- ✓ Etapa del diagnóstico final o valoración del aporte científico a través del criterio de especialistas y de usuarios.

2.9 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

En la puesta en práctica de las técnicas concebidas se ha podido comprobar el estado actual del problema investigado. Los datos revelan la situación en la enseñanza de narrativa digital en la Educación Básica Superior. El tipo de metodología mixta aplicada permitió a través de la experiencia investigativa concretar las ideas esenciales de esta tesis según se analiza a continuación.

La observación a las actividades docentes (anexo 1) se desarrolló en los grados 8vo, 9no y 10mo, en total 8 de diferentes asignaturas. Se pudo constatar el primer indicador de la guía, solo en 3 clases observadas (una de 8vo y 2 de 10mo), de asignaturas del área de las humanidades en las que se implementa narrativas digitales, descargadas de sitios de Internet, para presentar el contenido a impartir de forma más atractiva y motivante para el estudiante. Es decir, se aprecia su uso como recurso didáctico creado por otros docentes.





En ningún caso de las observaciones se aprecia el estudio conceptual de la narrativa digital para enseñar a los estudiantes en qué consiste, cuáles son sus características, funciones o formas de utilización. Este aspecto confirma que constituye un contenido pendiente en los currículos de formación de la Enseñanza Básica Superior.

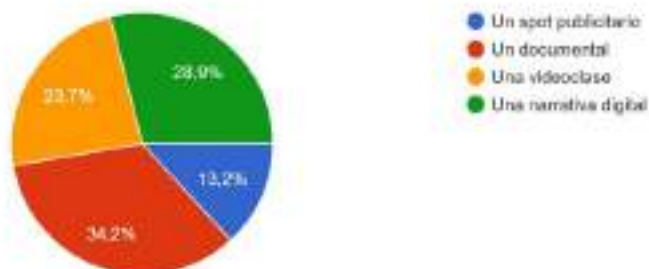
Referente al tercer indicador de la guía no se pudo apreciar en los profesores alguna metodología aplicada para la enseñanza de narrativa digital, puesto que no se ha implementado como contenido para instruir al estudiante en el proceso de creación de relatos digitales, lo cual se reconoce como una limitación en el trabajo pedagógico.

En cuanto a la modalidad de educación en la cual se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje, es la presencial con un enfoque de pedagogía tradicional. Por su parte, el indicador que mide el uso de las herramientas para el desarrollo de narrativa digital no se aprecia en ningún caso que en las actividades observadas se utilicen, ya que no está insertado al proceso didáctico ni en otra actividad formativa el contenido de crear narrativa digital en el proceso pedagógico.

En la Prueba Pedagógica Inicial (anexo 2) se aplicó el ejercicio de apreciación audiovisual a los estudiantes de la muestra a través de la herramienta Google Forms. Se destacan los resultados claves que permiten diagnosticar los conocimientos actuales que poseen en cuanto a la creación de narrativa digital.

Figura 1. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 1.

1. El audiovisual observado es:
38 respuestas



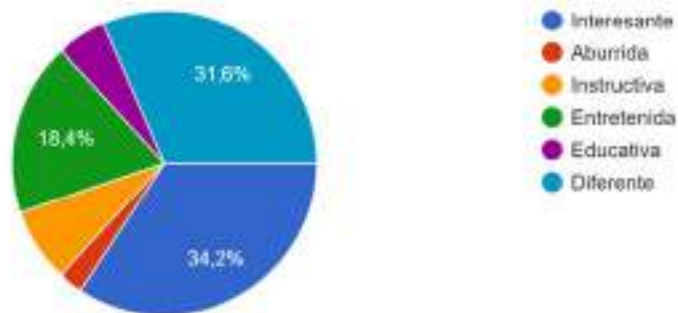


Lo anterior indica que a partir de la observación de la narrativa digital solo la minoría de los estudiantes identifican este medio. La mayoría, no desarrollaron una comprensión adecuada de las características y elementos de este género y lo confunden con otros como el spot, la videoclase y fundamentalmente con el documental. Porque no tienen conceptualizado qué es la narrativa digital. Este resultado respalda la necesidad de aplicar un tratamiento eficaz del uso de la narrativa digital como objeto de estudio y aprovechar las características psicopedagógicas de estos sujetos como nativos digitales, para su propio desarrollo académico y creativo.

Figura 2. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 2.

2. La forma de contar la historia en este audiovisual te resulta

38 respuestas



En el caso de la pregunta dos de la prueba pedagógica aportó que todas las consideraciones de los estudiantes en cuanto al modo de contar la historia en este audiovisual les pareció interesante, entretenida y diferente. Las respuestas que indican que les resulta entretenida se asocia con una de las formas de consumo audiovisual que los adolescentes conceden a los medios en la Web donde fundamentalmente buscan entretenimiento.

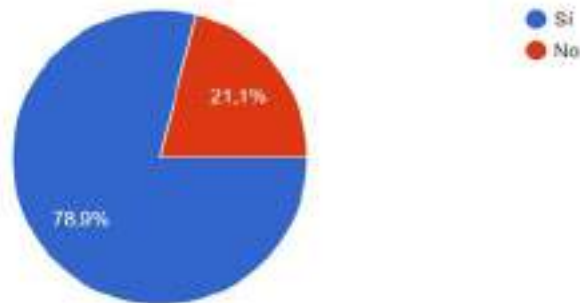
Estos resultados indicaron que la mayoría se motivaron por las formas narrativas utilizadas en el audiovisual. La narración digital logró captar la atención de los estudiantes y despertar su interés en la forma en que se presentó la historia. De lo cual se infiere que existe una condición psicológica favorable para aprender a crear narrativa digital.



Figura 3. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 3.

3. ¿Te gustaría narrar historias utilizando las tecnologías digitales?

38 respuestas



El resultado indica, en su mayoría, un alto nivel de entusiasmo y disposición de los estudiantes para utilizar la tecnología digital como herramienta para contar historias. En estos casos se aprecia una predisposición favorable que debe ser aprovechada por el docente para desarrollar la enseñanza de este contenido en las actividades formativas de la Educación Básica Superior aplicando las posibilidades creativas y expresivas que ofrece la tecnología digital.

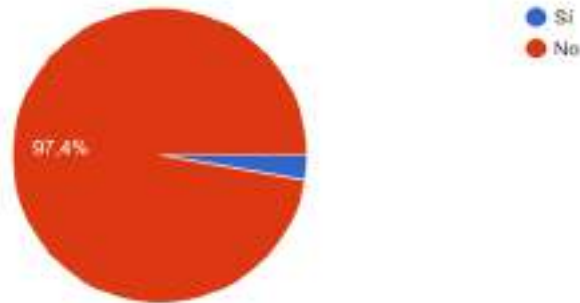
Por su parte, el 21,1% manifestó que no quería hacerlo utilizando estos recursos, con ellos es necesario realizar actividades que potencien la motivación hacia este contenido, para desarrollarles nuevas formas de aprendizaje a través de medios de expresión y comunicación digital. Esta parte de la muestra tiene correspondencia con los que en la pregunta anterior no pudieron identificar la narrativa digital.



Figura 4. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 4.

4. ¿Has estudiado en la escuela acerca de las narrativas digitales?

38 respuestas

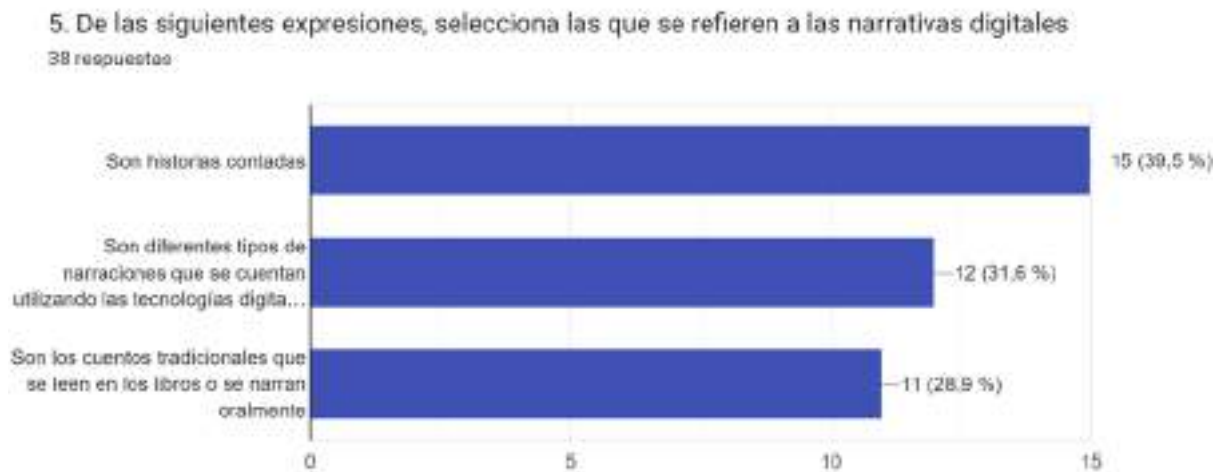


En las respuestas a la pregunta 4 se observó que, el 97% de los estudiantes indicó que no les enseñaron acerca de la narración digital en la escuela. Este resultado indica una falta de exposición formal a este tema en los currículos educativos actuales. Aspecto que coincide con los resultados de la observación a las actividades docentes (anexo 1).

Es necesario enfatizar que la falta de investigación previa sobre narración digital en las escuelas no significa necesariamente una falta de interés o conocimiento entre los estudiantes, sino más bien una brecha en el plan de estudios existente. Estos datos subrayan la necesidad de incorporar contenido relacionado con la narración digital en los programas educativos, ya que los estudiantes demuestran un gran interés en el campo y la voluntad de explorarlo. De esto además se comprende la necesidad de implementar formas de enseñanzas que propicien este conocimiento.



Figura 5. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 5.



La pregunta 5 indaga sobre las definiciones que los estudiantes tienen acerca de la narrativa digital. Se observó una diversidad de criterios en sus respuestas, aunque el 100% coinciden en señalar a la historia y el cuento como elemento de la narrativa digital. Sin embargo, solo el 39,5% refiere una aproximación a la definición. Se comprueba en este resultado que no todos los estudiantes reconocen claramente que las narrativas digitales se caracterizan por ser producidas con tecnologías digitales en tanto el 60% la conceptualizan como historias contadas o cuentos narrados tradicionalmente de forma oral o escrita. Estos datos respaldan la importancia de promover el desarrollo de habilidades de narración digital y el uso de tecnologías digitales en el proceso educativo, ya que los estudiantes demuestran insuficiencias en la concepción de este tipo de recurso lo cual afecta el proceso de creación.

Figura 6. Prueba pedagógica a estudiantes. Pregunta 6.

6. ¿Qué historia te gustaría contar a través de las narrativas digitales?

38 respuestas



En cuanto a la pregunta 6, que propicia respuestas abiertas en las cuales el 67% de los estudiantes dieron cuenta de tener un tema definido que contar en una narrativa digital. Este aspecto es favorable para comenzar a construir un relato con tecnologías informáticas porque es el punto de partida del proceso de creación. Estos estudiantes coinciden con los que en la pregunta anterior tienen definiciones más cercanas de narrativa digital.

En otros casos, el 25%, respondieron que no saben que pudieran contar, expresaron falta de ideas. El 8% respondió que ninguna historia contaría, estos coinciden con los que en la pregunta 3 refirieron no interesarles contar historias mediante recursos digitales por lo que requieren una atención diferente por parte del docente. Los resultados sugieren la necesidad de mayor instrucción para que los estudiantes reconozcan las posibilidades de la narración digital como medio de expresión en sitios de Internet. Es importante nutrir su creatividad y



ayudarles a desarrollar habilidades lingüísticas y digitales necesarias para desarrollar historias significativas y efectivas con el uso de tecnologías digitales.

La aplicación de la prueba pedagógica en general ha dado una visión pedagógica de la necesidad de desarrollar procedimientos metodológicos creativos y novedosos para enseñar a los estudiantes a crear narrativa digital. De modo que se aprovechen las habilidades tecnológicas que poseen algunos, así como el interés que manifiestan. Que además sirva para incentivar a los que se muestran desmotivados por el aprendizaje de este contenido.

Por su parte, la entrevista grupal semiestructurada a 6 docentes (Anexo 3) se realizó a través de un grupo de WhatsApp creado para los fines de la investigación. Fue usada la videollamada para el intercambio en comunicación sincrónica con estos sujetos. En ella se ha podido confirmar que, de manera general, el 43% de los entrevistados refieren tener algunas ideas de qué es la narrativa digital. La consideran una herramienta poderosa que combina la creatividad, la tecnología y la comunicación. El resto de los docentes, 57%, no poseen una definición de este recurso, aunque sí le reconocen sus potencialidades como recurso audiovisual multimedia para contar historias de una manera más atractiva y participativa para los estudiantes.

En la totalidad de los entrevistados se aprecia una actitud positiva y entusiasta hacia la narración digital como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre las potencialidades que le atribuyen está que cuando puede ser elaborada por los estudiantes promueve el trabajo en equipo y la colaboración.

En cuanto a las experiencias pedagógicas en el uso de narrativas digitales expresa una docente que sí las ha tenido implementando proyectos donde los estudiantes crean sus propias historias digitales con herramientas y han hecho animaciones, videos y presentaciones interactivas. En los demás docentes no existen trabajos de este tipo, aunque confirman haber utilizado narrativas digitales elaboradas por otros y publicadas en Youtube que confirma uno de los usos metodológicos, como medio de enseñanza del contenido, pero no como objeto de estudio en el proceso de su creación.

La pregunta que indaga acerca de las herramientas digitales que conocen y pueden ser usadas en la creación de narrativa digital solo la docente que alega tener experiencias en este trabajo menciona a Powtoon y PowerPoint. El desconocimiento de la mayoría de los docentes puede estar relacionado con la falta de este contenido en las actividades docentes y no se han preparado en este tema.





En el aspecto auto valorativo de cómo consideran su preparación metodológica para el uso de narrativa digitales como objeto de estudio, es decir, enseñar las características y conceptos de la narrativa digital y cómo elaborarlas, los docentes explican que precisan mejoras didácticas para impartir este contenido. Comentan que al no estar ubicado en los currículos de formación no ha sido sistematizado.

En este sentido le atribuyen toda la importancia que merece la preparación del profesor para enseñar a sus estudiantes a crear narrativa digital. Sugieren que deben poseer un dominio técnico y conceptual que les permita guiar y orientar adecuadamente a los estudiantes en su proceso creativo con el uso de herramientas digitales para asegurar una experiencia de aprendizaje significativo para los estudiantes.

La docente que ha tenido estas experiencias puede liderar el trabajo metodológico. Aunque lo ha realizado de forma empírica con sus estudiantes porque no se aprecia una estructura metodológica sólida que propicie el proceso de creación de narrativa digital.

En sentido general, los resultados de este diagnóstico inicial, realizado mediante las técnicas empíricas para medir las categorías esenciales de la investigación, ha permitido corroborar el problema científico que se determinó. Los docentes y estudiantes, en su mayoría, no poseen concepciones acertadas acerca de qué es la narrativa digital ni de cómo desarrollar el proceso de creación a través de las herramientas digitales. Existe insuficiente incorporación de este contenido en el currículo de formación en el subnivel educativo. En el caso de las exiguas experiencias de uso educativo de la narrativa digital, no alcanza la calidad necesaria porque faltan procedimientos metodológicos.

De todo lo cual se constata la necesidad de proponer alternativas de solución que desde las ciencias de la educación permitan contribuir a desarrollar la creatividad de los alumnos al aprender a expresar y comunicar ideas de una historia a través de narrativa digital.

Es por esto que, las dificultades aquí reflejadas evidencian que la narrativa digital no debe constituir una temática pendiente en la formación de los estudiantes precisamente por el auge que poseen las tecnologías digitales en la sociedad de la información y el conocimiento es producto que aprendan a utilizarlas como un medio para contar historias. Además, por el hecho puntual de que estos nativos digitales se preparen para ser prosumidores de contenidos en Internet.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

En el diagnóstico pedagógico inicial se constata que una forma de transformar esta realidad en la cual se implican profesores y estudiantes es mediante el trabajo metodológico del proceso pedagógico de la Educación Básica Superior. Es así que se da cumplimiento al objetivo planteado en la tesis y se procede a elaborar una metodología de enseñanza para la creación de narrativa digital en la Enseñanza Básica Superior, como se describe en el siguiente capítulo.



La Universidad para todos



CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE METODOLOGÍA PARA LA CREACIÓN DE NARRATIVA DIGITAL POR ESTUDIANTES DE LA ENSEÑANZA BÁSICA SUPERIOR

3.1 Fundamentos teóricos que sustentan la metodología para la creación de narrativa digital por los estudiantes de la enseñanza Básica Superior

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial, que confirman la necesidad de transformar el proceso de creación de narrativa digital en la Enseñanza Básica Superior, se determinó que la vía pertinente para este fin es mediante una metodología. Como enfoque pedagógico que optimice las actividades cognitivas de elaboración de historias con tecnología digital.

Se parte de analizar que la metodología es un conjunto coherente de técnicas y acciones, lógicamente coordinadas, que le permiten al docente dirigir de manera eficaz y eficiente la enseñanza a los alumnos hacia determinados resultados de aprendizaje.

En el caso que se analiza, la metodología para la creación de narrativa digital planifica un sistema de acciones y sus procedimientos metodológicos que se utilizan de manera lógica para que los estudiantes de la Enseñanza Básica Superior adquieran el conocimiento conceptual y tecnológico necesario para producir este recurso audiovisual educativo atendiendo al contexto pedagógico en el cual se aplica y las características psicopedagógicas de los alumnos.

Son asumidos referentes teóricos que sustentan esta propuesta. La teoría histórico social de Vygotsky que plantea el papel de las mediaciones en el proceso cognitivo al comprender a la narrativa digital como un medio de expresión de ideas que utiliza el lenguaje audiovisual. Desde la relación de los códigos visuales y sonoros que se establecen en los recursos de imágenes y sonidos armónicamente presentados para comunicar la historia.

En la metodología que se propone, se asume además la Teoría General de los Sistemas de Bertalanffy. Porque los diferentes momentos que la conforman actúan en un sistema relacionados entre sí que se interaccionan y se identifican con determinada independencia y coherencia entre ellos durante todo el proceso de creación de narrativa digital hasta obtener el producto final y socializarlo en los diferentes medios digitales. Asimismo, considera la relación entre los sujetos que intervienen en el proceso de creación, docentes y estudiantes.





Se basa en teorías de aprendizaje constructivista porque el estudiante desarrolla su capacidad creativa y se involucra en su aprendizaje orientado por el docente para obtener un producto audiovisual desde la concepción del guion, los recursos necesarios y el uso de herramientas de edición.

También se desarrolla a través del trabajo colaborativo a partir de organizar en equipo a los estudiantes, establecer objetivos y tareas a cumplir donde todos aportan al logro del proyecto final. Igualmente se toma en cuenta del aprendizaje multimedia analizado por Mayer las potencialidades de conocimientos a través de imágenes y sonidos para expresar sus ideas concebidas para un relato.

Es considerada además la idea de producción audiovisual entendida como el proceso en que se construye un producto basado en la combinación de la imagen y el sonido en un determinado soporte físico de diferentes géneros, estructura dramática, tratamiento formal, forma de difusión y nivel de interactividad.

A los efectos de esta investigación se enfatiza en que la producción de narrativa digital se realiza en el proceso pedagógico, es decir tiene una intensión educativa y transita por las etapas de concepción, realización, evaluación y difusión. Es decir, se produce un recurso audiovisual educativo teniendo en cuenta la intencionalidad y el contexto en el que se produce.

La narrativa digital que pueden crear los estudiantes a través de la metodología que se propone, aplica además estrategias didácticas de aprendizaje activo como la clase invertida y el aprendizaje por descubrimiento. En esta, se tiene en cuenta el rol del docente y del estudiante para desarrollar cada uno sus funciones en la construcción del conocimiento.

El docente guía a través de la secuencia de pasos metodológicos el proceso creativo para que el estudiante, con su protagonismo y creatividad, transite hasta el proceso final en el cual obtiene el medio audiovisual mediante el trabajo en equipo.

La metodología que se elabora en esta tesis tiene características que la distinguen entre las que se señalan su transversalidad en el currículo de formación y su carácter interdisciplinar. En este sentido es aplicable a todas las materias en las que se requiera de contar historias a través de una narración digital. Las diferentes fases que la componen contribuyen a lograr este objetivo. Es flexible en el proceso pedagógico porque puede ayudar a resolver varios de los problemas que aquejan la creación de narrativa digital.





Al ser una metodología interdisciplinaria requiere de las habilidades en el estudiante que contribuyen a la construcción del nuevo aprendizaje. En este sentido se toman en cuenta las habilidades para la redacción de historias que han adquirido desde las materias de lengua y literatura, las habilidades lingüísticas en grados precedentes y en esta metodología se refuerzan a partir del estudio básico del lenguaje audiovisual. Además, las habilidades digitales desarrolladas para el uso de herramientas informáticas que propician las materias de Computación y otras que poseen con aplicaciones móviles para crear videos.

Entre las ventajas pedagógicas que ofrece esta metodología se señala principalmente que contribuye a que el estudiante se desempeñe como un creador de contenidos para la Web. Porque le permite apreciar las utilidades de las herramientas digitales para narrar una historia y practicar una forma de comunicación audiovisual.

3.2 Metodología para la creación de narrativa digital en la Enseñanza Básica Superior

A partir de los elementos conceptuales referidos en este capítulo se organiza la metodología de la creación de narrativa digital por estudiantes de la Enseñanza Básica Superior en cuatro etapas: concepción, realización, evaluación y difusión.

El objetivo general de la implementación de la metodología es: orientar el proceso de creación de narrativa digital por parte de los estudiantes de la Enseñanza Básica Superior, desde las fases determinadas.

En consecuencia, con este objetivo se precisan orientaciones metodológicas para la implementación práctica tales como: puede ser aplicada en todas las materias del currículo de la Enseñanza Básica Superior por su carácter transversal y multidisciplinar. Además, en actividades extracurriculares. Se sugiere partir de un diagnóstico pedagógico a los estudiantes para reconocer sus potencialidades y debilidades en los conocimientos que constituyen condiciones previas.

Los principales recursos didácticos que se aplican en esta metodología son herramientas digitales para la edición de audio, imágenes y video, así como sitios Web de Internet para la difusión de las narrativas creadas. Video tutoriales didácticos elaborados por el profesor u otros seleccionados que contribuyan al propósito de enseñar al estudiante sobre la creación de narrativa digital.





En cuanto a la forma de organización que se utiliza es en equipos entre 3 y 4 estudiantes. Para desarrollar el trabajo colaborativo con la asignación de tareas a cada integrante para lograr el objetivo propuesto.

El tiempo estimado para el desarrollo de la metodología de creación de narrativa digital está en dependencia de las características del grupo de estudiantes y del contexto pedagógico. Aunque, no debe ser en menos de 3 semanas en que se realicen las cuatro etapas.

A continuación, se describen los procedimientos metodológicos para la creación de narrativa digital.

✓ **Primera etapa: concepción de la narrativa digital**

Objetivo específico de esta fase: conducir a los estudiantes en la elaboración de guiones narrativo y técnico que estructuren planificadamente la narrativa digital como medio de expresión de contenido en la Web. A través del consenso de ideas en el trabajo colaborativo. Para el desarrollo de esta etapa se sugieren en esta metodología dos variantes. Siempre se partirá de un diagnóstico pedagógico como punto de partida para constatar la situación de los alumnos con respecto a las narrativas digitales y a partir del resultado entonces encaminar el trabajo para la creación.

La primera variante se dirige a los estudiantes que no tienen ningún conocimiento previo acerca de la narrativa digital, porque no poseen referencia de qué es o para qué se utiliza. En estos casos se aconseja destinar algunas horas de la actividad formativa mediante acciones específicas para orientarlos en cuanto a los conceptos, características de este género, mostrarles algunos ejemplos. Es decir, lograr una aproximación a este contenido objeto de estudio desde la primera etapa. Luego, se continúan con las acciones previstas para cada etapa subsiguiente de la metodología.

En otros casos, cuando se constate mediante el diagnóstico que poseen experiencias previas en el conocimiento de algunos aspectos de este contenido, entonces el profesor continúa la enseñanza a partir de lo establecido para la primera etapa.

La etapa de concepción de la narrativa digital se centra en la preparación y planificación del relato digital como medio de expresión de contenido en la Web. Este momento obedece a la organización y estructura, cohesión de opiniones, socializar pensamientos en el grupo de trabajo. Es cuando se elabora el proyecto de narrativa al tener en cuenta los siguientes aspectos que el profesor le indica al estudiante que debe determinar en el equipo:





- ✓ Objetivo de la narrativa digital
- ✓ Público al que está destinado
- ✓ Tiempo de duración
- ✓ Guiones de contenido
- ✓ Recursos materiales, técnicos y humanos que se requieren
- ✓ Tipología de la narrativa digital: multimedia, hipermedia, hipertexto, transmedia

Para orientar a los estudiantes en esta fase es conveniente que respondan algunas interrogantes que servirán de organización del trabajo: ¿qué queremos comunicar mediante la narrativa digital?, aquí se incluye el tema, la idea a abordar en la historia.

¿A quién se quiere contar la historia?, pensar en las características de los receptores virtuales para lograr estimular su atención por la historia contada. ¿Cómo contar la historia digitalmente? Se trata de que el estudiante determine el enfoque principal del relato, según su punto de vista como creador audiovisual para un medio de Internet.

Luego de precisar estos detalles iniciales, se les indica cómo elaborar el guion narrativo, aspecto rector de todo el proceso de creación. Porque garantiza desde el inicio que la historia sea bien argumentada y cumpla la estructura del discurso narrativo: introducción, nudo, desenlace, final.

Una vez determinada la idea y el tema, además de los elementos antes mencionados, el profesor procede a orientar a los estudiantes en la elaboración del guion narrativo. Para ello deben describir, narrar, contar la historia de manera escrita de modo tal que puedan imaginar cada escena que ocurre audiovisualmente. Para ayudarlos a comenzar puede sugerirle a los estudiantes algunas frases de inicio en su narrativa: Había una vez, En un lejano lugar, Cuentan los que lo vieron, En años muy lejanos...

Aquí se introducen los personajes y se cuenta lo que acontece alrededor de ellos. Se presenta alguna situación que da lugar a que se desarrolle la trama o nudo y la historia continúe su curso a la segunda fase, el nudo.

Para el nudo de la narración se pueden sugerir frases como: de repente, inesperadamente..., al cabo de un tiempo..., sin darse cuenta... Se les explica que este momento ocurre en el medio de la historia. Donde acontece el conflicto, el problema y la solución que puede ser dada, generalmente, por el personaje principal.





Para el desenlace pueden utilizar por fin..., al final..., entonces..., así fue como..., finalmente...

Para el desenlace, suele dejarse alguna enseñanza que transmite la historia. Pueden utilizar las frases por fin..., al final..., entonces..., así fue como..., finalmente... Para acabar la historia se les sugieren otras frases clásicas de los cuentos como Y colorín colorado esta historia ha terminado. Así termina mi cuento que como me lo contaron te lo cuento.

Estas expresiones les ayudan a conformar su guion narrativo atendiendo a las partes fundamentales de la historia. Igualmente, pueden crear ellos sus propias frases o utilizar otras conocidas. En este momento es imprescindible sugerirles la economía de las palabras para no extender la narración con aspectos y detalles que no sean necesarios. La economía narrativa debe permitirles simplificar lo superfluo, utilizar el contenido justo para narrar el relato sin saturar al espectador virtual. Es preciso indicarles que, al contar la historia en un medio audiovisual las imágenes y los sonidos armónicamente sincronizados transmiten la información de la historia. Un momento imprescindible es la revisión del guion narrativo. Para constatar que aparezcan todos los elementos necesarios bien estructurados. Luego el profesor les indica la elaboración del guion técnico. Se trata de ilustrar en imágenes y sonidos lo que han escrito. Es darle sentido audiovisual a la narrativa digital y las aplicaciones Web contribuyen a este objetivo.

El profesor puede pedirles que imaginen su narración audiovisualmente, para graficarlo en un guion. ¿Qué recursos visuales utilizarías para comenzar la presentación? ¿Qué sonidos se escuchan en ese momento? ¿Cómo continúas a la siguiente escena? ¿Qué dice el narrador? ¿Se le escucha lo que narra o aparece él en la escena?

A partir de estas preguntas entonces se le presenta el esquema de guion técnico que es donde concluye esta primera etapa de creación de narrativa digital. En este guion confluyen y se configuran todos los elementos técnicos, expresivos y didácticos que se han previsto. Se declaran los recursos lingüísticos y audiovisuales que convierten la narrativa en formato digital audiovisual.

El guion técnico se realiza en tres columnas, donde aparecen los números de las escenas en secuencias correspondiente a cada imagen y sonido según la lógica narrativa. Se sugiere que el profesor presente el esquema y se vayan construyendo el guion a partir de las ideas de los estudiantes. Al menos en las primeras escenas.

Para demostrar el trabajo con las imágenes se tienen en cuenta los códigos visuales. Qué tipo de imágenes se insertan (fotografías, animaciones, dibujos, imagen en movimiento, textos





escritos, esquemas gráficos). Debe explicarse brevemente que la concepción de las imágenes la determinan los planos (generales, primer plano, plano medio) según lo que se quiere mostrar. En coherencia, el sonido debe especificarse si es la voz en off como en algunos casos se usa para el narrador. Además, sonidos ambientes, música, efectos sonoros, silencios si se requiere, en general todos aquellos elementos que conforman la banda sonora de este audiovisual. En esta parte inicial del proceso creativo se analiza cómo comunicar la narrativa a los destinatarios virtuales en la Web con el mensaje expresar mediante imágenes y sonidos.

En esta fase el profesor debe orientar a los estudiantes para que aseguren todas las condiciones imprescindibles para obtener una narrativa digital y evitar los posibles errores que afectan su calidad. Es por esto que se realiza la evaluación colectiva de los guiones realizados. Desde este primer momento metodológico el estudiante comienza a pensar en cómo expresar sus ideas a través de un medio digital en la Web. Puede elegir alguna aplicación como Storyboarder, Canva, entre otras.

- **Segunda etapa: realización de la narrativa digital**

Objetivo de esta etapa: Crear la narrativa digital a partir de lo planteado en los guiones narrativo y técnico, al utilizar las herramientas tecnológicas de edición de video para expresar su relato sustentado en un medio en la Web.

Una vez concluidos los trabajos iniciales en la etapa anterior y tener planificado y coordinado el trabajo de realización se continúa desarrollando el trabajo de creación de narrativa digital. En esta etapa se confecciona la historia audiovisual en su totalidad. El trabajo que realiza el estudiante aquí es abarcador y puede resultar la etapa más compleja en la creación digital.

Para comenzar el trabajo en esta etapa, se orienta al alumno hacia la búsqueda y determinación de los recursos de imágenes y sonidos necesarios atendiendo al guion establecido. Es en este momento donde se trabaja creando las imágenes, ya sean filmadas en video, en fotografía, dibujos, esquemas, textos o seleccionando las que ya estén realizadas, siempre que tengan permiso de uso. Aquí se concreta la expresión audiovisual de la historia al desarrollar las destrezas comunicativas hipertextuales en los medios digitales.

Asimismo, en dependencia de la técnica de edición que se vaya a utilizar se graban los audios: voz en off, diálogos entre personajes. Se selecciona la música o los efectos sonoros si fueran necesarios. Todos estos elementos se le indican al estudiante por su importancia para el



tratamiento de la banda sonora como código del lenguaje audiovisual expresado en el mensaje de la narrativa digital.

Debe tenerse en cuenta el tratamiento adecuado del volumen del sonido, es decir, que los niveles de la música sean audibles, que no sobrepasen a las voces porque interfieren en la decodificación de esa información y constituyen ruidos en el mensaje audiovisual. Este es un error frecuente cuando se dan los primeros pasos en la creación de la narrativa digital por tanto el profesor debe preverlo.

Luego, los estudiantes deben determinar la herramienta digital para editar el video de la narrativa. Según los objetivos que establezca el docente puede enseñarle el funcionamiento de algún programa específico o darles a elegir a ellos el que les resulte más apropiado para el trabajo de edición. A través de estas herramientas de edición el estudiante hace gala de la expresividad personal de la cultura digital que va adquiriendo.

En la edición, se insertan y manipulan de forma sincrónica, armónica y coherente las imágenes con el sonido según lo previsto en el guion. Es un momento eminentemente técnico de la creación basado en las concepciones del lenguaje audiovisual y en el dominio de la técnica de la herramienta digital para editar. Se considera, en esta metodología, la fase en la cual se concreta la creación del estudiante al expresar la historia que escribió para expresarlo audiovisualmente. En este momento, se desarrolla como un creador de contenido a través de un medio de expresión digital.

La edición, transcurre en ocasiones de manera complicada para el estudiante en dependencia de las habilidades técnicas que haya logrado en el uso de la herramienta digital de edición y de las habilidades narrativas. Suele suceder que no logre ilustrar la historia tal como la concibió en el guion y esto frustra el proceso creativo. Por tanto, exige que el profesor lo conduzca a través de estos procedimientos metodológicos para obtener la narrativa ideada en los guiones. Puede valerse de videos tutoriales elaborados con fines didácticos para que le describan al estudiante los procedimientos técnicos básicos para el uso de alguna herramienta de edición de video.

En la metodología propuesta la edición es considerada como el proceso minucioso que hace posible la concepción de la narrativa digital. Se prevé que sea una de las partes del proceso creativo al que se le dediquen mayor cantidad de tiempo por el estudiante. Debido a su complejidad entre los factores que la componen.





La edición de las imágenes y sonidos para crear una narrativa digital puede mostrar alguna necesidad de hacer cambios en el guion realizado, los cuales son posibles si no se alejan de la historia central que se va a contar. Es preciso orientarles a los alumnos algunos aspectos básicos como el tiempo de cada secuencia que sea el necesario, el ritmo lento o rápido en que transcurre la historia y el uso de cada tipo de plano en las imágenes según el mensaje que se va a transmitir.

Una vez concluida la edición de la narrativa digital se realiza la revisión del proyecto para constatar las posibles dificultades que requieran cambios. Posteriormente, se les indica la renderización del video para obtener el producto final en formato audiovisual. Es esta la fase final de la segunda etapa.

El profesor le sugiere al estudiante algunas formas precisas que le ayudan en el proceso de renderización, para guardar la narrativa digital en video. Por ejemplo, guardar el video en un formato adecuado propio de ser publicado en Internet. Se recomienda exportar a una resolución de 1280 x 720. Puede ser en archivo mp4, MOV, AVI, FLV que utilizan códec H.264. Su compresión ofrece buena calidad de imagen. También debe considerar que sea compatible para dispositivos móviles por lo que debe seleccionar posiciones verticales.

- **Tercera etapa: evaluación de narrativas digitales creadas**

Objetivo de esta etapa: que los estudiantes valoren los resultados de la narrativa digital creada antes de expresar la historia a través de los medios de la Web.

En esta metodología se considera a la valoración del resultado del estudiante en la creación de narrativa digital como un elemento sustancial para obtener este medio de expresión del mensaje de la historia. Para ello, se aplica la valoración como el proceso de retroalimentación continuo que se realiza durante todo el trayecto de creación, desde la primera etapa con el fin de integrar mejoras y ajustes para la próxima instancia de difusión.

La evaluación en este proceso es el insumo principal con el que se realizarán cambios en los guiones y el proyecto de edición si así fuera necesario. Para ello será preciso tomar en cuenta el feedback de los estudiantes a través de su narrativa digital. Se aplica esta valoración como una prueba de presentación en una muestra de los destinatarios para los que fue creado este medio digital para comprobar el impacto.





De ahí se obtienen inferencias del posible impacto que causará cuando se generalice en los medios digitales de la Web. Se propone que en esta fase se socialice inicialmente a través de un grupo de WhatsApp con limitada cantidad de miembros, como una exhibición más privada de la narrativa digital.

Las opiniones de estos destinatarios virtuales se recogen mediante la herramienta encuesta de WhatsApp. Desde el análisis de estas se pueden establecer mejoras para la narrativa digital como medio de comunicación de una historia. Mediante retoques en la edición de imágenes y la banda sonora para enriquecer la puesta en escena final.

Esta etapa de la valoración de narrativa digital además se realiza mediante el criterio del docente al usar una rúbrica. En esta metodología se consideran dos dimensiones generales a valorar: la narrativa y el contenido digital. Cada una contiene indicadores que se valoran de forma cualitativa de Bien, Regular y Mal. A continuación, se describen los indicadores y la explicación para estar valorado de Bien.

En la dimensión Narrativa los indicadores son: *objetivo de comunicación* de la historia en el cual se estima la intención comunicativa de la narrativa digital desde el inicio hasta el final. *La audiencia virtual*, en este caso se aprecia a qué destinatarios se dirige la historia. Se aborda el contenido en función de la audiencia. *Drama*, crea expectativas en la audiencia, presenta un conflicto que al final es superado, el contenido es interesante y atractivo.

La *voz*, es clara mediante un uso correcto de lenguaje. Conlleva a un compromiso emocional para recordar la historia. El ritmo que mantiene la voz del narrador permite entender las diferentes partes de la historia.

Partes de la historia, se aprecia el desarrollo de un tema desde el inicio, el conflicto, su solución y el final. El *guion*, muestra correspondencia con la narración y en él se planifica lo que se va a contar de forma lógica y ordenada. Incluye diálogos, escenas, secuencias y una descripción de lo que sucede en cada escena. Aporta la idea general de lo que se va a contar en la narrativa digital.

En correspondencia con lo anterior, en la dimensión contenido digital el profesor valora los siguientes: *banda sonora*, los sonidos son creados específicamente para la narrativa digital. Son grabados y editados en su mayoría. Se usan otros como la música para dar una respuesta emocional al espectador. En la medida que los recursos sonoros sean originales es mayor el nivel de creatividad del estudiante.





Las *imágenes*, se utiliza diversidad de imágenes en la narración para enriquecer el argumento. Sirven para comunicar el mensaje de la historia. La imagen en video es de calidad. Se utilizan si son necesarios otros elementos de imagen como texto escrito, animaciones para apoyar el mensaje. La creación original de los recursos de imagen enriquece la narrativa digital.

Integración, las diferentes piezas: guion, imágenes, sonidos están correctamente editadas en un video de no más de 4 minutos. Se utiliza un formato común a los dispositivos digitales y a los sitios de Internet en los que se va exhibir. Además, es necesario atender la originalidad demostrada por el estudiante para expresar su relato a través de las herramientas de desarrollo de video y de los recursos digitales visuales y sonoros para codificar el mensaje.

Créditos, se reconocen los créditos por los recursos utilizados en la narrativa digital (audio, video, imágenes, textos, ideas) que fueron elaborados por terceras personas u otras organizaciones. Se presentan los permisos obtenidos de los autores o las licencias de Creative Commons que permitan su libre manejo.

Esta parte de la valoración la desarrolla el profesor con un nivel de crítica que contribuya a que el estudiante pueda reconocer sus logros e insuficiencias en la creación de narrativa digital, para que aprenda de sus errores y socialice los logros en el trabajo colaborativo. Esta valoración cualitativa le permite al docente determinar hacia dónde debe dirigir el trabajo metodológico en lo sucesivo en cada actividad formativa para la producción.

- **Cuarta etapa: difusión de la narrativa a través de medios de comunicación digitales de la Web**

Objetivo de esta etapa: explicar a los estudiantes cómo difundir la narrativa digital creada para expresar la historia a través de los medios digitales en la Web.

Una vez concluido el proceso complejo de realización física de la narrativa digital en formato audiovisual y haber sido valorada por los estudiantes y docentes se pasa a la última etapa de la metodología, la difusión. Aquí se aplican algunas acciones para la exhibición del producto creado.

Se tiene en cuenta la difusión como un mecanismo de la comunicación que se realiza para transmitir información entre sujetos que la crean y distribuyen para compartir un mensaje en la red de Internet. Estas ideas han servido de base en todo el estudio realizado en la presente





investigación donde se comprende a la creación de narrativa digital como una vía de expresión y comunicación.

Es por esto que, se utilizan medios de comunicación digital basados en la conexión a Internet como las redes sociales, los entornos digitales de aprendizaje u otros sitios Web. También los grupos privados como los de WhatsApp. Lo que le confirma su carácter hipermedia. Todo lo cual convierte al estudiante en un prosumidor de contenido digital en Internet.

En esta fase de difusión, el profesor explica a los estudiantes en cuanto a las recomendaciones que lo ayudan a difundir de manera efectiva la narrativa digital creada por ellos:

- Conocer las características de las plataformas digitales por las cuales se va a difundir (Vimeo, Youtube, Facebook, Twitter).
- Para impactar en un público determinado por edades, intereses, motivaciones, afinidad de conocimientos, es mejor publicarlo en redes sociales abiertas como Facebook, Tik Tok.
- Determinar hashtags que se relacionen con el contenido de la narrativa digital para publicar entre ellas.
- Utilizar subtítulos para captar la atención de los destinatarios en caso que no pueda escuchar los sonidos por diversas razones. El contenido de texto puede dar más significado.
- Realizar una sinopsis, un resumen de la narrativa digital con las ideas más generales sin contar el desenlace. De este modo se pueden interesar los usuarios por observar el audiovisual. Se puede elaborar de forma escrita o a modo de tráiler.
- El título con que se publica la narrativa digital debe ser atractivo y significativo, para que invite a la observación.
- Revisar, antes de publicarla, si los recursos de imágenes, sonidos, video en general son de la autoría de otros y si tienen permisos Creative Commons para ser usados y difundidos.
- Asimismo, dejar claro los permisos de uso de la narrativa digital creada.
- Revisar la calidad de la imagen, sonido, video, así como del contenido de la narrativa digital, que sea adecuado y coherente con las normas de publicación en redes sociales para evitar que le sea eliminado por infringir sus políticas. Tal es el caso del mal uso del contenido que incite a la violencia, al odio, sexual, maltrato infantil, terrorismo entre





otras. De este modo se cumplen con los requerimientos de seguridad informática como usuarios de Internet.

3.3 Valoración de la metodología por el método criterio de especialistas

El método criterio de especialistas ha sido reconocido como valioso en la valoración funcional de investigaciones donde se aplica la metodología de la investigación mixta (cualitativo y cuantitativa) con el objetivo de comprobar la fiabilidad de la propuesta práctica.

Cabero y Llorente (2013) definen esta técnica como una opinión de profesionales que han obtenido resultados positivos en la temática investigada. A su vez, son reconocidas por otros como versados, calificados en esa especialidad por ello, pueden dar evidencia, juicios y valoraciones que se tienen en cuenta por el investigador.

Para Valledor (2019) experto o especialista es la persona que tiene éxito en una actividad específica, porque sus resultados y experiencias le otorgan prestigio reconocido por otros para el desempeño de determinada función. Se toman en cuenta sus opiniones porque lo avala su currículo. Sus criterios se asumen en la comunidad científica.

En la presente tesis el método de valoración criterio de especialistas se aplicó para constatar la pertinencia pedagógica de la metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior. Tanto desde su concepción teórica como práctica. Es decir, analizar el impacto pedagógico que se espera obtener con la aplicación de la propuesta de investigación en la práctica pedagógica y de este modo prevenir posibles factores que lo conduzcan al fracaso.

Valledor (2019) refiere además que se deben aplicar los siguientes pasos para desarrollar el método de criterio de especialistas:

1. Se selecciona la muestra de especialistas.
2. Se constata su disponibilidad de participar en el estudio
3. Se les envía el material que contiene el aporte científico para su consideración conjuntamente con la guía de valoración para que señale sus criterios.
4. Recoger los resultados.
5. Realizar el análisis estadístico de las respuestas.
6. Valorarlas cualitativamente.
7. Reflexionar para perfeccionar la propuesta, si fuera necesario.





Tomando en cuenta el objeto de estudio de la investigación se contactó con seis especialistas para valorar la factibilidad, aplicabilidad, viabilidad de la metodología elaborada en la tesis para la creación de narrativa digital por parte de los estudiantes de la educación Básica Superior. Para obtener sus consideraciones que justifiquen si es apropiada para las condiciones reales del proceso que se estudia.

Los requisitos que se deben cumplir para ser seleccionados como especialistas son:

- ✓ Experiencia profesional pedagógica en el trabajo con recursos didácticos digitales y en la formación de estudiantes de la Educación Básica Superior.
- ✓ Grado científico o categoría académica.
- ✓ Responsabilidad administrativa o técnica: directores, rector, metodólogos.
- ✓ Producción científica y publicaciones en la temática del uso educativo de narrativa digital y de herramientas digitales en la educación.
- ✓ Caracterizarse por ser críticos, con disposición para cooperar

La muestra de especialistas quedó conformada por seis docentes seleccionados porque cumplen con los requisitos anteriores. Poseen alrededor de 25 años de experiencia pedagógica satisfactoria. Dos especialistas se desempeñan como directivos y profesores de la Unidad Educativa Tiputini quienes poseen amplia experiencia en la formación de estudiantes de la Educación Básica Superior. Conocen la metodología y didáctica aplicada a este nivel educativo y uno es profesor de la asignatura Lengua y Literatura. Se seleccionan además tres profesores universitarios, con categoría de Máster y Doctor en Ciencia que han publicado sus trabajos de investigación en la temática de Tecnología Educativa y uso de herramientas digitales.

Todos los especialistas seleccionados poseen sentido crítico y muestran disposición por colaborar en la valoración de la metodología que se propone en la tesis.

Para la recolección de los criterios fue aplicada una técnica que consiste en la guía de valoración (Anexo 5). Se les entregó anteriormente, de forma individual vía correo electrónico, un archivo .pdf que contiene la metodología elaborada en la tesis con la finalidad de conocer sus valoraciones a partir de los aspectos que propone la guía.

Este instrumento fue elaborado con los indicadores que permitan valorar el grado de factibilidad pedagógica, sus ventajas, desventajas pedagógicas, así como para prever los posibles





problemas que se puedan presentar al llevar la metodología a la práctica pedagógica con los estudiantes.

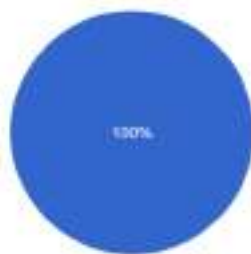
Los indicadores a valorar son 12 en total. Los niveles de valoración para cada indicador son cualitativos: de acuerdo, parcialmente de acuerdo y en desacuerdo.

Mediante el procesamiento de los datos cuantitativos y cualitativos resultantes se conoció que, de los 12 indicadores a valorar, están de acuerdo con 6, parcialmente de acuerdo con 6 y en desacuerdo con ninguno. Lo cual indica que valoran como pertinente la metodología propuesta. A continuación, se grafican estos resultados.

Figura 7. Indicador 1 de la guía de valoración de especialistas.

El objetivo general determinado en la metodología define el propósito educativo a lograr en el estudiante

6 respuestas



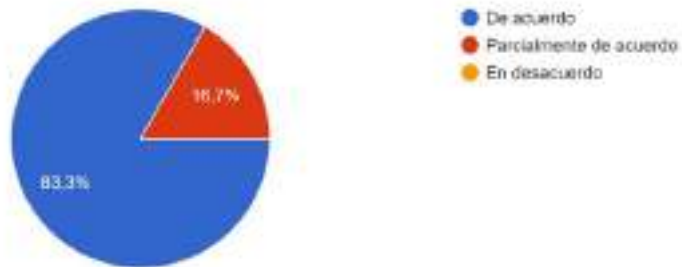
● De acuerdo
● Parcialmente de acuerdo
● En desacuerdo

Todos coinciden en que el objetivo que se propone para la implementación de la metodología es coherente con lo que se quiere lograr en el estudiante, crear narrativa digital mediante las herramientas informáticas. Este propósito conduce el proceso de producción del relato digital.



Figura 8. Indicador 2 de la guía de valoración de especialistas.

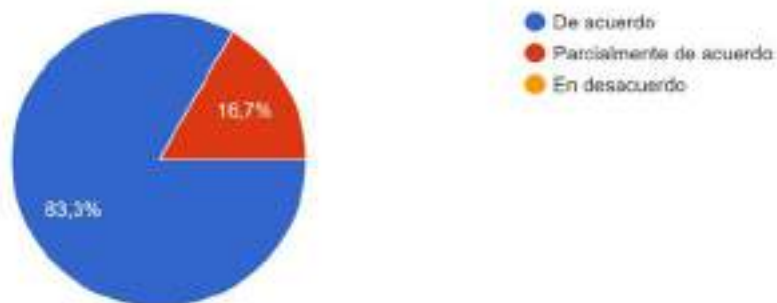
Las bases teóricas presentadas le sirven de fundamento a la metodología
8 respuestas



En este indicador la minoría considera estar de acuerdo en parte con los fundamentos planteados que sostienen la metodología lo cual se tuvo en cuenta en la revisión. Los que se señalan son los fundamentales para desarrollar un proceso de creación de narrativa digital con un sentido pedagógico que se basa en filosofías de aprendizaje constructivista y colaborativo, donde el rol del docente es orientador y el del alumno activo desde la crítica, la reflexión y la creación.

Figura 9. Indicador 3 de la guía de valoración de especialistas.

La estructura lógica de las acciones integra las 4 etapas en un proceso de creación
6 respuestas



Se toman en cuenta los criterios expuestos por la mayor cantidad de especialistas quienes consideran que la metodología para crear narrativa digital tiene ordenadas coherente y



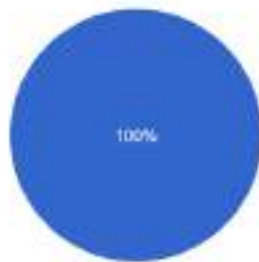


lógicamente cada una de las etapas que la conforman. Estas se basan en los aspectos lógicamente ordenados de la realización audiovisual.

Figura 10. Indicador 4 de la guía de valoración de especialistas.

Las acciones potencian el aprendizaje constructivista y colaborativo en los estudiantes para la creación de narrativa digital

6 respuestas



● De acuerdo
● Parcialmente de acuerdo
● En desacuerdo

En este indicador los especialistas valoran como positivo que se apliquen teorías de aprendizaje constructivistas y colaborativo en el proceso de creación de narrativa digital. Las cuales forman parte de los fundamentos que sustentan la metodología que indican que la producción de estos recursos utilizando herramientas informáticas en todos los momentos de la metodología es más propicio cuando se trabaja en grupo construyendo y creando saberes.

Figura 11. Indicador 5 de la guía de valoración de especialistas.

Es correcto el tratamiento metodológico a las herramientas digitales para la creación de narrativa

6 respuestas



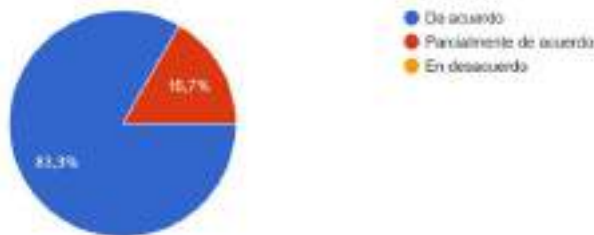
● De acuerdo
● Parcialmente de acuerdo
● En desacuerdo



La valoración de este indicador con el 100% de respuestas positivas es oportuno en tanto el uso de herramientas digitales es un aspecto esencial en la metodología teniendo en cuenta que dichas herramientas constituyen la mediación en la creación de narrativa digital. El tratamiento metodológico que se determine es esencial para alcanzar el objetivo propuesto y es una de las categorías de la investigación.

Figura 12. Indicador 6 de la guía de valoración de especialistas

Se explican con claridad los recursos didácticos a utilizar para desarrollar las acciones
a respuestas

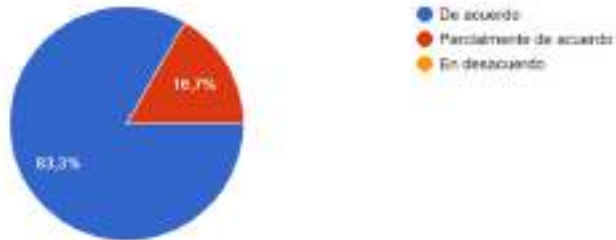


Aunque la mayoría de los especialistas muestran estar de acuerdo con la explicación que se ofrece en la metodología de cómo utilizar los recursos didácticos se tiene en cuenta que una minoría no concuerda en algunos aspectos. Ante este dato se revisó la forma de referir este aspecto en la metodología para detallar con más exactitud lo referente a la elaboración que realiza el docente de videos tutoriales, según las necesidades cognitivas de los estudiantes, para que sea más práctico el aprendizaje.



Figura 13. Indicador 7 de la guía de valoración de especialistas

Se precisan las características que identifican esta metodología desde lo tecnológico y pedagógico del modelo TPACK
6 respuestas



La valoración de este indicador demuestra que los especialistas reconocen en la metodología las características del modelo TPACK que hace coincidir los conocimientos tecnológicos y los pedagógicos en el proceso de creación de narrativa digital.

Figura 14. Indicador 8 de la guía de valoración de especialistas

Se describen de forma precisa los procedimientos metodológicos para orientar al estudiante en la creación de narrativa digital
6 respuestas



En una metodología es inherente precisar la forma en que se van a ejecutar las acciones o pasos que dan lugar al cumplimiento del objetivo. De esta forma los estudiantes pueden obtener un resultado adecuado en la creación de su narrativa digital. En este indicador los especialistas han coincidido en estar todos de acuerdo en que la forma de orientar a los estudiantes es



adecuada lo cual indica que los usuarios de la metodología pueden realizar los procedimientos de forma satisfactoria.

Figura 15. Indicador 9 de la guía de valoración de especialistas

Las técnicas de creación de narrativa digital se relacionan con las acciones propuestas
6 respuestas



Todo proceso de creación de narrativa digital posee sus técnicas específicas a partir de la aplicación de las herramientas digitales. Lo que refiere la totalidad de los especialistas al valorar este indicador es que en esta metodología se cumple la relación entre la técnica, las herramientas digitales y las acciones propuestas todo lo cual proporciona un producto de calidad.

Figura 16. Indicador 10 de la guía de valoración de especialistas

El tiempo estimado para aplicar la metodología es coherente con este proceso de creación
6 respuestas



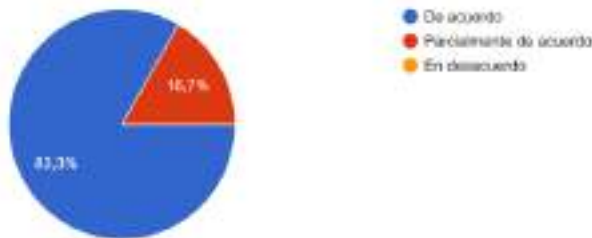
En este análisis se aprecia que la mayoría está de acuerdo con lo planteado en la metodología con respecto al tiempo estimado para el desarrollo del proceso de creación de narrativa digital.



Una parte de los especialistas no está totalmente de acuerdo, aunque en las orientaciones metodológicas se ha tenido en cuenta que el tiempo para aplicarla depende de las condiciones del contexto pedagógico en que se desarrolle este tipo de actividad formativa, de las condiciones previas de conocimiento que posean los estudiantes y del aprendizaje que van adquiriendo. O sea, el tiempo en que se realice este proceso no es rígido sino flexible y lo puede determinar el docente.

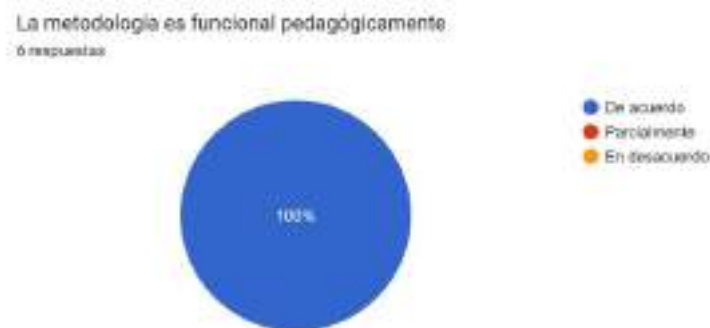
Figura 17. Indicador 11 de la guía de valoración de especialistas

Se conduce el aprendizaje de los estudiantes de este nivel educativo atendiendo a sus características psicopedagógicas.
Las respuestas



La mayoría de los especialistas están de acuerdo con que esta metodología tiene en cuenta las características psicopedagógicas de los estudiantes participantes en la muestra para desarrollar su aprendizaje en la creación de narrativa digital. De esto se infiere que reconocen las condiciones que posee un adolescente medio, nativo digital, que le propician un conocimiento si el docente tiene en cuenta sus potencialidades y debilidades en esta etapa del desarrollo. Por su parte, la minoría de los especialistas no concuerdan en todos los aspectos de este indicador y esto puede obedecer a que consideren que el aprendizaje quede por encima de sus potencialidades cognitivas o, por el contrario, por debajo de estas, porque las exigencias superen sus posibilidades reales de aprender a crear narrativa digital.

Figura 18. Indicador 12 de la guía de valoración de especialistas



Atendiendo a la valoración de todos los indicadores de la guía se resume en este la funcionalidad pedagógica. Los especialistas reconocen en su totalidad que esta metodología es práctica y útil al proceso de creación de narrativa digital de los estudiantes de la Educación Básica Superior. Al estar de conformidad expresan que la metodología está en condiciones de ser aplicada a los usuarios.

Para consolidar algunos aspectos valorados por los especialistas en la guía, se revisó las consideraciones generales que estos aportaron al final, de las cuales se infiere lo siguiente:

- ✓ Valoran la metodología como favorable para desarrollar el aprendizaje activo del estudiante que lo sitúa en el centro del proceso de creación de narrativa digital desde una posición crítica y reflexiva de su pensamiento.
- ✓ Contribuye a potenciar las habilidades digitales del estudiante para el uso racional de las TIC en la sociedad actual.
- ✓ Los procedimientos metodológicos que se plantean favorecen el aprendizaje de los estudiantes hacia nuevas formas de expresión mediante el lenguaje audiovisual y las herramientas digitales.
- ✓ La posibilidad de ser aplicada a todas las áreas del saber en las que se pueda contar una historia con el contenido de cualquier asignatura.
- ✓ Enseña a los estudiantes a comunicar sus ideas a través de medios de comunicación digital en la Web.



- ✓ Al crear el contenido digital utilizando un medio informático aprenden nuevas formas de expresión y divulgación de información inherentes de la sociedad actual.
- ✓ La metodología contribuye a mantener y desarrollar el acto narrativo desde una actualización propiciada por la tecnología digital necesaria en la comunicación de seres humanos
- ✓ Favorece el trabajo colaborativo. Aunque los especialistas sugieren que se valore la cantidad de estudiantes por equipo de modo que beneficie el trabajo de cada uno de los integrantes.

Las opiniones individuales y colectivas de los especialistas permitieron remodelar detalles de la metodología para la creación de narrativa digital por los estudiantes de la Enseñanza Básica Superior. Se apreció un consenso entre los criterios planteados lo cual condujo a la introducción de este resultado científico en la práctica pedagógica que se investiga.

En las consideraciones generales de la guía de valoración se refirieron aspectos coincidentes en cuanto a que la metodología, en sentido general, constituye una vía para contrarrestar la brecha digital existente en la sociedad actual. Porque se concibe una solución desde la educación para frenar los límites existentes en el acceso a la tecnología informática y beneficiar la expresión audiovisual de los estudiantes con el uso de los medios de la Web 2.0.

Se aprecia además en sus criterios que la creación de narrativa digital, a partir de esta metodología, desarrolla competencias digitales en el estudiante a partir de ser generador contenido digital en formato audiovisual. Porque ejercen el sentido crítico y reflexivo para el uso de los medios de Internet tanto en el momento de realización como de difusión del medio de expresión creado.

3.4 Ejemplificación de la aplicación de la metodología en la muestra de estudiantes.

Criterio de usuarios

Una vez obtenida las opiniones de los especialistas consultados fue necesario aplicar la metodología a los 71 estudiantes participantes en la investigación. Se organizó el trabajo mediante actividades formativas extraescolares y otras curriculares en la asignatura, Lengua y Literatura con la colaboración de los profesores. Para todas las actividades quedaron conformados 10 grupos de trabajo integrados por 7 estudiantes.





Se tuvo en cuenta los resultados del diagnóstico pedagógico en cuanto a las habilidades para la redacción de narrativa y para el uso de herramientas digitales de modo que, en cada equipo hubiera diversidad de estudiantes que desarrollaran estas técnicas a partir de la guía metodológica para crear narrativa digital.

La metodología propuesta se aplicó simultáneamente con el método Blended learning. El rol del docente y del estudiante se tuvieron en cuenta como parte de la estrategia de aprendizaje activo. Se realizaron 6 actividades formativas presenciales denominadas “Talleres de creación narrativa”, en un mes de duración combinados con otros momentos de interacción virtual con los estudiantes en un grupo de WhatsApp para este fin. En este se realizó tutoría en los aspectos que necesitaron consultar.

Para la primera etapa se realizó un encuentro presencial, la asesoría y revisión de guiones a distancia. Para la segunda etapa se desarrollaron 3 encuentros presenciales porque resultó ser más compleja en el proceso de realización de la narrativa digital.

Se utilizó el laboratorio de computación con conexión a Internet, de la unidad educativa Tiputini, así como otros dispositivos móviles que poseen algunos estudiantes. En la etapa de valoración y de difusión hubo un encuentro presencial en cada caso. Estos dieron la posibilidad de culminar el proceso de creación por parte de los estudiantes conducidos por la guía de los profesores que participan en la muestra los cuales recibieron la capacitación metodológica previa.

En total fueron desarrolladas 10 narrativas digitales, una en cada equipo, en su mayoría fueron de tipo multimedia y transmedia. Uno de los ejemplos lo constituye el equipo 4 que realizó la narrativa digital “Historia de mi colegio” a partir de la concepción de guiones narrativo y técnico (anexo 5) y la edición, logrando este medio de expresión de contenido digital. Utilizaron la herramienta digital “VideoScribe” para la edición de video. Para la difusión de la narrativa utilizaron el canal de YouTube en el siguiente enlace <http://youtu.be/k-nAOAqPnmw>

Posteriormente, la valoración de las narrativas digitales creadas por los estudiantes se desarrolló por parte de la profesora atendiendo a lo propuesto en la etapa tres de la metodología. Mediante la rúbrica fueron valoradas las dos dimensiones generales: la narrativa y el contenido digital como vía de retroalimentación. Cada una con los indicadores que obtuvieron valoración de Bien y en algunos casos Regular.

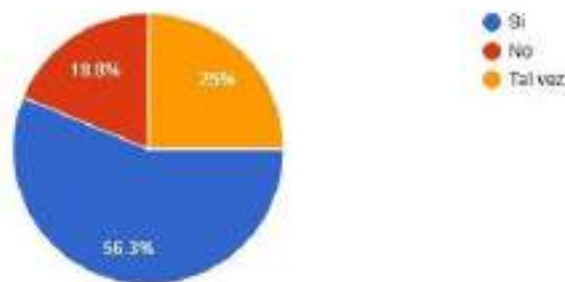




De los indicadores afectados necesitan sistematizarse la concepción del guion narrativo que en ocasiones supera la cantidad de imágenes necesarias en el momento de la edición. Esto implicó que tuvieron que hacer reajustes en el guion y se pierde tiempo en el proceso de realización. En este caso se sugiere insistir, desde la primera etapa, en que toda vez que se construya la historia escrita el estudiante debe pensar, imaginarse como la ilustra audiovisualmente. Para complementar la comprobación de la funcionalidad pedagógica de la metodología y conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes fue preciso aplicar una encuesta (anexo 6) utilizando la herramienta Google Forms. Los resultados se describen a continuación.

Figura 19. Pregunta 1 de la encuesta de satisfacción a los estudiantes

1. ¿Se siente satisfecho con su aprendizaje para crear narrativa digital?



Fuente: Encuesta aplicada

Las valoraciones de la primera pregunta de la encuesta reflejan la satisfacción de la mayoría de los estudiantes con el aprendizaje que han adquirido para crear narrativa digital a partir de la implementación de la metodología. Esto se pudo corroborar con las realizaciones obtenidas. La minoría refiere no sentirse aún satisfechos con el conocimiento. Este 18,8% de respuestas coincide con los estudiantes de la muestra que desde el diagnóstico inicial de la investigación manifestó no estar motivados por el estudio de las narrativas digitales lo cual explica que deben aumentarse las acciones que puedan potenciar la motivación de los estudiantes. No obstante, ellos también trabajaron en la creación de la narrativa en su equipo, aunque evidenciaron un mayor grado de dificultad en comparación con la mayoría.

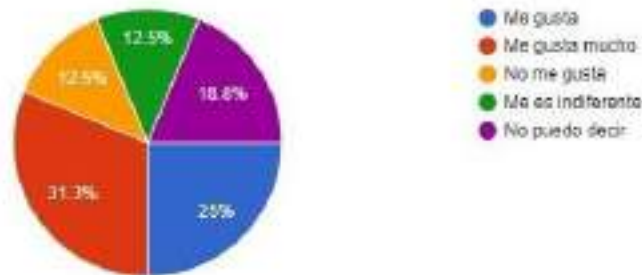




El 25% que respondió que “tal vez” están satisfechos, ha mostrado alguna duda en cuanto al conocimiento adquirido, pero que existe posibilidad de que sí haya aprendido, aunque tenga inseguridad en ello. Igualmente se involucraron en la realización de la narrativa digital en el equipo correspondiente.

Figura 20. Pregunta 2 de la encuesta de satisfacción a estudiantes

2.- ¿Le gusta la forma en que ha logrado aprender en crear narrativa digital?



Fuente: Encuesta aplicada

En los resultados de la pregunta 2, el 56,3% de los encuestados responde que les gusta y les gusta mucho la metodología aplicada. Aspecto que pudo corroborarse en las narrativas digitales creadas porque evidenciaron un aprendizaje. Además, demostraron motivación en el proceso creativo. Se ha podido constatar que la metodología elaborada propicia el aprendizaje activo del estudiante.

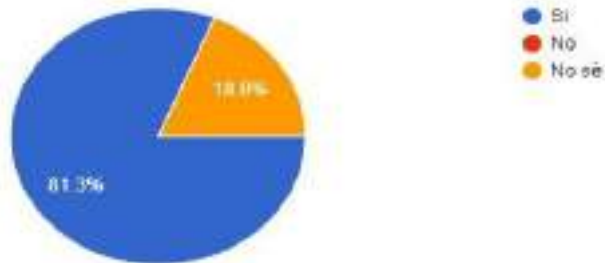
Aún persisten algunas brechas por atender en cuanto a los estudiantes que refieren que no les gusta, le es indiferente o no pueden responder. En estos casos debe buscarse entre las acciones de la metodología otras que contribuyan a potenciar el interés de estos sujetos por el conocimiento de cómo construir narrativas digitales como medio de expresión y comunicación de historias mediante tecnologías novedosas.

Por su parte, en el análisis de la pregunta 3 resultó de la siguiente manera



Figura 21. Pregunta 3 de la encuesta de satisfacción a estudiantes

3.- ¿Siente que ha sido útil aprender a crear narrativa digital?



Fuente: Encuesta aplicada

Se intenta comprobar si los estudiantes reconocen la utilidad del nuevo conocimiento para la vida práctica. Se pudo observar que la mayoría consideran que sí ha sido útil aprender a crear narrativa digital. En otros pocos casos refieren no saberlo. Es importante que aprecien que realizar este tipo de recurso audiovisual es necesario en la sociedad actual donde las herramientas digitales sirven para generar contenidos para la Web 2.0 de manera correcta.

En cuanto a las respuestas de la pregunta 4 se presenta la siguiente imagen con una muestra de las respuestas manifestadas por los estudiantes. Se interpreta que, de forma general, los estudiantes reconocen como principales dificultades en la aplicación de la metodología las que ocasiona la brecha digital. Las limitaciones en el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación y al Internet.

Lo anterior se debe a que, aunque disponen en la unidad educativa Tiputini de estos recursos, el tiempo es limitado y no le alcanza en todas las ocasiones para desarrollar la creación de narrativa digital. También hubo algunos comentarios donde sugieren que se implemente la metodología en diversas materias para desarrollar habilidades para crear narrativa digital.

Figura 22. Pregunta 4 de la encuesta de satisfacción a estudiantes

4.-¿Qué aspectos limitaron tu creación de narrativa digital?

Respuesta:

- Acceso a tener una computadora e internet.
- Tener acceso a la computadora con internet.
- La dificultad en conocer las aplicaciones y programas que hay en el internet gratuito y pagadas.
- Ser mas creativo y manejar mas la computadora.
- Manejar la computadora y estas aplicaciones del internet.
- Tener solo una hora acceso a las computadoras de la Unidad Educativa Tiputini.
- La constancia en mas materias que nos ayuden en manejar las herramientas digitales.

Fuente: Encuesta aplicada

Por su parte la pregunta número 5 indaga para conocer los aspectos que ellos consideran le favorecieron el trabajo de creación a través de la metodología. Se aprecia que preponderan los aspectos positivos, prevalecen con respecto a los negativos. Todo lo cual constituye un fundamento de valor en la investigación.



Figura 23. Pregunta 5 de la encuesta de satisfacción a estudiantes

5.- ¿Cuáles otros aspectos favorecieron tu creación de narrativa digital?

- Efectuar un guion con la recopilación de información del tema que vamos a narrar o contar utilizando el internet
- Con el internet buscar aplicaciones gratuitas para ir haciendo los cuentos he historias o presentaciones de cualquier tema de varias materias
- Conocer que no solo en power point se puede hacer videos
- Internet en la sala de computación para acceder a las aplicaciones gratuitas para hacer estás historias y cuentos
- Manejar la computadora ya que no tenemos en nuestra casa y estamos aprendiendo
- Manejar la computadores y poner fotos, y utilizar dibujos de la aplicación
- Investigar historias de nuestras comunidades indígenas de nuestra amazonia y en otros temas
- Que se pueden utilizar varias aplicaciones para las exposiciones ya sea un cuento o historia de nuestras

Fuente: Encuesta aplicada

En sentido general, la aplicación de la encuesta a los estudiantes, como usuarios de la metodología para la creación de narrativa digital, reflejó aceptación de la propuesta. Reconocen que es útil y les satisface haberla utilizado. En el caso de los aspectos negativos que refieren, igualmente son pertinentes porque conducen a perfeccionar la metodología. Se aprecia un alto índice de satisfacción grupal.

Para los docentes implicados en la investigación este aporte contribuyó a perfeccionar sus modos de actuación pedagógica en el proceso de enseñar a crear narrativa digital. De manera más pertinente se aplicaron las acciones de la metodología y se corrobora con los resultados obtenidos en los estudiantes y en sus criterios como usuarios.

Al realizar una comparación del estado inicial de la presente investigación con el estado actual, luego de haber elaborado y aplicado la metodología propuesta, se constata una transformación positiva del objeto de investigación de la tesis. También los datos cualitativos y cuantitativos reflejan que se ha influido de manera favorable en el tratamiento del problema científico. Ha tenido un impacto óptimo en el proceso de creación de narrativa digital.



Conclusiones

La revisión teórica permite constatar que el encargo social de la educación en la actualidad exige al docente la innovación tecnológica para crear procederes metodológicos que eduquen e instruyan a la generación de nativos digitales acorde a su tiempo, para que aprendan a convivir en medio de la sociedad de la información y del conocimiento.

Las concepciones teóricas que anteceden esta investigación demuestran sistematicidad e importancia en el tratamiento metodológico de la narrativa digital en el proceso pedagógico contemporáneo. Sin embargo, son perfectibles los procederes metodológicos existentes para aprender a crear narrativa digital desde el espacio académico.

El diagnóstico pedagógico aplicado manifiesta la existencia de limitaciones en el estudiante para crear narrativa digital de calidad mediante el uso de las herramientas informáticas para ser usadas como medio de expresión de contenido en los sitios de Internet.

La elaboración de la metodología para la creación de narrativa digital tiene en cuenta los aspectos esenciales del proceso pedagógico y las características psicopedagógicas de los estudiantes de la Educación Básica Superior para la realización de un medio que transmita significados y los difunda a través de la Web.

La valoración de los especialistas y el criterio de los estudiantes revelan que la metodología que se propone constituye un aporte científico considerable, con un impacto positivo en el aprendizaje que permite perfeccionar el proceso de creación de narrativa digital y contribuir a la alfabetización digital y tecnológica de estudiantes y profesores del siglo XXI.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Recomendaciones

Se recomienda generalizar la metodología a otras unidades educativas de la Educación Básica Superior para desarrollar nuevas experiencias en la creación de narrativa digital por parte de los estudiantes.

Es pertinente continuar indagando mediante investigaciones educativas las diversas vías que perfeccionen el proceso de creación de narrativa digital de modo que se potencie la creatividad del estudiante para desempeñarse como prosumidor de contenidos digitales en Internet.

Se precisa encaminar los estudios para implementar este contenido como parte del currículo de formación de los diferentes niveles educativos, acorde con las potencialidades psicopedagógicas de los estudiantes.

Aplicar acciones de capacitación didáctica y metodológica a los docentes para implementar la metodología propuesta y mejorar sus modos de actuación pedagógica en la enseñanza de cómo crear la narrativa digital.



BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, H. (2018). Innovación, tecnologías y educación: Las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Revista de Investigación Científica*, 2(2), 31-38. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538367>
- Acosta, H., & Cortéz, M. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto Iberoamericano. *Espacios*.
- Alexander, B. & Levine, A. (2008). Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre. *EDUCAUSE Review*, 43(6) https://www.academia.edu/2167155/Web_2_0_storytelling_Emergence_of_a_new_genre
- Avello, R. (2023). Narrativas Digitales en la educación. Compilación. Materia Narrativa Digital, [Tesis Maestría] UBE.
- AulaPlaneta. (2015). Ocho pasos para usar en clase la narración digital o digital storytelling [Infografía] <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/28/recursos-tic/ocho-pasos-para-usar-en-clase-la-narracion-digital-o-digital-storytelling>
- Bejarano, G. E. (2018). Las narraciones digitales como estrategia para promover la expresión libre y creativa. Leer y escribir en ambientes digitales. <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/5144.pdf>
- Bertalanffy, V. L. (1976). Teoría General de los Sistemas. México: Editorial Fondo de Cultura Económica. <https://cienciasyparadigmas.files.wordpress.com/2012/06>
- Bismarck, & Segarra, M. (2017). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje, una aproximación desde la comunicación. *INNOVA*, 2(8), 294-306. <https://doi.org/https://doi.org/10.33890/innova.v2.n8.1.2017.380>
- Blanco, A. (2001). Factores extraescolares de la educación. Los medios masivos de comunicación en Introducción a la sociología de la educación. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.



- Boase, A. (2013). Digital Storytelling for Reflection and Engagement: A study of the uses and potential of digital storytelling.
- Bort, M. & Gil-Mediavilla, M. (2023). Intervención educativa con narrativas digitales en lengua y literatura española del grado universitario en educación primaria: una perspectiva en femenino. *Revista Formación Universitaria*, 16 (4). <http://dx.doi.org/10.4067/s0718-50062023000400043>
- Cabrera, D. (2021). Diseño de una estrategia de comunicación online con énfasis en el Storytelling como herramienta para mejorar el engagement de la Unidad Educativa Ecomundo Babahoyo con sus comunidades digitales, [Tesis Maestría] Universidad Católica de Santiago de Guayaquil <https://n9.cl/cfzqd>
- Cano, A., & García, J. (2021). Uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias lectoras en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Juan María Céspedes de la ciudad de Medellín. [Tesis] Universidad de Cartagena.
- Cloutier, J. (1982). La época o comunicación audiovisual D'EMEREC. Imprenta de la Universidad de Montreal, Segunda Edición.
- Creswell, J. (2014). Investigación educativa. Planeación, conducción y evaluación en investigación cuantitativa y cualitativa. <https://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/08/INVESTIGACION-CUALITATIVACreswell.pdf>
- Del Moral, M., Bellver, M., & Guzmán, A. (2019). Evaluación de la potencialidad creativa de aplicaciones móviles creadores de relatos digitales para Educación Primaria. *OCNOS Revista de estudios sobre lectura*, 18(1), 7-20. <http://dx.doi.org/10.18239/ocnos.2019.18.1.1866>
- Encalada, E. (2021). La narrativa digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la historia de la independencia del Ecuador en básica media. [Tesis] Universidad Tecnológica Indoamérica.



- Echeverri, A. (2011). Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura. [Tesis] Pontificia Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6485/tesis275.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Escamilla, A & Torres, A. (2013). Herramientas Digitales. Sitio Web Calameo.
<https://es.calameo.com/read/0021846786cb2a38582a5>
- Esquivel, R. (2020). Herramientas Digitales Para Clases Virtuales. (Versión de e-book).
<https://www.flipsnack.com/capacitacionesrec/herramientas-digitales-para-clasesvirtuales.html>
- Fabregues, S. (2015). La conceptualización y operacionalización de la calidad de la investigación basada en métodos mixtos. [Tesis Doctoral].
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/383045/sff1de1.pdf?sequence=1>
- Ginés, J., Monsalve, L., & Gallardo, I. (2018). Estrategias docentes para trabajar la narrativa digital. *EDUNOVATIC2018*. España.
<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/72565/ESTRATEGIAS%20DOCENTES%20OTRAJAR%20NARRATIVA%20DIGITAL.pdf?sequence=1>
- Grant, N. & Bolin, B. (2016). Digital Storytelling: A Method for Engaging Students and Increasing Cultural Competency. *Journal of Effective Teaching*, 16(3), 44-61.
- Hermann, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana Social*, 2(2), 31–38.
https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295
- Hermann, A. (2018). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 253-269
- 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), 5-9.



- Londoño, M. (2010). Las “narrativas” desde la hipertextualidad. Características, modelo y metodología a partir de la inteligencia sintiente. *Revista de Investigaciones UNAD*, 9(1), 55-74.
- Londoño, M. (2014). *Relatos digitales en educación* (Tesis de Doctorado). Universidad de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/52995>
- Martín-Barbero, J. (2011): *Lectura, escritura y desarrollo en la sociedad de la información*. CERLALC. http://cerlalc.org/wp-content/uploads/2013/02/4db6c1_Lect_Esc_Des_Final.pdf
- MARTÍN-BARBERO, J. (2011): *Lectura, escritura y desarrollo en la sociedad de la información*. Madrid: CERLALC. http://cerlalc.org/wp-content/uploads/2013/02/4db6c1_Lect_Esc_Des_Final.pdf
- Moreira, J. (2022). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo de Conocimiento*, 6(3), 846-859. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2409>
- Ohler, J. (2006). *El mundo de las narraciones digitales*. Eduteka: <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales>
- Orozco, A. (Marzo de 2022). Historias digitales: una estrategia constructivista DE CREACIÓN DE CONOCIMIENTO, NARRATIVA Y ARTE. *Correo del Maestro*(310). Correo del Maestro: https://revista.correodelmaestro.com/publico/html5032022/capitulo3/historias_digitales.html
- Palacio, M. A. (2000). *La educación en América Latina y EL Caribe. Los procesos pedagógicos. Oficina Regional de la UNESCO*. <https://www.schwartzman.org.br/simon/delphi/pdf/palacios.pdf>
- Pérez, A., Saldombide, L., & Torena, L. (2016). ¿Qué tenés para contar? Narrativas Digitales. XI Congreso de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación. Uruguay. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53814/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y



- Pérez, F. (2021). La importancia del lenguaje oral en niños y niñas de primer grado de preescolar. [Tesis] BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/747/1/Fatima%20Guadalupe%20P%c3%a9rez%20Mart%c3%adnez.pdf>
- Pérez, M., Martínez, L., & Piñeiro, M. (2017). Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital Storytelling. *Aula abierta*, 45(1), 15-24.
- Raggio, V. (2022). Narrativa digital para desarrollar la expresión escrita en los estudiantes del nivel secundaria en un colegio público en Perú. [Tesis Maestría] Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fb875e87-ce93-4f9b-8d51-9d5e299dcf87/content>
- Reyes, E., & Santana, F. (2022). Aplicación de la narrativa digital en el proceso de enseñanza de los estudiantes de segundo año de educación general básica. *Polo Conocimiento*, 7(12), 666-691. <file:///C:/Users/HP/Downloads/5020-26158-1-PB.pdf>
- Rodríguez, Z., Delvaty, M., & Deulofeu, B. (2022). El proceso pedagógico y los objetivos formativos en la educación. *EDUMECENTRO*(14). <https://revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/e2120/html#:~:text=El%20proceso%20pedag%C3%B3gico%20se%20identifica,la%20vida%20como%20ser%20social>
- Rodríguez, J. L., & Londoño, G. (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. [file:///C:/Users/Rosi/Downloads/Dialnet-LosRelatosDigitalesYSuInteresEducativo-3047308%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Rosi/Downloads/Dialnet-LosRelatosDigitalesYSuInteresEducativo-3047308%20(2).pdf)
- Robin, B. (2016). The Educational Uses of Digital Storytelling Website. [En línea]. <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>
- Rosales, S. (2015). Uso del relato digital en la Educación. Influencia en las habilidades del alumnado y del profesorado. [Tesis] Universidad de Alicante.



- Ross, B. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, 30(30), 17-29.
- Salpeter, J. (2005). Contar Cuentos con tecnología. *Tecnología y Aprendizaje*, 25 (7):18-24
<https://psisemadrid.org/instrumentos-para-la-narracion-digital/>
- Santana, F., & Castañeda, D. (2018). Narrativas transmedia como instrumento educativo para el cambio. [Tesis] Universidad Cooperativa de Colombia.
- Soler, R. (2018). La formación audiovisual del estudiante de la carrera Educación Primaria. [Tesis Doctoral] Universidad de Oriente.
- Soto, M. (2017). The story as pedagogical mediation for the strengthening of literacy. *Zona próxima*, 27, 51-65. <https://doi.org/https://doi.org/10.14482/zp.27.10979>
- Tercero, M. (2019). Aplicación de la Narrativa Digital para mejorar el aprendizaje de la Lectoescritura a través un cuento interactivo en Scratch a los estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la unidad educativa “Federico García Lorca” periodo 2018-2019. [Tesis] Universidad Central del Ecuador.
- Tipantuña, J. (2019). Uso de las narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. *Dialnet*, 4(4), 29-43. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7144033>
- UNESCO (2007). Siete cosas que debes saber sobre narrativa digital. https://mexicox.gob.mx/assets/courseware/v1/c52060067641ecb6dff6eb31d4f07326/asset-v1:UAEM+AMEI20081X+2020_08+type@asset+block/Unidad_10-7_cosas_que_debes_saber_sobre_narrativa_digital_f.pdf
- Valledor, R. (2019). El criterio de especialistas y el experimento en las investigaciones educativas. [http://user/Downloads/474-Texto%20del%20articulo-1002-1-10-20180914%20\(3\).pdf](http://user/Downloads/474-Texto%20del%20articulo-1002-1-10-20180914%20(3).pdf)
- Vigotsky, L. S. (1987). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Científico-Técnica.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Villa, E. (2021). Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura de cuarto año de educación general básica en la unidad educativa Miguel Díaz Cueva, año lectivo 2019-2020. [Tesis] Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca.

Zancanaro, M., Pianesi, F., Stock, O., Venuti, P., Cappelletti, A., Landolo, G., Prete, M., & Rossi, F. (2007). Children in the Museum: an Environment for Collaborative Storytelling. *PEACH*, 165-184. https://link.springer.com/chapter/10.1007/3-540-68755-6_8



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Anexo 1. Guía de observación a las actividades

Objetivo: Comprobar cómo el profesor da tratamiento metodológico a la enseñanza de narrativa digital desde las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje

Deben valorarse los siguientes indicadores para la observación

Indicadores:

- Asignatura en la que se desarrolla el contenido relacionado con la narrativa digital
- Si el docente utiliza la narrativa digital como objeto de estudio o medio de enseñanza para sus estudiantes
- Metodología utilizada para enseñar a crear narrativas digitales a los estudiantes
- Modalidad de educación desarrollada para enseñar este contenido: Presencial o Virtual
- Herramientas y recursos utilizados para enseñar a crear narrativas digitales

Cada indicador se valora cualitativamente mediante una descripción escrita durante la observación en las actividades docentes. Luego se analizan los resultados para dar una interpretación del comportamiento del objeto de investigación.



Anexo 2. Prueba Pedagógica inicial. Ejercicio de apreciación

Objetivo: Comprobar el nivel de conocimientos que posee el estudiante acerca de la narrativa digital mediante un ejercicio de apreciación audiovisual.

Acciones para el docente:

- Orientar a los estudiantes la observación y análisis de la narrativa digital a través del enlace <https://www.youtube.com/watch?v=k77W7dXZMfE>
- Indica a los estudiantes que una vez observado responde la encuesta ubicada en Google Forms en el siguiente enlace https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeQgijdRlqk15zsye4FwMvKdyztFdyoSMp9jBY1CgB9qeow/viewform?usp=sf_link

Acciones para el estudiante:

- Observar el audiovisual y luego responde la encuesta que contiene los siguientes aspectos.
 1. El audiovisual observado es:
 un spot publicitario un documental un video clip una narrativa digital
 2. La forma de contar la historia en este audiovisual te resulta: (selecciona solo una respuesta)
 interesante aburrida instructiva entretenida educativa
 diferente
 3. ¿Te gustaría narrar historias utilizando las tecnologías digitales?
 Sí No ¿Por qué?
 4. ¿Has estudiado en la escuela acerca de las narrativas digitales?
 Sí No
 5. De las siguientes expresiones, marca con una (X) las que se refieren a las narrativas digitales



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

___ Son historias contadas

___ Son diferentes tipos de narraciones que se cuentan utilizando las tecnologías digitales

___ Son los cuentos tradicionales que se leen en los libros o se narran oralmente

6. ¿Qué historia te gustaría contar a través de las narrativas digitales?



Anexo 3. Guía de entrevista semiestructurada a los docentes

Objetivo: Constatar la preparación metodológica que posee el profesor para instruir a sus estudiantes en el proceso de creación de narrativas digitales.

La entrevista se desarrolla mediante videollamada en un grupo de WhatsApp.

Estimados docentes, solicitamos su colaboración en esta entrevista grupal que permitirá perfeccionar su preparación metodológica para enseñar a los estudiantes a crear narrativas digitales en el proceso educativo, contamos con su sinceridad en las respuestas y su participación colaborativa.

Preguntas:

1. ¿Qué ideas ustedes poseen en relación con la narrativa digital?
2. ¿La consideran un recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje? Comente brevemente su respuesta.
3. ¿Tienen experiencias profesionales en la enseñanza de narrativa digital? Explique.
4. ¿Qué herramientas digitales reconoce para ser utilizadas en la creación de narrativas digitales?
5. ¿Cree importante la preparación del profesor para impartir este contenido a sus estudiantes? Explique su respuesta
6. ¿Cómo ustedes conciben el proceso de creación de narrativa digital?



Anexo 4. Guion narrativo y gráfico de la narrativa digital creada por los estudiantes

Objetivo: Elaborar la narrativa digital “La historia de mi colegio” a partir de la concepción de guiones narrativo y gráfico para que los estudiantes relaten los principales acontecimientos a través del uso de herramientas informáticas.

Contenido a tratar en la narrativa digital: Reseña Histórica de la Unidad Educativa Tiputini

Título de la narrativa digital: La historia de mi colegio.

Tiempo estimado de duración: 5 Minutos

Guion narrativo

INTRODUCCIÓN

En el corazón de la amazonia ecuatoriana existe una unidad educativa llamada Tiputini. Allí en el cantón Aguarico, de la provincia de Orellana en el hermoso Ecuador. Rodeados por las aguas negras del río Napo estudiamos los alumnos de educación inicial, básica y bachillerato. Nosotros, con mucho amor acudimos cada día a nuestra escuela para prepararnos para la vida. En este video te narramos la historia de nuestro colegio.

DESARROLLO

El día 30 de octubre de 2014, fue inaugurada la actual unidad educativa Tiputini, que recibe este nombre por la localidad en que está situada. El pueblo Tiputinense siempre tuvo prendida la luz de la esperanza por alcanzar y hacer realidad ese gran proyecto de creación de un colegio.

Gracias a la lucha incesante del Sr. Franklin Cox, como presidente de la junta parroquial, del Sr. Trujillo presidente del comité de gestión, del señor Alberto Lituma teniente político y otros gestores como el Sr. José Saca, Pascual Atachi, Walter Vargas, Washington Llori entre otros, se pudo ver cristalizar la gran propuesta el 9 de abril de 1987 mediante decreto 7082, que oficializó el Ministro de Educación para la creación del colegio Nacional Mixto “Álvaro Valladares” este nombre fue en honor al Fray Álvaro Valladares, misionero que entregó su vida en beneficio de los nativos de la región amazónica.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Al principio, se impartieron las clases en la junta parroquial porque ellos ofrecieron la casa administrativa de madera para que los docentes de la escuela que de forma voluntaria dieran clases en la tarde.

El primer rector con nombramiento fue el Prof. Franklin Cox San Miguel, cabe mencionar que fue docente voluntario en varios colegios.

En el año de 1983 el señor rector, el consejo directivo, personal administrativo, estudiantes y padres de familia acordaron celebrar las primeras fiestas patronales del colegio un 9 de abril, tomando en cuenta que esta fue la fecha de la creación del colegio Álvaro Valladares.

Posteriormente, en el año 1990 el señor rector logra la construcción de tres aulas de cemento y la cancha de básquet con la ayuda del consejo provincial de Napo, bajo la prefectura del Sr. Wilson Barrionuevo. También se consiguieron sus propias partidas del personal docente y administrativo.

Años más tarde, en 1995, el señor rector franklin Cox consigue una extensión del sistema nacional de educación a distancia "Monseñor, Leónidas Proaño" CRECERA con sede en la ciudad del Tena, lo que permitió que aquellos estudiantes que no habían tenido la oportunidad de continuar sus estudios, logren obtener el título de bachillerato en ciencias.

A partir del año 2002, un nuevo rector encargado, el Lic. Eduardo Gallegos, obtuvo significativos logros en el desarrollo de esta unidad educativa desde la construcción del colegio ampliado y modernizado, además de la creación del laboratorio de computación con conexión a Internet, el mejoramiento de la cancha deportiva y las gradas para los espectadores del pueblo, hasta la unión de dos colegios para dar lugar al actual.

FINAL

Como mismo muestra la historia de la unidad educativa Tiputini, desde sus inicios hasta la actualidad ha habido un progreso con muchos logros importantes para avanzar en la educación en esta parroquia. Actualmente somos la institución educacional más grande del cantón Aguarico, los estudiantes y docentes acudimos cada día a crecer en conocimientos y educación. Aquí se desarrolla una obra de infinito amor.



Guion técnico de la narrativa digital: “Historia de mi colegio”

IMAGEN	SONIDO
Plano general de la unidad educativa Tiputini, en video o fotografía Texto escrito Historia de mi colegio.	Sonido de música instrumental típica de la región amazónica ecuatoriana. Voz en off del narrador diciendo el título
Planos generales en fotografías de la provincia Orellana, parroquia Tiputini. Mapa de la región. Video de la unidad educativa Tiputini, en sus alrededores Transición leve a la primera escena	Voz en off del narrador. En el corazón de la amazonia ecuatoriana existe una unidad educativa llamada Tiputini. Allí en el cantón Aguarico, de la provincia de Orellana en el hermoso Ecuador. Rodeados por las aguas negras del río Napo estudiamos los alumnos de educación inicial, básica y bachillerato. Nosotros, con mucho amor acudimos cada día a nuestra escuela para prepararnos para la vida. En este video te narramos la historia de nuestro colegio.
Fotos antiguas del colegio pasan con transición Aparece la fecha 30 de octubre de 2014 en un texto escrito animado y desaparece antes de la última foto.	El día 30 de octubre de 2014, fue inaugurada la actual unidad educativa Tiputini, que recibe este nombre por la localidad en que está situada. El pueblo Tiputinense siempre tuvo prendida la luz de la esperanza por alcanzar y hacer realidad ese gran proyecto de creación de un colegio.
Fotos escaneadas de Franklin Cox y de todos los personajes que se mencionan en la voz en off del narrador	Gracias a la lucha incesante del Sr. Franklin Cox, como presidente de la junta parroquial, del Sr. Trujillo presidente del comité de gestión, del señor Alberto Lituma teniente político y otros gestores



	<p>como el Sr. José Saca, Pascual Atachi, Walter Vargas, Washington Llori entre otros, se pudo ver cristalizar la gran propuesta el 9 de abril de 1987 mediante decreto 7082, que oficializó el Ministro de Educación para la creación del colegio Nacional Mixto “Álvaro Valladares” este nombre fue en honor al Fray Álvaro Valladares, misionero que entregó su vida en beneficio de los nativos de la región amazónica.</p>
Fotos antiguas del colegio	<p>Al principio, se impartieron las clases en la junta parroquial porque ellos ofrecieron la casa administrativa de madera para que los docentes de la escuela que de forma voluntaria dieran clases en la tarde.</p>
Fotos de Franklin Cox	<p>El primer rector con nombramiento fue el Prof. Franklin Cox San Miguel, cabe mencionar que fue docente voluntario en varios colegios.</p>
Fotos de las fiestas patronales del colegio	<p>En el año de 1983 el señor rector, el consejo directivo, personal administrativo, estudiantes y padres de familia acordaron celebrar las primeras fiestas patronales del colegio un 9 de abril, tomando en cuenta que esta fue la fecha de la creación del colegio Álvaro Valladares.</p>
Video de la vista panorámica del colegio con el área deportiva	<p>Posteriormente, en el año 1990 el señor rector logra la construcción de tres aulas de cemento y la cancha de básquet con</p>



	<p>la ayuda del consejo provincial de Napo, bajo la prefectura del Sr. Wilson Barrionuevo. También se consiguieron sus propias partidas del personal docente y administrativo.</p>
<p>Foto de Franklin Cox, fotos de estudiantes</p>	<p>Años más tarde, en 1995, el señor rector franklin Cox consigue una extensión del sistema nacional de educación a distancia "Monseñor, Leónidas Proaño" CRECERA con sede en la ciudad del Tena, lo que permitió que aquellos estudiantes que no habían tenido la oportunidad de continuar sus estudios, logren obtener el título de bachillerato en ciencias.</p>
<p>Foto de Eduardo Gallegos Video del colegio en la actualidad con laboratorios de computación Cancha de básquet</p>	<p>A partir del año 2002, un nuevo rector encargado, el Lic. Eduardo Gallegos, obtuvo significativos logros en el desarrollo de esta unidad educativa desde la construcción del colegio ampliado y modernizado, además de la creación del laboratorio de computación con conexión a Internet, el mejoramiento de la cancha deportiva y las gradas para los espectadores del pueblo, hasta la unión de dos colegios para dar lugar al actual.</p>
<p>Video de vista general del colegio con los estudiantes y docentes y sus principales actividades. Transición final</p>	<p>Como mismo muestra la historia de la unidad educativa Tiputini, desde sus inicios hasta la actualidad ha habido un progreso con muchos logros importantes</p>



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

	<p>para avanzar en la educación en esta parroquia. Actualmente somos la institución educacional más grande del cantón Aguarico, los estudiantes y docentes acudimos cada día a crecer en conocimientos y educación. Aquí se desarrolla una obra de infinito amor.</p> <p>Sonido instrumental de salida</p>
<p>Créditos Guion producción y edición Estudiantes de la educación media de la unidad educativa Tiputini 2023.</p>	<p>Sonido instrumental de salida</p>



Anexo 5. Guía de valoración por especialistas a la metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la Enseñanza Básica Superior a partir del criterio de especialistas

Objetivo. Valorar la metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior a partir de los indicadores de la guía.

Estimados especialistas, una vez que hayan analizado la metodología para la creación de narrativa digital por estudiantes de la Educación Básica Superior se les presenta esta guía con los aspectos para valorar su funcionalidad pedagógica para aplicarla en la práctica.

En cada aspecto marque con una X según su criterio valorativo. En la columna observaciones, puede añadir alguna sugerencia o indicación que contribuya a perfeccionar cada aspecto. En las consideraciones generales también puede escribir sus criterios que son imprescindibles para continuar con la presente investigación.

Aspectos a valorar	De acuerdo	Parcialmente de acuerdo	En desacuerdo	Observaciones
El objetivo general determinado en la metodología define el propósito educativo a lograr en el estudiante				
Las bases teóricas presentadas le sirven de fundamento a la metodología				



La estructura lógica de las acciones integra las 4 etapas en un proceso de creación				
Las acciones potencian el aprendizaje constructivista y colaborativo en los estudiantes para la creación de narrativa digital				
Es correcto el tratamiento metodológico a las herramientas digitales para la creación de narrativa				
Se explican con claridad los recursos didácticos a utilizar para desarrollar las acciones				
Se precisan las características que identifican esta metodología desde lo tecnológico y				



pedagógico del modelo TPACK				
Se describen de forma precisa los procedimientos metodológicos para orientar al estudiante en la creación de narrativa digital				
Las técnicas de creación de narrativa digital se relacionan con las acciones propuestas				
El tiempo estimado para aplicar la metodología es coherente con este proceso de creación				
Se conduce el aprendizaje de los estudiantes de este nivel educativo atendiendo a sus características psicopedagógicas				
La metodología es funcional pedagógicamente				



Consideraciones generales:

Anexo 6. Encuesta de satisfacción a estudiantes

Objetivo: Constatar en las opiniones de los estudiantes su satisfacción en cuanto a la implementación de la metodología para la creación de narrativa digital.

Estimado estudiante, como ya conoce está siendo partícipe de esta investigación en la cual se necesita de su aporte en este momento final del proceso. Para ello contamos con su colaboración en la realización de la siguiente encuesta, para que nos transmita sus criterios en relación con su aprendizaje para la creación de narrativa digital.

Muchas gracias por su apreciada ayuda.

1. ¿Se siente satisfecho con su aprendizaje para crear narrativa digital?
Sí___ No___ No sé___
2. ¿Le gusta la forma en que ha logrado aprender a crear narrativa digital?
Me gusta___ Me gusta mucho___ No me gusta___ Me es indiferente___
No puedo decir___
3. ¿Siente que le ha sido útil aprender a crear narrativa digital?
Sí___ No___ No sé___
4. ¿Qué aspectos limitaron tu creación de narrativa digital?
5. ¿Cuáles otros aspectos favorecieron tu creación de narrativa digital?



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

Nombre y Apellidos

Presidente

Nombre y Apellidos

Secretario (a)

Nombres y Apellidos

Profesor (a) tutor (a)

del Proyecto de Titulación