



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA

**NARRATIVA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES
EN DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR**

Autor/es:

**Lcda. Elvia Corina Tenechagua Ayora
Lcda. Ruth Narcisa Zambrano Pintado MSc.**

Tutor/a:

PhD. Nayade Caridad Reyes Palau

ECUADOR

2025



La Universidad para todos





DEDICATORIA

**"En cada esfuerzo hay una historia,
en cada logro, la huella de muchos corazones".**

Dedico esta tesis a Dios, quien ha sido mi fortaleza y guía en todo momento, iluminando mi camino con su infinita sabiduría; a mi esposo, mi compañero de vida, y a mis hijas, mi inspiración y razón para perseverar, con la esperanza de que este logro les muestre que, con fe, esfuerzo y dedicación, no hay meta imposible. Corina

A mi familia, pilar fundamental en mi vida, dedico este logro con todo mi amor y gratitud. Su respaldo incondicional, palabras de aliento y confianza en mí hicieron posible que llegara hasta aquí. En especial, a mi hijo Ronnie Alexander, quien con su apoyo, compañía y cariño supo apoyarme en los momentos difíciles y en cada paso de este camino. Ruth

Autoras:

Elvia Corina Tenechagua Ayora

Ruth Narcisa Zambrano Pintado





AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro más profundo agradecimiento a nuestras familias, cuyo amor incondicional, fortaleza y constante apoyo han sido el motor que nos ha impulsado a superar desafíos y alcanzar nuestras metas. Su comprensión y motivación han sido fundamentales en este camino.

A la Dra. Nayade, nuestra tutora y guía, le extendemos nuestro sincero reconocimiento por su paciencia, dedicación y valiosos conocimientos. Su orientación y compromiso han sido esenciales para el desarrollo de este trabajo.

A la Universidad Bolivariana del Ecuador, agradecemos por proporcionarnos las herramientas académicas y el espacio para crecer profesional y personalmente, abriendo puertas a nuevas oportunidades de aprendizaje.

Esta tesis es el resultado de un esfuerzo colectivo y de la unión de muchas voluntades. La compartimos con gratitud y cariño con todos quienes han sido parte de este significativo proceso.

Autoras:

Elvia Corina Tenechagua Ayora

Ruth Narcisa Zambrano Pintado





RESUMEN

La presente investigación analiza cómo la implementación de narrativas digitales, a través del storytelling y la plataforma Inklewriter, incide en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de décimo año de educación básica superior de la Unidad Educativa Rafael Morán Valverde, ubicada en el norte de Quito, Ecuador. El objetivo principal es desarrollar e implementar recursos interactivos que potencien la motivación, la comprensión crítica y el pensamiento reflexivo de los estudiantes, promoviendo su participación activa en el aula. Esta iniciativa busca integrar tecnologías digitales de forma inclusiva y accesible para fortalecer las competencias comunicativas, críticas y tecnológicas.

La metodología empleada es de enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), utilizando encuestas, entrevistas, observaciones y análisis documental para recoger datos relevantes. Se aplicaron técnicas de análisis estadístico para interpretar resultados cuantitativos y métodos cualitativos para comprender las percepciones de docentes y estudiantes.

Los resultados evidencian que el uso de narrativas digitales aumenta significativamente el interés y la motivación de los estudiantes, facilita la comprensión de temas complejos y fomenta un aprendizaje significativo y contextualizado. Sin embargo, se identifica un uso moderado de estas herramientas debido a la falta de capacitación docente y recursos tecnológicos. La propuesta se centra en diseñar e implementar una guía metodológica basada en storytelling con el uso de Inklewriter, complementada con capacitación docente y evaluaciones continuas.

Se concluye que la narrativa digital es una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales, ya que potencia el pensamiento crítico, la creatividad y la participación activa de los estudiantes. Se recomienda la incorporación formal de esta metodología en el currículo, acompañada de capacitaciones docentes, actualizaciones tecnológicas y evaluaciones continuas para asegurar su sostenibilidad.

Palabras clave: Narrativa digital, Storytelling, Inklewriter, Estudios Sociales, Educación Básica Superior.





ABSTRACT

This research analyzes how the implementation of digital narratives through storytelling and the Inklewriter platform impacts the learning of Social Studies among tenth-grade students at Unidad Educativa Rafael Morán Valverde, located in southern Quito, Ecuador. The main objective is to develop and implement interactive resources that enhance student motivation, critical understanding, and reflective thinking, encouraging active classroom participation. This initiative seeks to inclusively integrate digital technologies to strengthen communication, critical, and technological competencies.

The study employs a mixed-methods approach (qualitative and quantitative), using surveys, interviews, observations, and document analysis for comprehensive data collection. Statistical analysis techniques were applied to interpret quantitative results, while qualitative methods provided insights into teachers' and students' perceptions.

Results show that using digital narratives significantly increases students' interest and motivation, facilitates the understanding of complex topics, and promotes meaningful and contextualized learning. However, moderate use of these tools is noted due to limited teacher training and technological resources. The proposal focuses on designing and implementing a methodological guide based on storytelling using Inklewriter, complemented by teacher training and continuous evaluations.

It is concluded that digital storytelling is an effective strategy to improve Social Studies learning by enhancing students' critical thinking, creativity, and active participation. It is recommended to formally incorporate this methodology into the curriculum, supported by teacher training, technological updates, and ongoing evaluations to ensure sustainability.

Keywords: Digital narrative, Storytelling, Inklewriter, Social Studies, Basic Education.





ÍNDICE GENERAL

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del Problema.....	1
Planteamiento del Problema	3
Precisión del Tema	4
Objeto de la Investigación	4
Objetivo General.....	4
Preguntas Científicas	4
Declaración de las Variables/Dimensiones	5
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Métodos a emplear en la investigación.....	6
Declaración de la población y muestra.....	6
Declaración del tipo de investigación.....	6
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	9
1.1. Antecedentes Investigativos	9
1.2. Bases y normativas legales que sustentan la investigación	12
Constitución de la República del Ecuador (2008)	13
Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2011).....	13
El Plan Decenal de Educación 2016-2025 en Ecuador.....	13
Guía Didáctica de Implementación Curricular para EGB	14
1.3. Bases teóricas	15
Narrativa digital	15
Tipos de narrativas digitales	16
Proceso para crear narrativas digitales.....	17
Proceso de enseñanza aprendizaje	18
Rol activo del estudiante	19





Storytelling.....	21
Storytelling digital.....	22
Narrativas interactivas.....	22
Cómics digitales.....	22
Blogs narrativos.....	23
Narrativas transmedia.....	23
Narrativas inmersivas (realidad virtual y aumentada).....	23
Inklewriter.....	24

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	25
2.1. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico	25
2.2. Conceptualización de las categorías	26
Enfoque de la Investigación.....	27
Alcance de la investigación.....	27
Declaración y justificación del tipo de investigación	28
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	29
Métodos tangibles	29
Métodos estadísticos matemático.....	29
2.3. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	30
2.4. Población y marco contextual.....	30
Delimitación de la población y muestra.....	31
2.5. Justificación del tipo de muestreo.....	32
2.6. Interpretación de instrumentos utilizados en el diagnóstico del trabajo de investigación científica	32
Observación a clases (muestra de 2 observaciones)	32
2.7. Estrategia metodológica investigativa	33
2.8. Descripción de la metodología según las etapas del proceso investigativo.....	33
Etapas del estudio teórico.....	33
Etapas del diagnóstico inicial	34





Etapa de la modelación de la propuesta.....	34
Etapa del diagnóstico final o validación	34
2.9. Presentación de los resultados del estudio.....	34
Resultados e interpretación de la encuesta a estudiantes	35
Resultados e interpretación de la encuesta a docentes.....	45
CAPÍTULO 3: PROPUESTA. NARRATIVA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	55
3.1. Título de la propuesta	55
3.2. Objetivos de la Propuesta	55
Objetivo General.....	55
Objetivos Específicos.....	55
3.3. Fundamentación de la Propuesta	56
3.4. Características de la propuesta.....	56
3.5. Estructura y dinámica de la propuesta.....	57
Fases de Implementación.....	59
3.6. Narrativas Digitales Inklewriter	60
3.7. Análisis de la aplicación, evaluación y validación de la estrategia metodológica	63
3.8. Validación de la propuesta.....	64
Instrumento de validación.....	65
CONCLUSIONES	67
RECOMENDACIONES.....	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	69
ANEXOS	73
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN.....	91





ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Categorías de Análisis.....	26
Tabla 2. Categorías e indicadores de la investigación.....	26
Tabla 3. Distribución de docentes por niveles y grados de EGB	31
Tabla 4. Población.....	32
Tabla 5. Instrumento para los expertos	65





ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Narrativas digitales en tus clases de estudios sociales.....	35
Figura 2. Usar las narrativas digitales sería más interesantes para aprender	36
Figura 3. Usar storytelling te ayudaría a comprender temas complejos de estudios sociales.....	37
Figura 4. Tus profesores utilizan herramientas de narrativa digital	38
Figura 5. Te sientes más motivado/a cuando los temas de estudios sociales	39
Figura 6. Entiendes de mejor manera los temas de estudios sociales cuando se utilizan narrativas digitales.....	40
Figura 7. Entiendes mejor los conceptos de estudios sociales con actividades prácticas y ejemplos visuales.....	41
Figura 8. Te involucras más en la clase cuando hay recursos interactivos	42
Figura 9. El uso de storytelling en los estudios sociales te ayuda a mejorar tu rendimiento	43
Figura 10. Te gustaría que el storytelling se implementara de manera más frecuente en las clases de estudios sociales.....	44
Figura 11. Utiliza las narrativas digitales en sus clases de estudios sociales	45
Figura 12. La implementación de la narrativa digital mejoraría el interés de los estudiantes en los temas de estudios sociales	46
Figura 13. El uso de storytelling facilitaría la comprensión de conceptos complejos en estudios sociales	47
Figura 14. Utiliza herramientas de narrativa digital en clases de estudios sociales.....	48
Figura 15. Los estudiantes se sentirán más motivados cuando los temas de estudios sociales se explican a través de narrativas digitales o storytelling.....	49
Figura 16. Los estudiantes entienden mejor los temas de estudios sociales cuando se utilizan narrativas digitales.....	50
Figura 17. Los estudiantes comprenden mejor los conceptos de estudios sociales con actividades prácticas y ejemplos visuales	51
Figura 18. Los estudiantes se involucran más en la clase cuando hay recursos interactivos o digitales	52





Figura 19. El uso de storytelling en los estudios sociales podría mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.....53

Figura 20. El storytelling se implementará de manera más frecuente en las clases de estudios sociales54

Figura 21. Narrativa digital basada en el storytelling, dirigida para el aprendizaje de los estudios sociales en niños de décimo grado57





LISTADO DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. <i>Cuestionario a docentes</i>	73
Anexo 2. <i>Cuestionario a estudiantes</i>	74
Anexo 3. <i>Historias en Inklewriter</i>	75
Anexo 4. <i>Aprobación de la propuesta por los expertos</i>	76
Anexo 5 <i>hoja de observación de clase de estudios sociales en décimo año de básica superior en la unidad educativa "COMANDANTE RAFAEL MORAN VALVERDE "</i>	81
Anexo 6 <i>Print de pantalla de proceso de implementación de los dos tipos de narrativa digital storytelling e inklewriter en la plataforma digital interactiva</i>	83
Anexo 7 <i>Fotografías de los estudiantes en aplicación de Narrativa Digital</i>	87
Anexo 8 <i>Matriz de calificaciones</i>	89





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



La Universidad para todos





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

Esta investigación se desarrolla en el marco de la transformación digital de la educación, enfocándose en la implementación de narrativas digitales interactivas para la enseñanza de estudios sociales. Como señala Martínez y Cardama (2021), la integración de metodologías digitales innovadoras en la educación ya no es una opción, sino una necesidad imperiosa que responde a las necesidades de una generación de estudiantes que viven inmersos en entornos virtuales. Esta propuesta metodológica, basada en la narración digital, busca revolucionar la forma en que los estudiantes interactúan con contenidos históricos, transformando el aprendizaje pasivo en una experiencia inmersiva y significativa que mejora el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión histórica.

En el escenario educativo actual, donde las narrativas digitales se han convertido en un pilar fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes enfrentan el desafío de mantener el interés y la participación activa de los estudiantes en los temas. Según Rodríguez-García y López-Cobo (2023), la narración digital ha demostrado ser una poderosa herramienta pedagógica que aumenta significativamente el compromiso de los estudiantes con el contenido histórico. Esta innovadora metodología, según Valencia-Ortiz y Sánchez-Rosete (2022), mostró un aumento del 45% en la retención del conocimiento histórico en comparación con los métodos convencionales, permitiéndoles explorar múltiples perspectivas y desarrollar una comprensión más profunda de los eventos históricos a través de narrativas interactivas.

Justificación del Problema

El proyecto propuesto en esta investigación se ajusta a una línea de investigación relacionada con la innovación tecnológica en la sociedad actual, ya que busca crear un recurso educativo con forma de narrativas digitales para mejorar la enseñanza de Estudios Sociales en el décimo año de básica superior. Se reconoce que los estudiantes muestran disposición para aprender mediante métodos interactivos, por lo que se enfatiza en la importancia de que estas estrategias sean dinámicas y estén disponibles en plataformas en línea, accesibles para cualquier persona.





Investigaciones recientes han destacado el papel crucial de la narrativa digital en el proceso de aprendizaje de estudios sociales para estudiantes de décimo grado (García, 2018; Martínez & López, 2020; Pérez et al., 2021). Estos autores han señalado que el uso de herramientas digitales para crear y compartir narrativas puede enriquecer significativamente la comprensión de los conceptos sociales y fomentar un compromiso más profundo con el material curricular (Smith, 2017; Torres, 2019).

Es crucial que los recursos educativos estén disponibles de forma gratuita en plataformas digitales para garantizar la democratización del acceso a la tecnología. Por esta razón, se plantea la idea de desarrollar un conjunto de narrativas digitales alojadas en un sitio web accesible para cualquier maestro de Estudios Sociales, estudiante o padre de familia. De esta manera, se busca ofrecer un recurso interactivo que sea atractivo y educativo para quienes lo utilicen.

En términos legales, este proyecto está respaldado por la ley orgánica de educación intercultural (Ministerio de Ecuador, 2008). Según el artículo 1 de esta ley, el estado tiene la responsabilidad de asegurar una educación de calidad y calidez para todas las personas en todas sus formas y niveles. Por lo tanto, al introducir nuevas estrategias como el uso del storytelling, estamos contribuyendo a mejorar la calidad educativa, en línea con los principios establecidos por la ley.

La ejecución de este proyecto será fundamental para promover la adopción de estrategias académicas que fomenten la construcción de una educación activa y formativa, tal como lo establece la ley orgánica de educación intercultural en Ecuador. Esto se traducirá en un beneficio significativo para los estudiantes de la unidad educativa "Comandante Rafael Morán Valverde", al tiempo que incentivará a otros docentes de la institución a seguir el ejemplo y explorar nuevas metodologías de enseñanza. Así, se espera que este proyecto sirva como un modelo inspirador para otras instituciones educativas cercanas.

El objetivo cuatro de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas hace hincapié en asegurar una educación de calidad, inclusiva y equitativa, así como en promover oportunidades de aprendizaje para todas las personas a lo largo de sus vidas (ONU, 2015). Este proyecto contribuirá





al mejoramiento de la calidad educativa al hacerla más atractiva y dinámica mediante la incorporación de narrativas digitales en su proceso.

La relevancia de este proyecto no solo reside en la implementación de nuevas estrategias metodológicas innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también en el estímulo que se espera generar tanto en los estudiantes como en los docentes. Los estudiantes serán motivados de manera atractiva y dinámica a través de la narrativa digital para adquirir conocimientos de forma significativa. Por otro lado, este proyecto fomentará la búsqueda de nuevas estrategias de enseñanza entre los docentes de la unidad educativa "Comandante Rafael Morán Valverde", y se procurará involucrar de manera activa y colaborativa a todos los participantes para despertar su interés y permitirles crear nuevas formas de enseñanza adaptadas a sus áreas de conocimiento.

El nivel de conocimiento dentro de una comunidad se evalúa en función del progreso respaldado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esto facilita la gestión de la información para el continuo desarrollo de aprendizajes innovadores. La tecnología difunde rápidamente la información, lo que destaca la naturaleza cambiante y vertiginosa del conocimiento, donde lo que hoy es considerado novedoso puede volverse obsoleto mañana, según (UNESCO, 2020, p. 1-10)

Participa en el entendimiento de las diversas formas en que un conjunto de técnicas puede ampliar las oportunidades de enseñanza, reducir las disparidades en la educación, respaldar el perfeccionamiento de los métodos educativos, mejorar la disposición y la accesibilidad de la enseñanza, fortalecer la cohesión y mejorar la efectividad y dirección de la enseñanza (UNESCO, 2020, p. 2).

Planteamiento del Problema

¿Cómo incide la aplicación de narrativas digitales en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de décimo año de educación básica superior, de la Unidad educativa "Comandante Rafael Morán Valverde"?





Precisión del Tema

Narrativa digital para el aprendizaje de Estudios Sociales en décimo año de educación básica superior.

Objeto de la Investigación

Aprendizaje de Estudios Sociales por los estudiantes de décimo año de educación básica superior.

Objetivo General

Aplicar un tipo de narrativa digital como recurso interactivo para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales en la unidad educativa “Comandante Rafael Morán Valverde” con los estudiantes de décimo año de básica superior en el año lectivo 2024-2025.

Preguntas Científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos necesarios para la utilización de una narrativa digital en el aprendizaje de estudios Sociales de los estudiantes de décimo año de educación básica superior?
2. ¿Cuáles son los antecedentes o las tendencias históricas de la narrativa digital en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de décimo año de educación básica superior?
3. ¿Cuál es la situación actual que presenta la narrativa digital de los estudiantes de décimo año de educación básica superior?
- 3.1. ¿Qué tratamiento metodológico se debe establecer para la aplicación de la narrativa digital como metodología activa, basada en el storytelling, dirigida a desarrollar el protagonismo y la participación en los estudiantes de décimo año de educación básica superior en el área curricular de Estudios Sociales de la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde de Quito Ecuador?
4. ¿Qué características debe tener la guía metodológica con uso de narrativa digital que promueva aprendizaje de estudios Sociales de los estudiantes de décimo año de educación básica superior?





- 4.1. ¿Cuál sería el impacto en la aplicación de la estrategia metodológica narrativa digital basada en el storytelling en el logro del protagonismo y la participación en los estudiantes de décimo año de Educación básica superior en el área curricular de Estudios Sociales de la de la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde” de Quito Ecuador?
- 4.2. ¿Cuál es la valoración de especialistas y usuarios de la guía metodológica con uso de Storytelling como narrativa digital para el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de décimo año de básica superior?

Declaración de las Variables/Dimensiones

En el marco de la investigación sobre narrativas digitales para el aprendizaje de estudios sociales en el décimo año de educación básica superior, se han identificado las siguientes variables clave: Las narrativas digitales se presentan como la variable independiente, la cual se desglosa en tres aspectos principales: el diseño narrativo interactivo, la estructura del contenido histórico y los elementos multimedia integrados. Esto permite evaluar factores como la calidad de la narrativa, el grado de interactividad y la integración efectiva de recursos digitales en el proceso de enseñanza.

La variable dependiente corresponde al aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de décimo año, medido a través de la comprensión del contenido histórico, el desarrollo del pensamiento crítico y el rendimiento académico en la materia, evaluado mediante indicadores como la retención de datos históricos, la capacidad de análisis contextual y las calificaciones en evaluaciones formativas y sumativas.

Además, se toman en cuenta variables intervinientes que pueden afectar el proceso, tales como el acceso de los estudiantes a recursos tecnológicos, las habilidades digitales de los docentes y el contexto socioeducativo de los estudiantes, factores que serán monitoreados a través de encuestas, observaciones y cuestionarios socioeducativos para garantizar la validez de los resultados de la investigación.

Objetivos específicos de la investigación

1. Analizar los fundamentos teóricos necesarios para la utilización de la narrativa digital en el aprendizaje de estudios sociales en estudiantes de décimo año de educación básica





superior en la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde” de Quito, Ecuador.

2. Identificar los antecedentes y tendencias históricas de la narrativa digital en el aprendizaje de estudios sociales para estudiantes de décimo año de educación básica superior.
3. Diseñar un tratamiento metodológico basado en el storytelling digital como metodología activa para desarrollar el protagonismo y la participación estudiantil en el área de estudios sociales.
4. Evaluar el impacto de la aplicación de la narrativa digital basada en storytelling en el protagonismo y participación de los estudiantes de décimo año en el área curricular de estudios sociales, y valorar la guía metodológica a través de la percepción de especialistas y usuarios.

Métodos a emplear en la investigación

Métodos teóricos: análisis y síntesis, enfoque de sistemas, modelación.

Métodos empíricos: Para la recolección y análisis de la información empírica utilizaremos las siguientes técnicas: observación, entrevistas, encuestas análisis de documentos.

Métodos estadísticos matemáticos: análisis e interpretación de datos porcentual, tabulación.

Declaración de la población y muestra

En esta investigación se considerará una población de 34 estudiantes, correspondiente a los paralelos A y B del décimo año de educación básica superior en la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde. Esto permitirá analizar cómo se desarrolla la clase y la participación de los estudiantes en el área curricular de Estudios Sociales.

Asimismo, se trabajará con una muestra de 4 docentes seleccionados de un total de 14 que conforman el equipo de docentes de educación básica superior en la institución.

Declaración del tipo de investigación

El estudio que estamos llevando a cabo integra diversos enfoques investigativos, tales como la investigación aplicada, la investigación mixta y la investigación áulica.

La **importancia**, de esta investigación reside en la relevancia contemporánea del tema tratado, ya que es esencial que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias que vayan





más allá de los contenidos teóricos. El protagonismo y la participación juegan un papel crucial en este proceso, puesto que no solo incrementan la motivación y el compromiso de los alumnos, sino que también los preparan para convertirse en ciudadanos críticos, participativos y responsables dentro de la sociedad, a través del uso de narrativas digitales.

La **necesidad social**, en la actualidad, se hace cada vez más evidente la necesidad de formar individuos capaces de participar activamente y con sentido crítico en su entorno. Los estudiantes no solo requieren conocimientos teóricos, sino también competencias que les permitan desempeñar un rol protagónico en la toma de decisiones y en la solución de problemas. En este contexto, el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de Estudios Sociales, se presenta como una herramienta clave para fomentar esa participación activa, ya que involucra a los estudiantes de manera creativa y significativa.

La **novedad científica**, esta investigación resalta el uso innovador de narrativas digitales para fomentar la participación y el pensamiento crítico en los estudiantes, al aplicar el storytelling digital en el aprendizaje de estudios sociales, se promueve el protagonismo en el aula y se prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos sociales. Este enfoque integra competencias digitales y cívicas, respondiendo a las necesidades actuales de la sociedad.

La **actualización científica**, La actualización científica en esta investigación radica en la integración de las narrativas digitales como una metodología innovadora en la enseñanza de estudios sociales, al incorporar el storytelling digital, se adaptan los enfoques educativos a las demandas del siglo XXI, promoviendo no solo el aprendizaje de contenido teórico, sino también el desarrollo de competencias clave como la participación activa, el pensamiento crítico y el uso responsable de las tecnologías. Este enfoque refleja un avance en la pedagogía, alineando el proceso educativo con las exigencias de una sociedad digital y globalizada.

Ante lo expuesto, la investigación aporta grandes conocimientos en el campo educativo como social, ya que brinda oportunidad para ampliar y mejorar el proceso de aprendizaje del estudiante a las exigencias y nuevas propuestas educativas. Además, se fundamenta en bases científicas, lo que garantiza la validez de los resultados. Por lo tanto, es necesario llevar la parte





teórica a la práctica, lo que contribuye a mejorar la calidad educativa, mejorando el perfil de los estudiantes desde un ámbito social.

El capítulo 1, sintetiza y analiza conceptos claves relacionados a las narrativas digitales en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales para décimo año de la básica superior. Explora conceptualizaciones y teorías relevantes, estableciendo un marco teórico que subraya la importancia de un enfoque centrado en los estudiantes, así como su participación y desarrollo del pensamiento crítico en el proceso de aprendizaje.

Este capítulo 2, detalla la categorización y metodología del estudio, incluyendo técnicas de investigación y procedimientos aplicados, con énfasis en la justificación y selección de la población y muestra. Se analizan los resultados obtenidos, proporcionando una visión crítica sobre la eficacia de las técnicas de investigación empleadas y su relevancia en el contexto educativo.

Este capítulo 3, presenta un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos del diagnóstico inicial y la implementación de un tipo de narrativa digital como el storytelling en el Inklewriter. Se evalúa su impacto en el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes de décimo año de educación superior, sugiere recomendaciones para mejorar las prácticas educativas en la asignatura de Estudios Sociales y adaptarlas a las necesidades y estilos de aprendizaje contemporáneo.





CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se exploran los antecedentes de investigación relacionados con la narrativa digital en la enseñanza- aprendizaje de Estudios Sociales. Se examinan además los fundamentos legales que rigen este proceso educativo, así como las teorías que sustentan el mismo.

1.1. Antecedentes Investigativos

En Educación General básica, el área curricular de Estudios Sociales es clave para formar ciudadanos reflexivos y críticos. Su enseñanza no solo busca que los estudiantes obtengan conocimientos sobre la sociedad y su historia, sino también que se conviertan en miembros activos de su comunidad, no obstante, promover una participación efectiva de los alumnos de décimo año plantea retos, especialmente en términos de fomentar su protagonismo.

El estado de arte tiene como objetivo realizar una revisión y análisis crítico sobre metodologías digitales que permitan entender el beneficio directo que su implementación puede traer a los estudiantes, así destacamos a la narrativa digital que ha ganado relevancia en los últimos años como una metodología que combina la tecnología con la enseñanza, permitiendo a los estudiantes no solo consumir información, sino también crear contenido.

Robin (2008) es uno de los primeros autores en destacar el potencial educativo de la narrativa digital, señalando que el storytelling digital promueve una mayor participación de los estudiantes al conectarlos con sus experiencias personales, mientras desarrollan habilidades tecnológicas y de comunicación. De acuerdo con este autor, la narrativa digital también fomenta el pensamiento crítico al hacer que los estudiantes tomen decisiones sobre qué elementos incluir en sus historias, logrando un aprendizaje más profundo y significativo. Además, Lambert (2013) señala que esta metodología no solo mejora las habilidades académicas, sino que también fortalece el sentido de identidad y pertenencia de los estudiantes al darles voz en su proceso educativo.

Por otro lado, Ohler (2013) argumenta que la narrativa digital permite a los estudiantes no solo contar historias, sino también visualizarlas, lo que facilita la comprensión de conceptos abstractos. Este autor sostiene que el uso de medios digitales en la educación puede ayudar a los estudiantes a interiorizar los temas de una manera más interactiva y personal. A su vez, el trabajo





de Sadik (2008) aporta que la narrativa digital fomenta la creatividad y el aprendizaje colaborativo, permitiendo que los estudiantes trabajen en equipo para crear historias que reflejen sus conocimientos sobre un tema específico. Para él, esta técnica no solo desarrolla competencias digitales, sino que también facilita la interacción entre los estudiantes y mejora su rendimiento académico. Por su parte, Robin (2016) actualiza su perspectiva inicial al destacar cómo el storytelling digital puede integrarse con otras metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, fomentando una mayor implicación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Finalmente, según Fraiberg (2017), la narrativa digital ofrece una plataforma para desarrollar competencias que van más allá del aula, preparando a los estudiantes para un mundo en el que las habilidades digitales son fundamentales. Fraiberg destaca que las narrativas digitales proporcionan un espacio para la autoexpresión, permitiendo que los estudiantes se conviertan en autores y productores de contenido, habilidades que son cada vez más demandadas en la sociedad contemporánea.

La línea de investigación que se trabaja en el presente documento es sobre la praxis educativa, ya que de acuerdo al tema se busca ampliar los conocimientos de los docentes en relación al uso de la tecnología a favor de los estudiantes, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y la práctica docente.

A nivel mundial las tecnologías sólo se dan en zonas urbanas, es decir en metrópolis donde hay gran incorporación de líneas de acceso a plataformas virtuales, tecnología e Internet, de acuerdo a las estadísticas del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) menciona que la mitad de la población mundial un 51,2% utiliza internet y menos de la mitad de los hogares 43% tiene un computador (INEC, 2018).

En caso de Latinoamérica está mal posicionada para el desafío, su ecosistema digital tiene un desarrollo intermedio comparado con otras regiones del mundo, el 67% de la población usa Internet, pero hay grandes diferencias entre países y dentro de cada país (CAF/CEPAL, 2020).

En la mayoría de países la penetración de Internet es superior al 60% a nivel urbano, mientras que a nivel rural la penetración promedia el 10% de la población. En cuanto a edades: entre los menores de 15 años el porcentaje de usuarios es menor al 50% en varios países y entre los mayores de 75 años el porcentaje no llega a más del 20% (CAF/CEPAL, 2020).





El nivel de ingresos es determinante en el acceso a Internet, es complicado manejar los entornos virtuales en las instituciones educativas como en el hogar. "En otras palabras, la penetración de Internet no indica un elevado grado de resiliencia digital del hogar latinoamericano"(CAF/CEPAL, 2020).

En el caso del Ecuador la implementación de la tecnología ha ido avanzado de poco a poco a diferencia de los demás países, donde se puede encontrar una educación tradicional hasta la educación promedio digitaliza. A medida de las necesidades de la sociedad la educación tomo la decisión de mejorar implementando nuevas estrategias y metodologías de trabajo, ya que el rendimiento académico en las diferentes áreas aún sigue siendo bajo.

Ante las dificultades que se presentan a diario en las diferentes instituciones educativas sobre la aplicación de los entornos virtuales en educación básica en el área de estudios sociales, se ve necesario integrar actualizaciones , ya que algunos de los docentes presentan vacíos sobre el tema; resulta de especial interés conocer cuáles son los niveles de conocimiento que tiene sobre el tema, y a partir de ahí, adoptar nuevas formas o estrategias de enseñanza - aprendizaje que permitan mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

La aplicación de nuevos recursos tecnológicos y pedagógicos como la narrativa digital, son de gran aporte al proceso de enseñanza – aprendizaje tanto para los docentes como a los estudiantes de las diferentes instituciones educativas, ya que, con el uso y la implementación de estos entornos, se pretende mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de estudios sociales en educación superior, con el objetivo de que se incentiven y se conviertan en los propios constructores de sus conocimientos, desarrollando sus diferentes habilidades, destrezas y competencias; en el caso de los docentes les permitirá mejorar su práctica profesional con el fin de innovar su forma de brindar las clases.

Con el pasar del tiempo la educación ha pasado por varios cambios y uno de ellos es la aplicación de la tecnología como aliado en el aprendizaje y esto se ha convertido en un reto y desafío para los docentes tradicionales.





Entonces si las instituciones educativas no entran al mundo de la tecnología, cada vez sería complicado llegar hacia los estudiantes y por ende la práctica docente sería deficiente, teniendo en cuenta la nueva era que trae consigo nativos digitales.

Por lo tanto, la nueva generación seguirá siendo la misma, incapaces de mejorar e innovar y las instituciones seguirán brindando la educación tradicional sin la posibilidad de implementación de entornos virtuales innovadores.

Con este antecedente de no acceder a aprovechar las ventajas que tienen la narrativa digital, tanto los docentes como estudiantes perderán la oportunidad de cambiar la mentalidad y de beneficiarse de la tecnología globalizada.

Por lo tanto, la asignatura de Estudios Sociales en básica Superior es fundamental para forjar ciudadanos críticos y reflexivos. A través de su enseñanza, se espera que los educandos no solo adquieran conocimiento sobre la sociedad y su historia, sino que también se conviertan en participantes activos en su comunidad. Sin embargo, lograr una participación efectiva de los estudiantes de décimo año en el área curricular de Estudios Sociales presenta desafíos, particularmente en el fomento de estrategias que motiven el proceso de aprendizaje.

1.2. Bases y normativas legales que sustentan la investigación

La educación en el área curricular, estudios sociales en Ecuador se sustenta en un marco de normativas legales que establecen los principios, objetivos y directrices claves para promover la participación activa y el liderazgo de los estudiantes de décimo año de educación superior. Estas normativas son esenciales para garantizar que la educación en esta área no solo cumpla con los estándares académicos, sino que también fomente habilidades vitales como el pensamiento crítico, la conciencia cívica y la participación ciudadana entre los estudiantes.

Seguidamente, se presenta un análisis de las principales bases legales que sustentan este enfoque educativo, proporcionando el marco necesario para implementar estrategias innovadoras efectivas en el aprendizaje de estudios sociales. Este estudio permitirá entender de qué manera estas normativas impactan en la práctica docente y apoyan la formación integral de los estudiantes dentro del sistema educativo ecuatoriano.





Constitución de la República del Ecuador (2008)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Constitución de la República. 2008).

Art. 347 de la Constitución de la República, establece que será responsabilidad del Estado:

Literal 11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2011).

Art. 6.- Obligaciones. - literal j menciona “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2021).

Artículo 21, la LOEI señala la necesidad de implementar metodologías activas y participativas que motiven a los estudiantes, lo cual puede interpretarse como un respaldo a la narrativa digital como estrategia pedagógica. Estas bases legales refuerzan el uso de metodologías innovadoras, como el storytelling digital, dentro del currículo de estudios sociales para promover una enseñanza inclusiva y adaptada a las demandas tecnológicas del siglo XXI.

El Plan Decenal de Educación 2016-2025 en Ecuador

El plan Decenal aborda temas clave relacionados con el uso de tecnologías en la educación, que respaldan el enfoque de esta investigación, uno de los ejes prioritarios del Plan es la incorporación y fortalecimiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sistema educativo, promoviendo su uso tanto en la enseñanza como en el aprendizaje para mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

En relación con la narrativa digital y el uso de storytelling digital en el currículo de estudios sociales, el Plan Decenal impulsa la modernización de los enfoques pedagógicos y promueve el





desarrollo de competencias digitales en los estudiantes. Esto se alinea con la implementación de metodologías activas que incluyen el uso de tecnología para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa en el aprendizaje. Estas directrices proporcionan un marco para la integración de narrativas digitales en el aula como una herramienta pedagógica efectiva para mejorar la enseñanza de los estudios sociales.

Guía Didáctica de Implementación Curricular para EGB en Ciencias Sociales (2017)

La Guía Didáctica de Implementación Curricular para EGB y BGU en Ciencias Sociales (2017) en Ecuador promueve un enfoque pedagógico que integra los principios de justicia, innovación y solidaridad, centrandose su atención en el desarrollo integral de los estudiantes y fomentando su participación activa en el proceso educativo. Este enfoque busca no solo impartir conocimientos teóricos, sino también desarrollar competencias que los preparen para actuar como ciudadanos críticos y responsables. La justicia se refleja en el compromiso de formar una sociedad equitativa y respetuosa de los derechos humanos, mientras que la innovación pone énfasis en una educación que trasciende lo utilitario, centrada en principios éticos y políticos. Por último, la solidaridad es valorada como un pilar esencial para la convivencia social.

Desde el punto de vista de nuestra investigación, que se centra en la utilización de la narrativa digital en el aprendizaje de estudios sociales, este marco legal es particularmente relevante. Al enfatizar la participación activa de los estudiantes y la importancia de metodologías innovadoras, la guía apoya el uso de tecnologías como el storytelling digital, que no solo incentiva la creatividad, sino que también promueve el pensamiento crítico y la responsabilidad social. La narrativa digital, en este contexto, puede verse como una herramienta pedagógica alineada con los principios de innovación y solidaridad, ya que facilita la conexión entre los contenidos académicos y la realidad social de los estudiantes, motivándolos a convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje.

El marco legal también establece un llamado claro a romper con los modelos educativos convencionales y adoptar enfoques que preparen a los estudiantes para ser ciudadanos activos y comprometidos. Esto es coherente con el uso de narrativas digitales, que no solo modernizan el proceso de enseñanza, sino que también ofrecen una plataforma para que los estudiantes participen





activamente en la construcción de su aprendizaje, desarrollen habilidades digitales y se preparen para los desafíos sociales contemporáneos. En este sentido, la Guía Didáctica de Ciencias Sociales respalda plenamente la implementación de estrategias basadas en tecnologías digitales que fomenten un aprendizaje significativo y transformador.

1.3. Bases teóricas

Narrativa digital

La narrativa digital es un enfoque que combina la narración de historias con el uso de tecnologías digitales para crear contenidos multimedia. A través de la integración de imágenes, videos, sonidos, y textos, este formato ofrece una experiencia más dinámica e interactiva que las formas tradicionales de comunicación. En el ámbito educativo, la narrativa digital ha emergido como una herramienta poderosa para fomentar la creatividad y la participación de los estudiantes, permitiéndoles no solo consumir contenido, sino también producirlo. Este enfoque también refuerza el aprendizaje activo, al facilitar que los estudiantes reflexionen sobre temas complejos y los presenten de manera visual y narrativa.

La narrativa digital no solo mejora la adquisición de conocimientos, sino que también desarrolla competencias digitales y comunicativas esenciales en el siglo XXI. En un mundo cada vez más digital, esta metodología permite a los estudiantes conectar los conocimientos académicos con el uso de herramientas tecnológicas, preparándolos para enfrentar los desafíos contemporáneos, a continuación, se mencionan algunos autores que definen a esta metodología.

- Robin (2018): Señala que la narrativa digital es una herramienta que transforma el aprendizaje al hacer que los estudiantes se involucren de manera activa en la creación de contenido. Según él, la integración de medios digitales mejora la comprensión y retención de información, permitiendo a los estudiantes hacer conexiones más profundas con los temas abordados.
- Miller (2020): Destaca que la narrativa digital no solo facilita el desarrollo de habilidades tecnológicas, sino que también promueve la empatía y el entendimiento cultural, ya que permite a los estudiantes contar sus historias y experiencias desde perspectivas diversas. Este enfoque conecta la tecnología con la reflexión personal y social.





- Lund (2019): Sostiene que la narrativa digital fomenta la colaboración y el aprendizaje basado en proyectos, ya que los estudiantes deben trabajar en equipo para planificar, crear y presentar sus historias. Este proceso no solo mejora el conocimiento de los contenidos, sino que también fortalece habilidades blandas como la comunicación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Los tres autores destacan la importancia de la narrativa digital como herramienta educativa que transforma el proceso de aprendizaje. Robin resalta cómo esta metodología involucra activamente a los estudiantes en la creación de contenido, mejorando la comprensión y retención de información. Miller subraya su capacidad para desarrollar empatía y entendimiento cultural al permitir que los estudiantes compartan sus historias desde diferentes perspectivas. Por su parte, Lund enfatiza el valor de la narrativa digital para fomentar la colaboración y el aprendizaje basado en proyectos. Entre ellos, Robin se destaca como el más relevante al centrarse en cómo la narrativa digital mejora directamente el aprendizaje activo, profundizando la conexión entre el contenido académico y la experiencia estudiantil.

Tipos de narrativas digitales

En la evolución de la educación básica, las narrativas digitales han emergido como herramientas transformadoras del proceso enseñanza-aprendizaje. Estas se clasifican fundamentalmente en varios tipos según su propósito pedagógico y estructura narrativa.

De acuerdo con Pucha Vinueza (2023), las narrativas digitales en el contexto educativo se categorizan en:

- Narrativas personales digitales: Relatos autobiográficos donde los estudiantes comparten experiencias significativas, desarrollando habilidades de autorreflexión y expresión emocional.
- Narrativas históricas digitales: Reconstrucciones de eventos históricos que permiten a los alumnos investigar, interpretar y presentar acontecimientos del pasado de manera inmersiva.
- Narrativas informativas digitales: Explicaciones multimedia de conceptos o fenómenos específicos, que facilitan la comprensión de temas complejos mediante recursos audiovisuales.





- Narrativas instructivas digitales: Tutoriales o guías paso a paso que enseñan procesos o procedimientos específicos.

Proceso para crear narrativas digitales

En cuanto al proceso de creación, Moreira (2021) establece un marco metodológico estructurado en seis fases esenciales:

1. Planificación

Definición del objetivo pedagógico

Selección del tipo de narrativa

Identificación de la audiencia objetivo

2. Preproducción

Desarrollo del guion narrativo

Storyboarding

Recopilación de recursos multimedia

3. Producción

Creación de contenido digital

Grabación de audio o video

Diseño de elementos visuales

4. Postproducción

Edición de contenido

Integración de elementos multimedia

Ajustes de calidad

5. Publicación

Selección de plataforma

Configuración de accesibilidad

Optimización para diferentes dispositivos

6. Evaluación

Análisis de impacto

Retroalimentación

Mejoras iterativas





Proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje se fundamenta en una relación dinámica entre docente y estudiante, donde el docente actúa como facilitador y guía, mientras que el estudiante asume un rol activo en la construcción de su propio conocimiento. Este enfoque constructivista sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y contextualizado, donde el individuo no solo adquiere conocimientos, sino que los integra a su experiencia previa para generar nuevos significados. Según Piaget, el aprendizaje se produce cuando el estudiante experimenta desequilibrios cognitivos que lo motivan a reorganizar su estructura mental, lo cual conduce a una comprensión más profunda del entorno.

Vygotsky, por su parte, enfatiza la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Para él, el conocimiento no se construye de manera aislada, sino que surge a través de la colaboración con otros. La "zona de desarrollo próximo" es uno de los conceptos más influyentes de Vygotsky, pues describe el espacio entre lo que un estudiante puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o compañero más competente. Este enfoque plantea que el aprendizaje es un proceso mediado por el lenguaje y la interacción social, lo que convierte al diálogo en una herramienta clave para el desarrollo cognitivo.

Otro enfoque relevante es el de Ausubel, quien propone la teoría del aprendizaje significativo. Según Ausubel, el aprendizaje será efectivo cuando los nuevos conocimientos se integren de manera coherente en la estructura cognitiva existente del estudiante. Esto contrasta con el aprendizaje memorístico, ya que, para que el conocimiento sea significativo, debe estar relacionado con experiencias previas. El rol del docente, en este caso, es presentar la nueva información de una manera que sea comprensible y que resuene con los esquemas mentales previos del estudiante, facilitando así la asimilación y comprensión profunda.

- Jean Piaget (1969): Sostiene que el aprendizaje es un proceso constructivista, donde el estudiante construye activamente su conocimiento a través de la interacción con el entorno. Según su teoría de los estadios de desarrollo cognitivo, los niños pasan por diferentes etapas que influyen en su capacidad para aprender, lo que implica que la enseñanza debe adaptarse a las características cognitivas de cada etapa. Esto sugiere que el aprendizaje es más





efectivo cuando se respeta el ritmo y las capacidades del estudiante en función de su desarrollo.

- Lev Vygotsky (1978): Introduce la idea de la "zona de desarrollo próximo", destacando que el aprendizaje es un proceso social mediado por la interacción con otros. Él argumenta que los estudiantes pueden alcanzar niveles superiores de conocimiento cuando son guiados o colaboran con individuos más experimentados. Esta afirmación recalca la importancia del trabajo colaborativo y el rol mediador del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la intervención del maestro o un par más competente facilita la internalización del conocimiento.
- David Ausubel (1963): Para este autor el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conceptos se relacionan con los conocimientos previos del estudiante. Esto implica que los docentes deben estructurar sus lecciones de manera que los estudiantes puedan conectar la nueva información con lo que ya conocen. Ausubel enfatiza la importancia de organizar el contenido en "organizadores previos" que ayuden al estudiante a integrar la información nueva en su estructura cognitiva existente, haciendo el aprendizaje más comprensible y duradero.

Los enfoques de Piaget, Vygotsky y Ausubel coinciden en que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo, donde el estudiante juega un rol central. Mientras Piaget resalta el desarrollo cognitivo individual, Vygotsky subraya la importancia de la interacción social, y Ausubel se enfoca en la conexión entre conocimientos previos y nuevos. Juntos, estos autores aportan una visión integral del aprendizaje, destacando la importancia de adaptar la enseñanza a las capacidades cognitivas, el entorno social y la estructura mental del estudiante.

Rol activo del estudiante

El rol activo de los estudiantes se refiere a su participación comprometida y dinámica en el proceso educativo. En lugar de ser receptores pasivos de información, los estudiantes asumen un papel central en la construcción de su conocimiento. Esto implica que los estudiantes interactúan con los contenidos, realizan actividades de exploración, análisis y reflexión, y son protagonistas en la toma de decisiones sobre su propio aprendizaje. El enfoque constructivista apoya esta idea al proponer que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes participan activamente en la





creación de significados, conectando nuevos conocimientos con experiencias previas. Además, un rol activo fomenta habilidades como la autonomía, el pensamiento crítico y la colaboración, preparándolos para ser ciudadanos más responsables y comprometidos.

Este enfoque promueve un cambio en la dinámica del aula, donde el docente se convierte en facilitador, proporcionando las herramientas necesarias para que los estudiantes se desarrollen de manera independiente y colaborativa. Así, el protagonismo estudiantil no solo mejora el aprendizaje, sino que también favorece el desarrollo integral de los estudiantes. De esto nos hablan algunos autores relevantes que a continuación mencionamos:

- Michael Fullan (2014): Enfatiza que el rol activo de los estudiantes es clave en el desarrollo de una educación efectiva en el siglo XXI. En su trabajo sobre el "aprendizaje profundo", argumenta que los estudiantes deben ser los agentes de su propio aprendizaje, comprometiéndose activamente con el contenido y participando en proyectos que conecten con el mundo real. Fullan resalta la importancia de la tecnología y el aprendizaje colaborativo para empoderar a los estudiantes en este proceso.
- John Hattie (2009): Conocido por su meta-análisis sobre lo que funciona en educación, sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes toman un rol activo en su educación. Según su investigación, las estrategias que fomentan la autorregulación y la autoevaluación permiten que los estudiantes reflexionen sobre su progreso, ajusten sus métodos de estudio y tomen decisiones informadas, lo que mejora significativamente los resultados de aprendizaje.
- George Siemens (2005): En su teoría del "conectivismo", plantea que, en la era digital, los estudiantes deben ser participantes activos en la construcción de redes de conocimiento. Para él, el aprendizaje es un proceso distribuido a través de redes tecnológicas y sociales, donde los estudiantes no solo acceden a información, sino que también la crean y comparten. Este enfoque refuerza la idea de que los estudiantes deben estar en el centro de su proceso de aprendizaje, adaptándose continuamente en un entorno digital en constante cambio.





El rol activo de los estudiantes en la educación actual se basa en varios aspectos clave, como la conexión del aprendizaje con el mundo real, el uso de la tecnología, y la importancia de la colaboración para empoderar a los alumnos. Además, el fomento de habilidades como la autorregulación y la autoevaluación les permite tomar control de su propio proceso educativo, lo que mejora sus resultados. En la era digital, el aprendizaje se distribuye a través de redes sociales y tecnológicas, donde los estudiantes no solo adquieren información, sino que también la crean y comparten, adaptándose continuamente a un entorno en constante cambio.

Storytelling

El storytelling es el arte de contar historias, un proceso que ha sido utilizado desde tiempos antiguos para transmitir conocimientos, valores y experiencias. En la actualidad, el storytelling ha cobrado un nuevo significado, especialmente en el ámbito educativo y digital, donde se utiliza como una metodología para crear narrativas que conecten emocionalmente con los oyentes o lectores. A través de historias, se busca transmitir mensajes complejos de manera clara y atractiva, lo que facilita la comprensión y retención de la información. Este enfoque se ha expandido a diversos campos, como la publicidad, la educación y el marketing, debido a su capacidad para captar la atención y motivar la acción.

En el ámbito educativo, el storytelling permite a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación, creatividad y reflexión crítica, ya que las historias les ayudan a conectar conceptos teóricos con experiencias reales. Además, las narrativas favorecen la memoria a largo plazo, al hacer que los estudiantes asocien los contenidos con emociones y experiencias personales.

- Robin (2016): Argumenta que el storytelling digital transforma la enseñanza al involucrar a los estudiantes en la creación de narrativas, lo que les permite aprender de manera activa y significativa. Según él, las historias conectan emocionalmente a los estudiantes con los contenidos, mejorando su comprensión y retención.
- Ohler (2017): Destaca que el storytelling no solo es una herramienta educativa, sino que también ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y la alfabetización digital. Según él, al crear historias digitales, los estudiantes deben planificar, estructurar y presentar información de manera coherente, lo que mejora tanto sus habilidades narrativas como tecnológicas.





- McDrury y Alterio (2019): Se enfocan en cómo el storytelling fomenta el aprendizaje colaborativo. Ellos sostienen que compartir historias entre los estudiantes promueve un ambiente de aprendizaje social donde se intercambian ideas, perspectivas y experiencias, lo que enriquece el proceso educativo.

En conjunto, los tres autores resaltan que el storytelling es una herramienta poderosa para transformar la educación, fomentando habilidades narrativas, tecnológicas y colaborativas. Mientras Robin se centra en la conexión emocional y la mejora del aprendizaje, Ohler enfatiza el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades digitales, y McDrury y Alterio subrayan el valor del aprendizaje social. Entre ellos, Robin es el más relevante por su enfoque en el impacto emocional del storytelling, que es clave para facilitar un aprendizaje más profundo y significativo en los estudiantes.

Storytelling digital. Es la práctica de contar historias utilizando una combinación de texto, imágenes, audio y video. En la educación, se emplea para facilitar la comprensión de temas, desarrollar habilidades de comunicación y estimular la creatividad.

"El storytelling digital en la educación básica permite a los estudiantes conectar el contenido educativo con experiencias personales y emocionales, fomentando un aprendizaje más profundo" (Robin, 2020).

Narrativas interactivas. Permiten que los estudiantes tomen decisiones que afectan el curso de la historia, este tipo de narrativa fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas, ya que los estudiantes deben elegir entre diferentes opciones.

"Las narrativas interactivas facilitan el aprendizaje activo al involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales" (Johnson y Smith, 2020).

Cómics digitales. Combinan imágenes y texto en formato digital, a menudo con elementos interactivos como hipervínculos o animaciones, este formato es ideal para desarrollar habilidades de lectura y comprensión visual.





"El uso de cómics digitales en el aula promueve el aprendizaje multimodal, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos mediante una combinación de medios visuales y textuales" (García y Martínez, 2021).

Blogs narrativos. Son plataformas donde los estudiantes pueden crear y publicar historias de forma escrita, fomentando la autoexpresión y el desarrollo de habilidades de escritura, también promueven la colaboración, ya que permiten que otros estudiantes comenten y participen.

"Los blogs narrativos ofrecen un espacio para que los estudiantes practiquen la escritura reflexiva y compartan sus historias, mejorando su competencia comunicativa en un entorno colaborativo" (Thompson y Lee, 2019).

Narrativas transmedia. Se refiere a la creación de historias que se desarrollan en múltiples plataformas, como videos, redes sociales, podcasts, y sitios web. Los estudiantes exploran diferentes medios para contar una historia coherente desde diferentes ángulos.

"La narrativa transmedia en la educación permite a los estudiantes explorar y expandir sus historias a través de diversos formatos y plataformas, enriqueciendo su experiencia de aprendizaje" (Jenkins, 2020).

Narrativas inmersivas (realidad virtual y aumentada). Estas narrativas utilizan tecnologías de realidad virtual (VR) y aumentada (AR) para crear entornos donde los estudiantes pueden sumergirse y participar activamente en una historia, este tipo de narrativa es útil para enseñar temas complejos mediante la inmersión sensorial y la simulación interactiva.

"Las narrativas inmersivas con realidad virtual y aumentada proporcionan a los estudiantes experiencias interactivas y multisensoriales que mejoran la retención del aprendizaje y fomentan la exploración autónoma" (Pérez y González, 2022).

La enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, apoyada en un marco constructivista y en la búsqueda de un aprendizaje significativo, encuentra resonancia en las teorías pedagógicas de Jean Lave y Etienne Wenger (2002) sobre el Aprendizaje Situado y las Comunidades de Práctica. Estas teorías enfatizan que el aprendizaje ocurre de manera más efectiva cuando se da en contextos reales y mediante la participación en prácticas sociales, complementando las perspectivas de Vygotsky (1978) y Ausubel (1983) sobre la construcción activa del conocimiento. La implicación





de Lave y Wenger introduce una dimensión adicional, subrayando la importancia de la interacción y la colaboración dentro de comunidades auténticas, donde el aprendizaje se ve influenciado por el entorno cultural y social. Este enfoque promueve que los estudiantes se involucren como investigadores activos en el análisis de fenómenos sociales, fomentando así no solo la adquisición de conocimientos sino también el desarrollo de habilidades críticas y valores democráticos a través de la participación en comunidades de aprendizaje significativas.

Inklewriter

Para la propuesta, es fundamental destacar que Inklewriter se ha posicionado como una herramienta innovadora que revoluciona la creación de historias interactivas en el entorno digital. Esta plataforma, desarrollada por InkleStudios, permite a los usuarios construir narrativas ramificadas en las que las decisiones del lector influyen directamente en el desarrollo de la historia, implementando así los principios básicos de la narración digital (Green y Jenkins, 2024). La característica más destacada de Inklewriter es su interfaz intuitiva que facilita la creación de múltiples rutas narrativas sin necesidad de conocimientos de programación, democratizando así el acceso a la creación de contenidos interactivos en entornos educativos y creativos.

Desde un punto de vista pedagógico, Inklewriter ha demostrado ser especialmente eficaz en el desarrollo de habilidades narrativas y pensamiento crítico en estudiantes universitarios y de secundaria (Rodríguez-Illera y Martínez-Olmo, 2021). La herramienta permite a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje atractivas que mejoran la comprensión de los estudiantes de estructuras narrativas complejas y fomentan la toma de decisiones críticas. Además, la posibilidad de exportar las historias en diferentes formatos, incluyendo HTML y PDF, facilita su integración con otras plataformas de enseñanza y sistemas de gestión del aprendizaje, ampliando así su utilidad en diferentes contextos educativos.





CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En el capítulo dos se presenta la metodología empleada para llevar a cabo la investigación, detallando las categorías que serán objeto de análisis y que conformarán el eje central de este trabajo investigativo. Se abordan las definiciones clave de conceptos fundamentales como la narrativa digital, el aprendizaje en estudios sociales y el storytelling, que servirán como marco conceptual para comprender cómo estas herramientas contribuyen al proceso educativo. Este capítulo también establece el diseño de la investigación, los métodos teóricos y empíricos utilizados, el enfoque estadístico aplicado, y los instrumentos de recolección de datos, como encuestas y cuestionarios

El desarrollo metodológico incluye una clara delimitación de la población y muestra seleccionada para el estudio, asegurando que los resultados sean representativos y válidos para la investigación. A través del análisis y la interpretación de los datos obtenidos en el diagnóstico, se participan, proporcionando una base sólida para el desarrollo de propuestas educativas busca una comprensión profunda de las percepciones, actitudes y necesidades de los efectivas.

Este capítulo tiene como objetivo analizar los resultados obtenidos a partir de las encuestas y entrevistas realizadas. Al examinar la información recopilada, se busca identificar las áreas de mejora y las posibles soluciones que pueden contribuir de manera positiva a la implementación de la propuesta investigativa. Las respuestas de los participantes permiten obtener un diagnóstico preciso, lo que a su vez facilita la elaboración de estrategias y acciones fundamentadas en datos que mejoren la enseñanza de los estudios sociales a través de herramientas como la narrativa digital y el storytelling.

2.1. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

La investigación seleccionada para este trabajo de titulación adopta un enfoque mixto, utilizando una metodología descriptiva. Esta metodología permite realizar un análisis detallado y exhaustivo de los aspectos relacionados con la narrativa digital, el storytelling y su aplicación en el aprendizaje de los Estudios Sociales, enfocado en los estudiantes de décimo año de básica





superior de la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde “. Este tipo de investigación es clave para identificar soluciones prácticas y generar nuevos conocimientos aplicables en el aula, con el objetivo de fomentar un impacto positivo en el uso de narrativas digitales en el aprendizaje.

La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos permite obtener una comprensión amplia y profunda del fenómeno estudiado, proporcionando una base sólida para el análisis descriptivo. Esta metodología asegura que los resultados sean detallados y fiables, aportando información crucial para la toma de decisiones que mejoren las estrategias de enseñanza y aprendizaje en el área de Estudios Sociales, lo que facilita una comprensión integral del proceso de aprendizaje en las aulas, y permite desarrollar propuestas efectivas para optimizar la educación en Ciencias Sociales.

Tabla 1

Categorías de Análisis

Categorías
Narrativa digital
Aprendizaje de Estudios Sociales
Storytelling

Nota. Tenechagua, E. y Zambrano, R. (2024)

2.2. Conceptualización de las categorías

Tabla 2

Categorías e indicadores de la investigación.

CATEGORÍAS	INDICADORES
Narrativa Digital	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Integración de herramientas digitales en la enseñanza. ✓ Uso de la narrativa digital para contextualizar conceptos en Estudios Sociales. ✓ Producción de contenido digital por los estudiantes.
Proceso de enseñanza aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Implementación de estrategias metodológicas basadas en storytelling. ✓ Adaptación del contenido curricular a través de narrativas. ✓ Evaluación de competencias a través de proyectos narrativos.
Storytelling	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicación de storytelling para fomentar la reflexión crítica. ✓ Uso del storytelling como herramienta motivacional. ✓ Relación entre historias y el contexto sociohistórico en Estudios Sociales

Fuente: Elaboración propia.





Enfoque de la Investigación

El enfoque de esta investigación se centra en analizar el uso de la narrativa digital como una metodología activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde, ubicada en el norte de Quito, Ecuador. La investigación busca entender cómo la implementación del storytelling digital puede fomentar la participación activa de los estudiantes, promoviendo el protagonismo estudiantil, el pensamiento crítico y la reflexión sobre su entorno social e histórico. Además, el estudio explorará de qué manera la narrativa digital puede ser una herramienta eficaz para integrar los conocimientos teóricos con habilidades tecnológicas y comunicativas.

Este enfoque también examinará cómo los docentes pueden adoptar esta metodología en sus prácticas pedagógicas, haciendo uso de recursos digitales y fomentando la creatividad entre los estudiantes. La narrativa digital, al conectar conceptos académicos con experiencias personales, se propone como una forma de transformar la enseñanza de estudios sociales, impulsando un aprendizaje más dinámico e interactivo que responda a las demandas educativas contemporáneas.

Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación abarca a los 34 estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde”, distribuidos entre los paralelos A y B. La muestra incluirá también a 4 docentes de estudios sociales, seleccionados de un total de 14 en la institución, quienes participarán activamente en la evaluación y adaptación de la metodología de narrativa digital. El estudio analizará los efectos de la narrativa digital en el desarrollo de competencias como la participación activa, el protagonismo estudiantil y la comprensión crítica de temas sociales, históricos y culturales en el contexto ecuatoriano.

Asimismo, se evaluarán los desafíos y oportunidades que los docentes enfrentan al incorporar esta metodología en su práctica diaria, así como el impacto que tiene en el aprendizaje de los estudiantes. La investigación no solo buscará medir la eficacia de la narrativa digital, sino también generar recomendaciones para mejorar su implementación en el currículo de estudios





sociales, con el objetivo de fortalecer la enseñanza en la institución y, potencialmente, en otras instituciones del sector y del cantón.

Creswell (2014), enfatiza la importancia de definir claramente la población y la muestra en los estudios educativos. Creswell sostiene que, al delimitar el alcance de la investigación, se garantiza una mayor precisión en la recolección de datos y en la interpretación de los resultados, lo que contribuye a obtener conclusiones más relevantes y aplicables al contexto estudiado.

Declaración y justificación del tipo de investigación

La presente investigación que se está desarrollando ha venido trabajando en la integración de la narrativa digital en el aprendizaje de estudios sociales en décimo año de educación básica superior, centrando la atención en cómo esta herramienta puede mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales con cada uno de sus procesos y promover una participación más activa entre los estudiantes. Hasta el momento, se ha planteado preguntas de investigación que orientan el análisis de cómo la narrativa digital puede influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con una población de estudiantes y docentes bien definida. Ahora el enfoque será en la declaración y justificación del tipo de investigación, considerando que es una investigación aplicada, mixta y áulica.

La investigación aplicada tiene como propósito resolver un problema práctico y en este caso, busca implementar la narrativa digital como una herramienta pedagógica en el aula para el aprendizaje de estudios sociales. La narrativa digital no solo actúa como un recurso didáctico, sino que también fomenta la alfabetización digital y el pensamiento crítico. La investigación aplicada es pertinente porque el objetivo principal es mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales mediante la incorporación de tecnologías innovadoras, contribuyendo a que los estudiantes comprendan mejor temas históricos y sociales, mientras desarrollan habilidades comunicacionales y digitales.

El enfoque mixto combina técnicas cuantitativas y cualitativas para obtener una visión integral del impacto de la narrativa digital. Las herramientas cuantitativas, como encuestas, cuestionarios y hojas de observación permiten medir el progreso académico y la percepción de los estudiantes sobre el uso de la narrativa digital. Por otro lado, los métodos cualitativos, como





entrevistas o análisis de productos digitales, nos ofrecen una comprensión más profunda de las experiencias y perspectivas de los estudiantes y docentes. Además, la investigación es áulica, lo que significa que se desarrolla directamente en el entorno del aula, asegurando que los resultados reflejen de manera realista el contexto educativo cotidiano, con la intención de que los hallazgos puedan aplicarse de manera inmediata y directa en la práctica docente.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

En esta investigación sobre la narrativa digital en el aprendizaje de estudios sociales en décimo año, se emplearán diversos métodos para un análisis integral. El análisis y síntesis descompondrá la información clave para comprender el impacto de la narrativa digital en el aprendizaje de Estudios sociales. La revisión bibliográfica aportará una base teórica sólida mediante la recopilación de estudios previos. El enfoque de sistemas permitirá analizar cómo la narrativa digital interactúa con otros elementos del proceso educativo. Finalmente, el método de modelación servirá para proyectar posibles escenarios de integración de esta herramienta en el currículo, facilitando su aplicación práctica en el aula.

Métodos tangibles

Se utilizarán métodos empíricos como la observación, la encuesta y el análisis de documentos para recopilar datos directos del contexto educativo. La observación permitirá registrar de manera sistemática las interacciones en el aula, el uso de la narrativa digital y las reacciones de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las encuestas se emplearán para recoger las percepciones y opiniones tanto de estudiantes como de docentes sobre la efectividad de la narrativa digital en la comprensión de temas de estudios sociales. El análisis de documentos, como planes de clase y trabajos realizados por los estudiantes, brindará una visión más profunda sobre cómo la narrativa digital está siendo aplicada y su impacto en el aprendizaje. Estos métodos proporcionarán datos concretos que permitirán validar los resultados obtenidos y fortalecer las conclusiones del estudio.

Métodos estadísticos matemático

Los métodos estadísticos matemáticos, como el análisis porcentual y la tabulación, se aplicarán para cuantificar la participación y percepción de los estudiantes en el uso de herramientas digitales. El análisis porcentual permitirá evaluar el porcentaje de estudiantes que consideran la





narrativa digital como una metodología efectiva en su aprendizaje, mientras que la tabulación organizará y resumirá los datos recogidos en encuestas o cuestionarios. Estos métodos ayudarán a identificar patrones y tendencias, facilitando la comparación de resultados entre distintos grupos y permitiendo un análisis riguroso de los efectos de la narrativa digital en el aprendizaje.

2.3. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Se emplearán diversos instrumentos de recolección de datos para obtener una visión clara y comprensiva del impacto de la narrativa digital en el aprendizaje. Entre las técnicas seleccionadas están la observación, la encuesta, la entrevista y la revisión documental. La observación permitirá identificar patrones de comportamiento en los estudiantes durante el uso de narrativas digitales. Las encuestas proporcionarán datos cuantitativos sobre las percepciones de los estudiantes respecto a esta metodología, mientras que las entrevistas brindarán una perspectiva cualitativa más detallada de las experiencias tanto de los docentes como de los estudiantes.

Según Hernández et al. (2018), "las técnicas de recolección de datos, tales como la observación, las encuestas, las entrevistas y la revisión documental, son esenciales para obtener información variada y profunda en un proceso de investigación" (p. 145). Estas técnicas se complementarán con sesiones de profundidad para explorar más a fondo las opiniones de los participantes sobre la efectividad de la narrativa digital en el aula. La revisión documental, por su parte, permitirá comparar los resultados obtenidos con estudios previos sobre metodologías digitales en el aprendizaje, proporcionando un contexto teórico relevante.

2.4. Población y marco contextual

La Unidad Educativa Rafael Morán Valverde, ubicada en el norte de Quito, Ecuador, es una institución particular con el código AMIE 17H00429. Esta institución educativa ofrece una amplia gama de niveles formativos que incluyen: Nivel Inicial, Preparatoria, Nivel Elemental y Media, Nivel Básica Superior y Nivel Bachillerato, que se divide en general unificado (BGU) y técnico.

La institución cuenta con una estructura organizativa sólida, dirigida por una rectora y apoyada por personal capacitado, además de coordinadores y un equipo de docentes que asciende a 14 profesores. En cuanto a la matrícula, se estima que los grupos en inicial y preparatoria tienen 15 estudiantes por aula, elemental y media 15, básica superior 17 y bachillerato 18.





Tabla 3

Distribución de docentes por niveles y grados de EGB

SUBNIVEL DE EDUCACIÓN	N° DE DOCENTES
INICIAL 2	1
PREPARATORIA	1
ELEMENTAL	3
MEDIA	3
BÁSICA SUPERIOR	4
BACHILLERATO	4
TOTAL	16

Nota: Datos tomados del archivo AMIE de la secretaria Gral. “COMMOVAL” /Quito (2024).

Fuente: Elaboración propia.

Delimitación de la población y muestra

La población de estudio está compuesta por 34 estudiantes de décimo año de básica superior, distribuidos en los dos paralelos de la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde”. Para efectos de esta investigación, la muestra estará conformada por 17 estudiantes del paralelo A, seleccionados de manera proporcional. Esta selección representativa permitirá obtener datos precisos y válidos sobre el impacto de la narrativa digital en el aprendizaje de los estudiantes de estudios sociales en el nivel básico superior.

Además, la muestra incluirá a 4 docentes de la asignatura de estudios sociales que imparten clases en los paralelos seleccionados. Estos docentes, con experiencia en el manejo de metodologías pedagógicas innovadoras, proporcionarán una visión más profunda y cualitativa sobre la implementación y el impacto de la narrativa digital en el aula. Su participación será crucial para contrastar los resultados obtenidos con los estudiantes y para comprender los desafíos y beneficios observados desde la perspectiva docente.





Tabla 4

Población

Unidades de Observación	No	%
Encuesta - Docentes	4	19
Encuesta - Estudiantes	17	81
TOTAL	21	100

Elaborado por: *Investigadora*

2.5. Justificación del tipo de muestreo

El tipo de muestreo utilizado en esta investigación es no probabilístico por conveniencia, debido a que se seleccionaron estudiantes y docentes que estaban disponibles y accesibles durante el período de estudio. Este enfoque permite obtener una muestra que, aunque no es completamente representativa de toda la población, facilita la recolección de datos de manera rápida y eficiente. En este caso, se eligieron 17 estudiantes del paralelo A, así como 4 docentes de estudios sociales, quienes tienen experiencia en el uso de herramientas digitales. Este tipo de muestreo es adecuado cuando existen limitaciones de tiempo o recursos, y se busca obtener información de un grupo específico que tiene características relevantes para el estudio.

2.6. Interpretación de instrumentos utilizados en el diagnóstico del trabajo de investigación científica

En el proceso de diagnóstico para la presente investigación, se emplearon diversos instrumentos para recolectar información que permitiera evaluar el impacto de la narrativa digital en el aprendizaje de estudios sociales. Cada instrumento fue diseñado con el fin de obtener tanto datos cuantitativos como cualitativos, ofreciendo una visión integral de la realidad educativa en la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde”. A continuación, se describe la interpretación de los principales instrumentos aplicados.

Observación a clases (muestra de 2 observaciones)

Se realizaron dos observaciones a clases de estudios sociales en décimo año de básica superior, enfocadas en analizar el uso de la narrativa digital como estrategia pedagógica. Durante



las observaciones, se registró el nivel de participación de los estudiantes, la interacción entre docentes y alumnos, y la integración de recursos digitales. Los resultados indicaron que los estudiantes mostraron un mayor interés y compromiso cuando se utilizaron herramientas digitales, y los docentes lograron fomentar un aprendizaje más dinámico y colaborativo. Estas observaciones permitieron identificar fortalezas y áreas de mejora en la implementación de la narrativa digital en el aula.

2.7. Estrategia metodológica investigativa

La investigación sobre narrativas digitales en el aprendizaje de estudios sociales para décimo año de básica superior adopta un enfoque mixto con metodología descriptiva, alineándose con el alcance e intereses del estudio. El proceso investigativo se desarrolla en la Unidad Educativa “Comandante Rafael Morán Valverde”, abarcando una población de 17 estudiantes de décimo año y 4 docentes de estudios sociales.

La estrategia metodológica integra métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión holística del fenómeno estudiado. Se emplean técnicas de observación áulica y encuestas, complementadas con análisis documental y métodos estadísticos matemáticos. Esta combinación permite analizar tanto datos numéricos como experiencias y percepciones de los participantes, garantizando una visión completa del impacto de las narrativas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.8. Descripción de la metodología según las etapas del proceso investigativo

Cada etapa se desarrolló de manera secuencial y sistemática, permitiendo la construcción de una propuesta metodológica sólida y fundamentada en evidencia empírica. El proceso investigativo garantiza la coherencia entre los objetivos planteados y los resultados obtenidos, contribuyendo al mejoramiento de la práctica educativa en el contexto específico de estudio.

Etapas del estudio teórico

Propósito: Establecer el fundamento conceptual y teórico de la investigación

Acciones realizadas: revisión de literatura especializada sobre narrativas digitales, además del análisis de investigaciones previas en el campo educativo y la definición de categorías





fundamentales: narrativa digital, aprendizaje de estudios sociales y storytelling para la construcción del marco teórico referencial

Etapa del diagnóstico inicial

Propósito: Identificar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje

Acciones realizadas: aplicación de instrumentos de diagnóstico (encuestas, observaciones), para el análisis del contexto educativo institucional. Identificación de necesidades específicas en la enseñanza de estudios sociales y la evaluación de competencias digitales existentes

Etapa de la modelación de la propuesta

Propósito: Diseñar una propuesta metodológica basada en narrativas digitales

Acciones realizadas: se desarrolló de estrategias pedagógicas innovadoras, dando paso a la elaboración de indicadores de evaluación. Por otro lado, se estructuró diseño de actividades de aprendizaje integradas y planificación de recursos digitales necesarios

Etapa del diagnóstico final o validación

Propósito: Evaluar la efectividad de la propuesta implementada

Acciones realizadas: se comenzó con aplicación de instrumentos de evaluación para posteriormente proseguir con el análisis comparativo de resultados. Por consiguiente, la validación de la propuesta mediante se realiza en base a los criterios de expertos, finalizando con la documentación de hallazgos y recomendaciones.

2.9. Presentación de los resultados del estudio

Enlaces a los cuestionarios

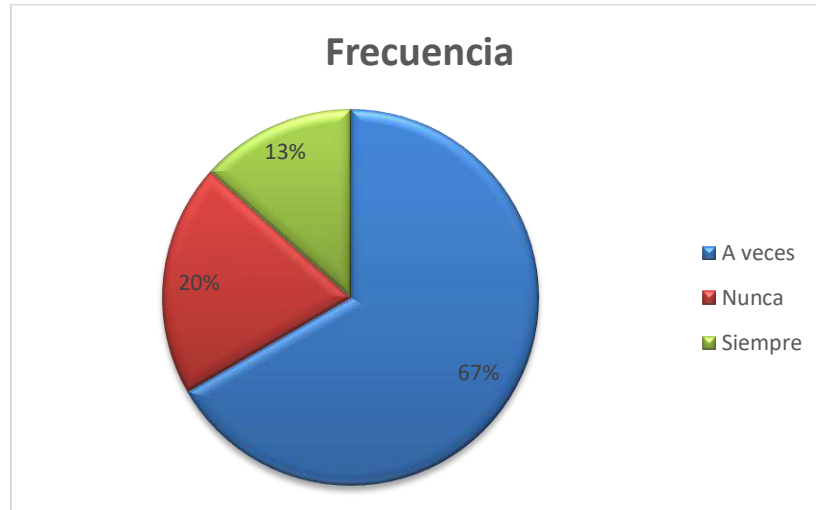
Estudiantes:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScEmfVAu2v1oPkO6ja0ulMnFmD2zP3sR2FrmcjEJ-L2Xp_u2g/viewform?usp=sharing

Docentes:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdE2OFZg23klQghShEPO5rL07XM1icMYzg6MlfqN6BzVZtscw/viewform?usp=sharing>



Resultados e interpretación de la encuesta a estudiantes**Figura 1***Uso de Narrativas digitales en las clases de estudios sociales*

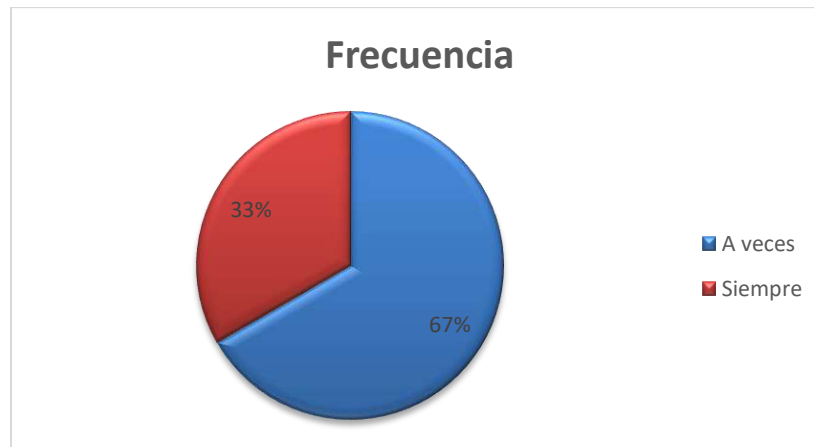
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: la gráfica muestra la frecuencia de uso de narrativas digitales en tres clases de estudios sociales. Según los datos presentados, el 67% de los estudiantes indican que se utilizan narrativas digitales "A veces" en sus actividades académicas. Por otro lado, el 20% de los estudiantes "Nunca" las utilizan, mientras que el 13% las usan "Siempre".

Esta información sugiere que, si bien las narrativas digitales son una herramienta conocida y usada en las clases de estudios sociales, su uso no es generalizado. Algunos estudiantes las emplean con mayor frecuencia que otros, lo que puede indicar diferencias en el acceso, la familiaridad o la preferencia por este tipo de recursos digitales.

Figura 2

Usar las narrativas digitales sería más interesantes para aprender



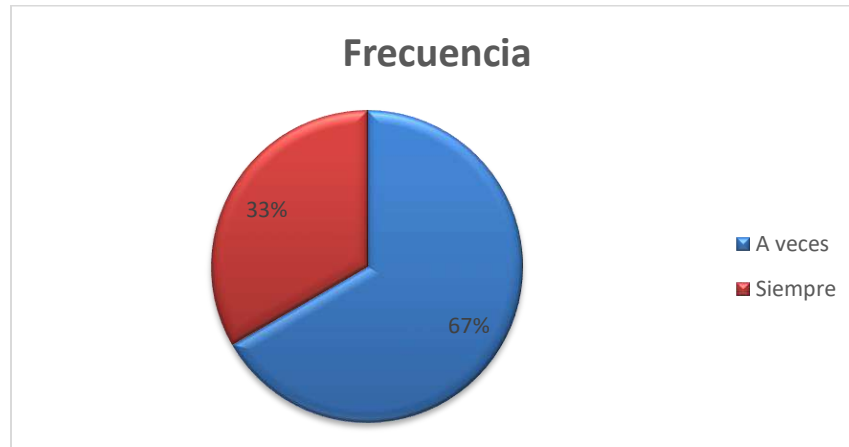
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica muestra la frecuencia con la que los estudiantes consideran que el uso de narrativas digitales sería más interesante para aprender. Según los datos presentados, el 67% de los estudiantes creen que utilizarlas "A veces" sería más interesante, mientras que el 33% piensan que sería "Siempre" más interesante.

Estos resultados sugieren que, en general, los estudiantes ven el potencial de las narrativas digitales como herramienta de aprendizaje, pero no necesariamente creen que su uso constante sería más interesante. Esto puede deberse a factores como la preferencia por una variedad de recursos y estrategias didácticas, o la necesidad de integrar las narrativas digitales de manera adecuada y significativa en las actividades de enseñanza-aprendizaje. Es importante que los docentes tomen en cuenta estas percepciones de los estudiantes al momento de planificar y diseñar sus clases.

Figura 3

Usar storytelling e inklewriter te ayudaría a comprender mejores temas complejos de estudios sociales



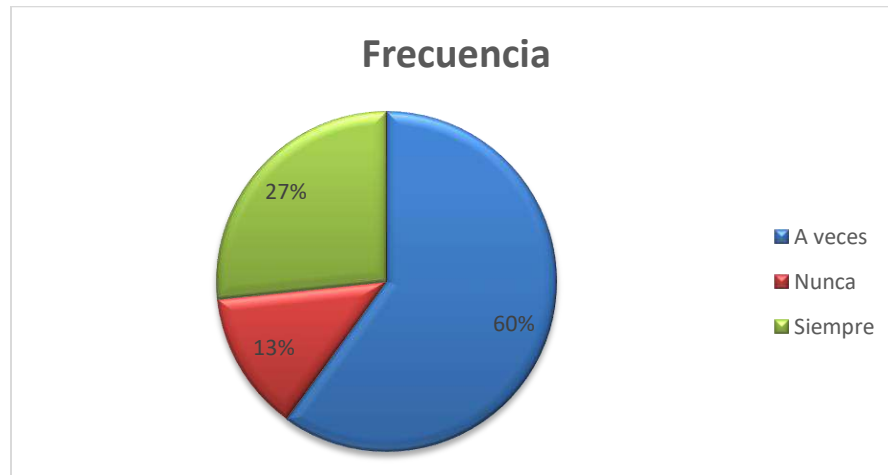
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: la gráfica muestra la frecuencia con la que los estudiantes consideran que el uso de storytelling e inklewriter les ayudaría a comprender temas complejos de estudios sociales. Según los datos presentados, el 67% de los estudiantes creen que el uso de storytelling e inklewriter les ayudaría "A veces" a comprender mejor estos temas, mientras que el 33% piensan que les ayudaría "Siempre".

Estos resultados indican que, en general, los estudiantes reconocen el potencial del storytelling e inklewriter como una herramienta efectiva para abordar temas complejos en las clases de estudios sociales. Sin embargo, no todos los estudiantes creen que su uso constante sería igualmente beneficioso, lo que sugiere que podría ser más apropiado integrar el storytelling e inklewriter de manera selectiva y estratégica, combinándolo con otras metodologías y recursos didácticos.

Figura 4

Tus profesores utilizan herramientas de narrativa digital para las clases.



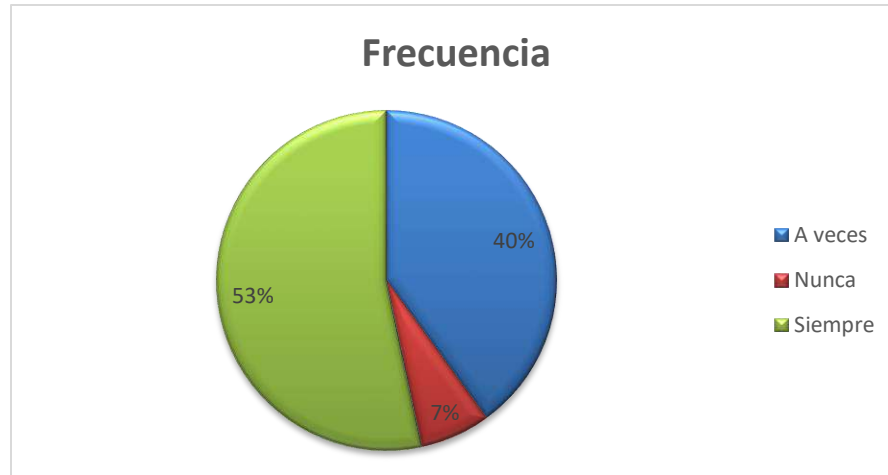
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica muestra la frecuencia con la que los profesores utilizan las herramientas de narrativa digital en sus clases. Según los datos presentados, el 60% de los profesores las utilizan "A veces", mientras que el 27% las utilizan "Siempre" y el 13% "Nunca" las utilizan.

Estos resultados sugieren que, si bien la integración de narrativas digitales en la docencia es una práctica relativamente extendida, aún hay una proporción significativa de profesores que no las emplean con regularidad. Esto puede deberse a factores como la falta de familiaridad, capacitación o acceso a este tipo de herramientas, o bien a preferencias personales por otros métodos de enseñanza.

Figura 5

Te sientes más motivado/a cuándo los temas de estudios sociales son interactivos



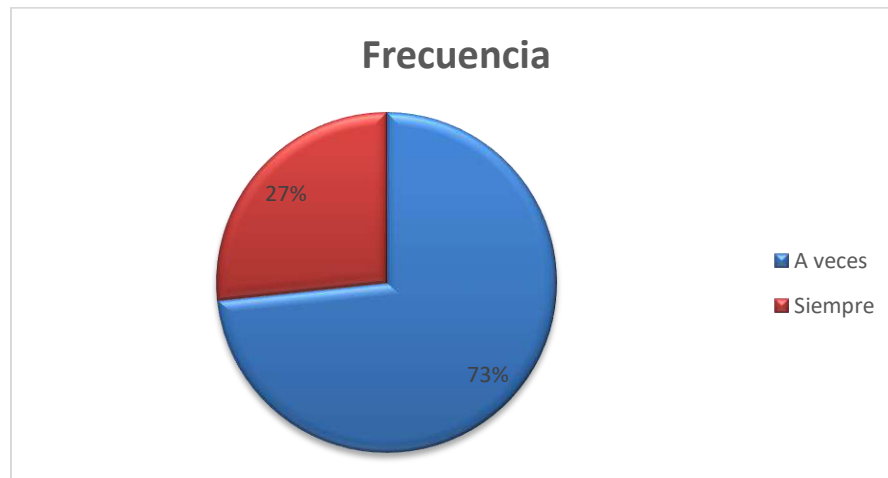
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: la gráfica muestra la frecuencia con la que los estudiantes se sienten más motivados cuando se abordan los temas de estudios sociales. Según los datos presentados, el 53% de los estudiantes se sienten más motivados "Siempre" cuando se tratan estos temas de manera interactiva, mientras que el 40% manifiesta que "A veces". Únicamente el 7% de los estudiantes "Nunca" se sienten más motivados.

Estos resultados indican que, en general, los estudiantes tienen una percepción positiva hacia los temas de estudios sociales y se sienten más motivados cuando se abordan en clase. Esto sugiere que los docentes cuentan con una oportunidad importante para aprovechar este interés y motivación de los estudiantes a fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estas áreas.

Figura 6

Entenderían de mejor manera los temas de estudios sociales cuando se utilizan narrativas digitales



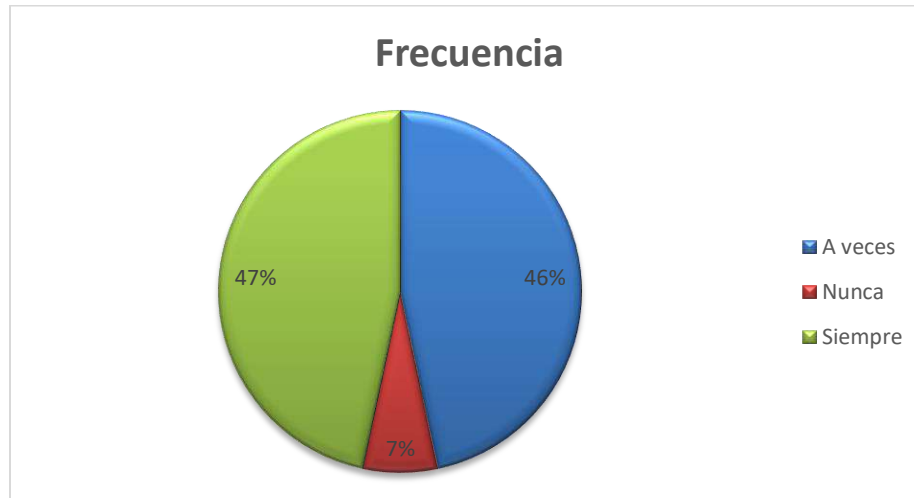
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: El 73% de los estudiantes considera que usando las narrativas digitales entenderían mejor, para abordar los temas de estudios sociales. Por otro lado, el apenas el 27% de los estudiantes cree que entienden menos al usar narrativas digitales .

Estos resultados indican que, si bien las narrativas digitales son una herramienta utilizada en las clases de estudios sociales, su integración aún no es completamente generalizada. Existe una oportunidad para que los docentes y las instituciones educativas exploren formas de aumentar el uso de estas herramientas digitales, a fin de aprovechar sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 7

Aprendes mejor los conceptos de estudios sociales con actividades prácticas y ejemplos visuales auditivos



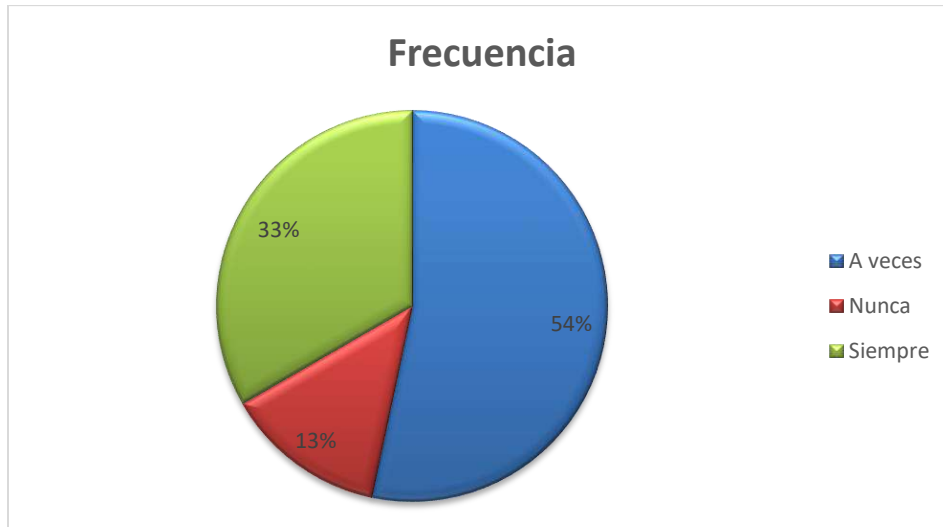
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: Analizando la gráfica, se observa que la frecuencia de uso de actividades prácticas y recursos visuales en las clases de estudios sociales y se distribuye de la siguiente manera. El 47% de los estudiantes considera que “Siempre” aprenden mejor con prácticas y actividades que contengan ejemplos visuales/auditivos que se utilicen durante las clases. Por otro lado, el 46% piensa que “A veces”, mientras que el 7% cree que “Nunca”.

Estos resultados indican que los docentes de estudios sociales hacen un uso relativamente frecuente de actividades prácticas y recursos visuales como parte de su metodología de enseñanza. La mayoría de los estudiantes perciben que estas herramientas se integran de manera regular en el proceso de aprendizaje.

Figura 8

¿Te involucras más en la clase cuando hay recursos que te hacen participar activamente?



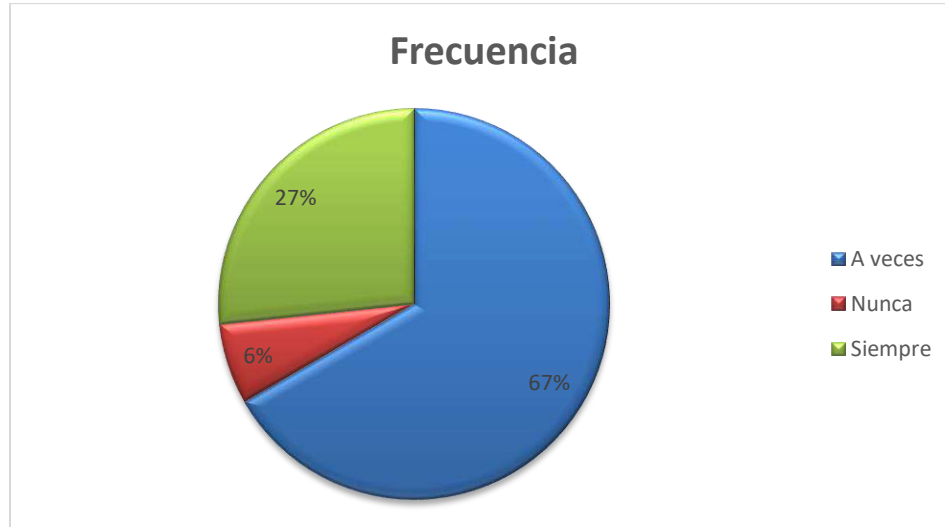
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: El 54% de los estudiantes considera que si se involucran cuando hay recursos que los hacen participar, "A veces" durante las clases. Por otro lado, el 33% piensa que "Siempre", mientras que el 13% cree que "Nunca".

Estos resultados indican que, si bien los recursos interactivos se utilizan de manera regular en las clases, aún hay margen para aumentar su integración y aprovechamiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existe una proporción considerable de estudiantes que perciben un uso limitado de estas herramientas. Los docentes y responsables educativos podrían analizar estas percepciones de los estudiantes para identificar oportunidades de mejora.

Figura 9

¿El uso de storytelling e inklewriter en los estudios sociales te ayudaría a mejorar tu rendimiento?



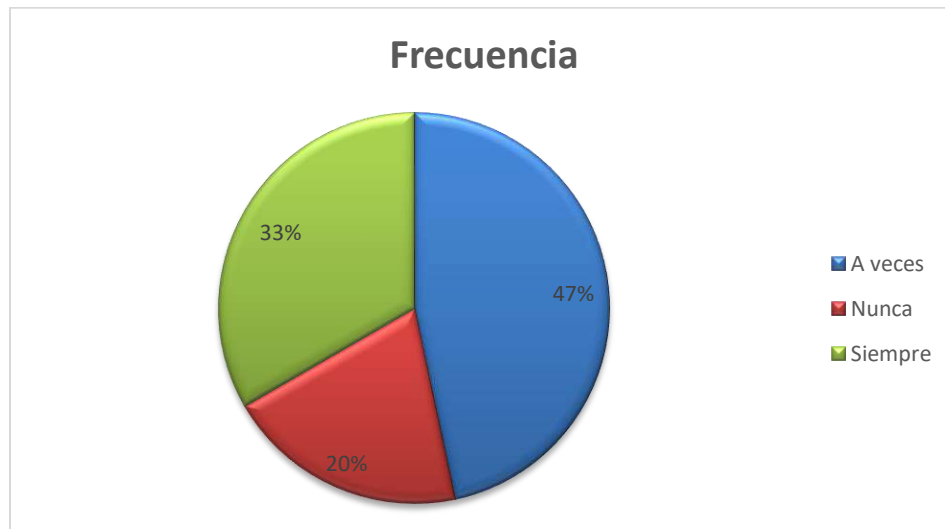
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: Se analiza que la frecuencia del uso de storytelling e inklewriter en las clases de estudios sociales para mejorar el rendimiento de los estudiantes se distribuye de la siguiente manera. El 67% de los estudiantes considera que "A veces" durante las clases. Por otro lado, el 27% piensa que se "Siempre", mientras que el 16% cree que "Nunca".

Estos resultados indican que, si bien el storytelling e inklewriter es una herramienta que se integra con cierta regularidad en las clases de estudios sociales, existe aún resistencia para aumentar su utilización y aprovechamiento. Una proporción de estudiantes percibe un uso limitado de esta estrategia didáctica, lo cual sugiere que los docentes podrían explorar formas de incorporarla de manera más sistemática y efectiva.

Figura 10

Te gustaría que el storytelling e inklewriter se implementara de manera más frecuente en las clases de Estudios Sociales



Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

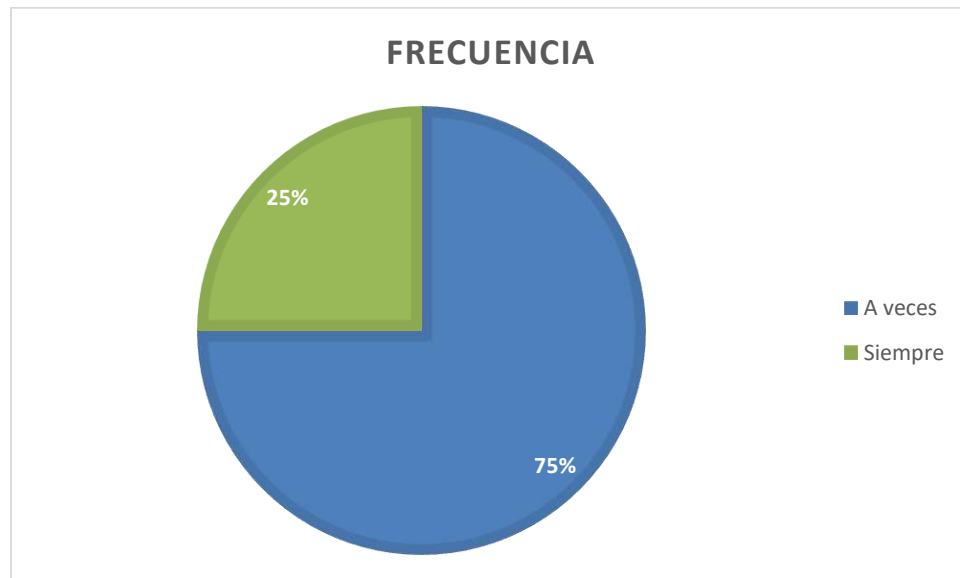
Análisis e interpretación: El 57% de los estudiantes considera que "A veces". Por otro lado, el 27% piensa que "Siempre", mientras que el 16% cree que "Nunca". Estos resultados indican que, si bien el storytelling e inklewriter son una herramienta que se integra con cierta regularidad en las clases de estudios sociales, existe aún margen para aumentar su utilización y aprovechamiento.

Una proporción significativa de estudiantes percibe un uso limitado de esta estrategia didáctica, lo cual sugiere que los docentes podrían explorar formas de incorporarla de manera más sistemática y efectiva. Es importante que los responsables educativos tomen en cuenta estas percepciones de los estudiantes, y busquen implementar iniciativas de desarrollo profesional docente.

Resultados e interpretación de la encuesta a docentes

Figura 11

Utiliza las narrativas digitales en la impartición de sus clases de estudios sociales



Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica muestra la frecuencia con la que los docentes utilizan las narrativas digitales en sus clases de estudios sociales. Según los datos presentados, el 75% de los docentes utilizan las narrativas digitales "A veces" en sus clases, mientras que el 25% las utilizan "Siempre".

Estos resultados indican que, si bien las narrativas digitales son una herramienta integrada en las clases de estudios sociales, su uso no es completamente adecuado. Existe un margen para que los docentes incrementen la implementación de estas estrategias didácticas digitales en sus prácticas de enseñanza.

Figura 12

Cree usted que la implementación de la narrativa digital mejoraría el interés de los estudiantes en los temas de estudios sociales



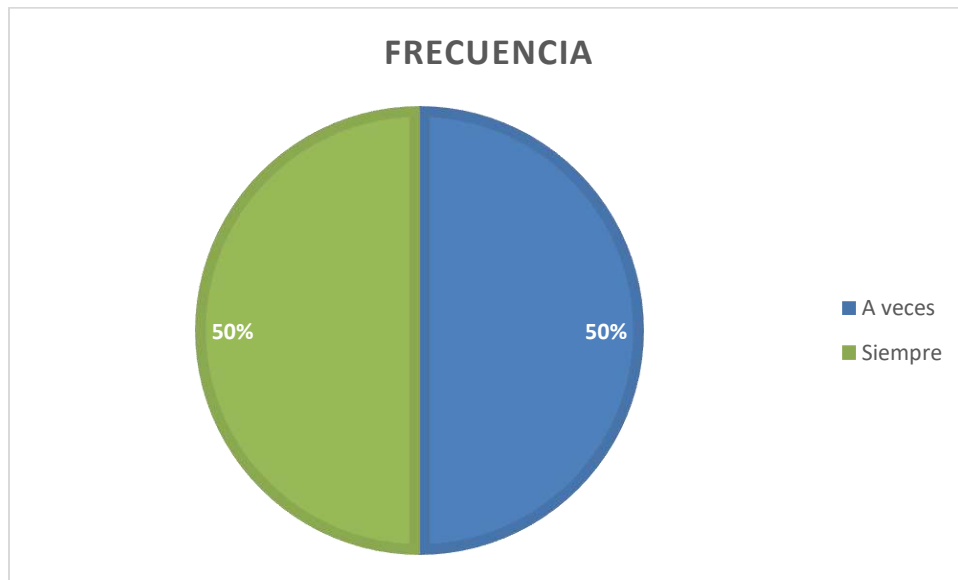
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica muestra la opinión de los docentes en la implementación de las narrativas digitales en los temas de estudios sociales. Según los datos presentados, el 75% de los docentes encuestados consideran que las narrativas digitales "Siempre" mejoran el interés en estos temas, mientras que el 25% creen que sería "A veces".

Estos resultados indican que la gran mayoría de los estudiantes perciben un impacto positivo en su interés cuando se implementan narrativas digitales en las clases de estudios sociales. Esto evidencia que los docentes cuentan con una oportunidad valiosa para aprovechar este interés y motivación de los estudiantes al integrar de manera más frecuente y efectiva las herramientas de narrativa digital en sus prácticas de enseñanza. Los responsables educativos deberían considerar estos hallazgos al momento de diseñar e implementar estrategias que fomenten una mayor integración de las narrativas digitales en las clases de estudios sociales.

Figura 13

Considera que el uso de storytelling e inklewriter facilitaría la comprensión de conceptos complejos en estudios sociales.



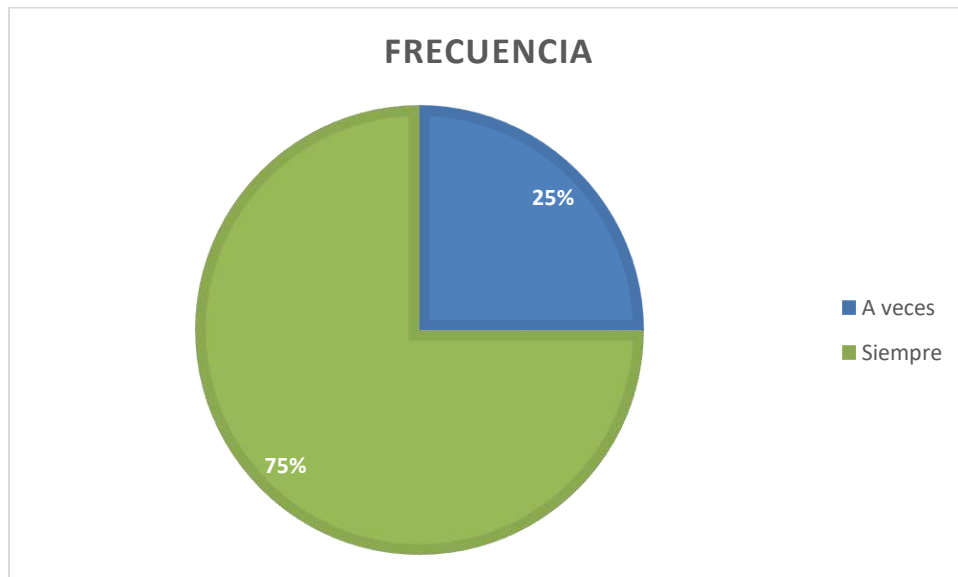
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica circular muestra la frecuencia de uso del storytelling e inklewriter, en la comprensión de conceptos complejos en estudios sociales. Según la imagen, el uso del storytelling e inklewriter se divide arroja dos resultados: "A veces" y "Siempre".

El 50% de la gráfica corresponde a la categoría "A veces", lo que indica que el storytelling e inklewriter se utiliza con cierta frecuencia, pero no de manera constante, para abordar conceptos complejos en estudios sociales. Por otro lado, el 50% restante corresponde a la categoría "Siempre", lo que sugiere que el storytelling e inklewriter se emplea de forma sistemática y continua en este contexto. En resumen, la gráfica revela que el uso de este tipo de narrativa digital como estrategia didáctica para facilitar la comprensión de conceptos complejos en estudios sociales es apenas en la mitad del tiempo de clases de estudios sociales.

Figura 14

Utiliza con dificultad herramientas de narrativa digital en clases de estudios sociales



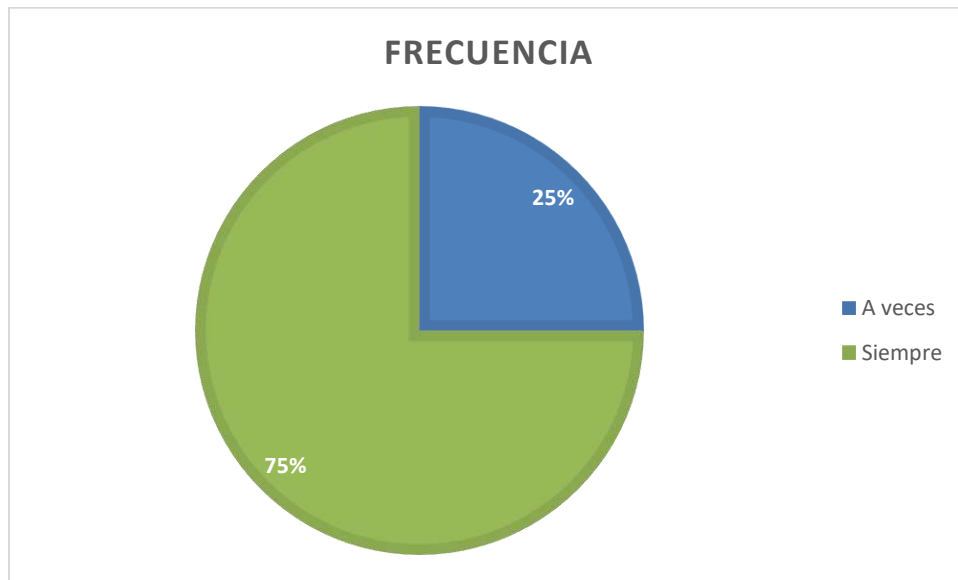
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica circular muestra la frecuencia de dificultad de uso de herramientas de narrativa digital en clases de estudios sociales. Según la imagen, el uso de estas herramientas se divide en dos categorías: "A veces" y "Siempre".

El 75% de la gráfica corresponde a la categoría "Siempre", lo que indica que las herramientas de narrativa digital se utilizan de manera constante y sistemática con dificultad en el contexto de las clases de estudios sociales. Por otro lado, el 25% restante corresponde a la categoría "A veces", lo que sugiere que estas herramientas se emplean de forma ocasional sin dificultad. En resumen, la gráfica revela que las herramientas de narrativa digital tienen una presencia significativa y continua en las clases de estudios sociales, pero que los docentes tienen dificultad al aplicarla.

Figura 15

¿Los estudiantes se sienten más motivados cuando los temas de estudios sociales se explican a través de narrativas digitales como storytelling e inklewriter?



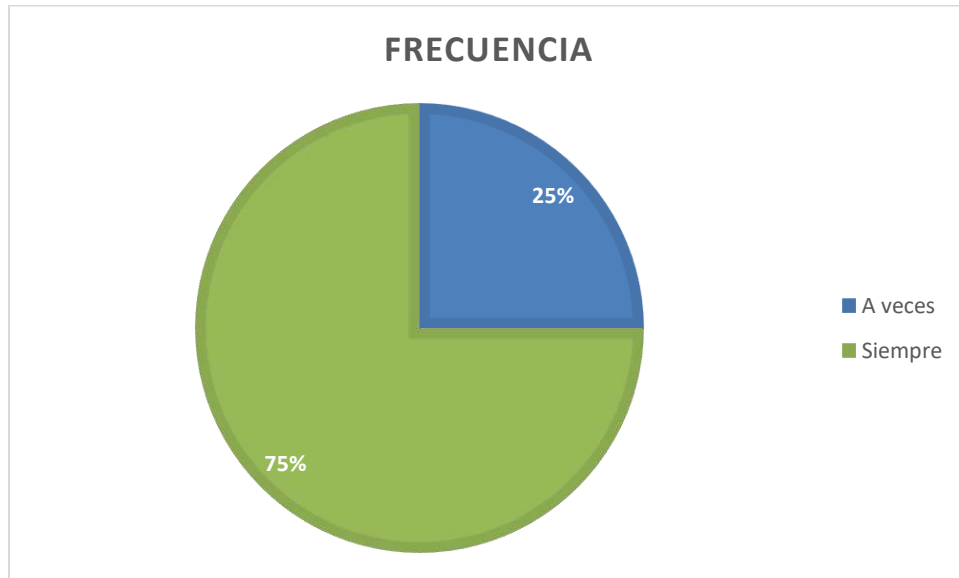
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: Según la imagen, el 75% de los estudiantes se sienten "Siempre" más motivados cuando se utilizan estas técnicas narrativas, mientras que el 25% "A veces".

Esto sugiere que la incorporación de herramientas de narrativa digital o storytelling e inklewriter en las clases de estudios sociales tiene un impacto positivo y significativo en la motivación de los estudiantes. La gran mayoría de ellos responde mejor a este tipo de estrategias didácticas en comparación con otros enfoques más tradicionales.

Figura 16

Los estudiantes rinden mejor los temas de estudios sociales cuando se utilizan narrativas digitales



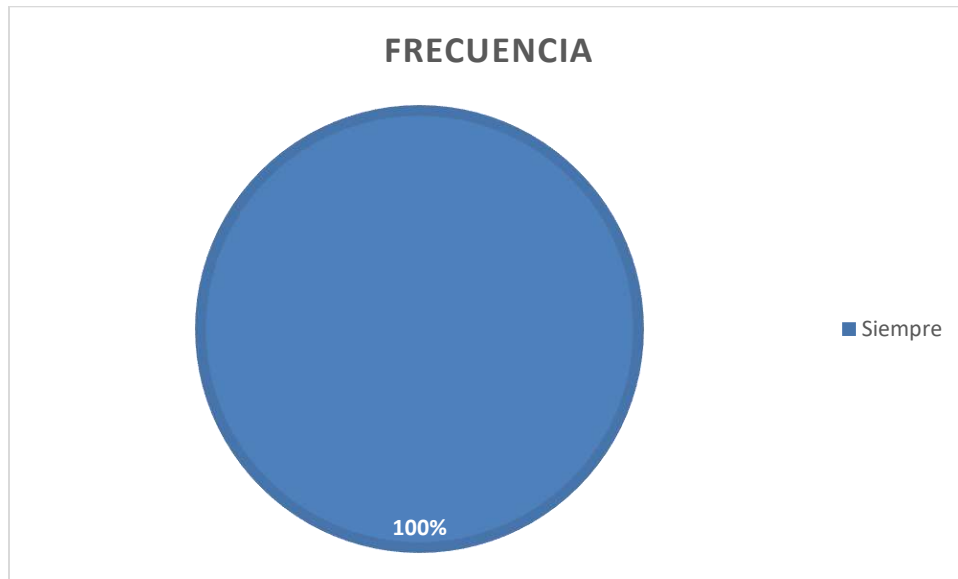
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: Según la gráfica, el 75% de los estudiantes rinden mejor "Siempre" cuando se utilizan estas técnicas narrativas, mientras que el 25% "A veces".

Esto sugiere que la incorporación de herramientas de narrativa digital como storytelling e inklewriter en las clases de estudios sociales tiene un impacto positivo y significativo en el rendimiento de los estudiantes. La gran mayoría de ellos responde mejor a este tipo de estrategias didácticas en comparación con otros enfoques más tradicionales. Estos resultados indican que los docentes deberían considerar integrar con más frecuencia el uso de narrativas digitales como storytelling e inklewriter en sus clases de estudios sociales

Figura 17

Siente usted que los estudiantes comprenden mejor los temas de estudios sociales con actividades prácticas y ejemplos visuales/auditivos

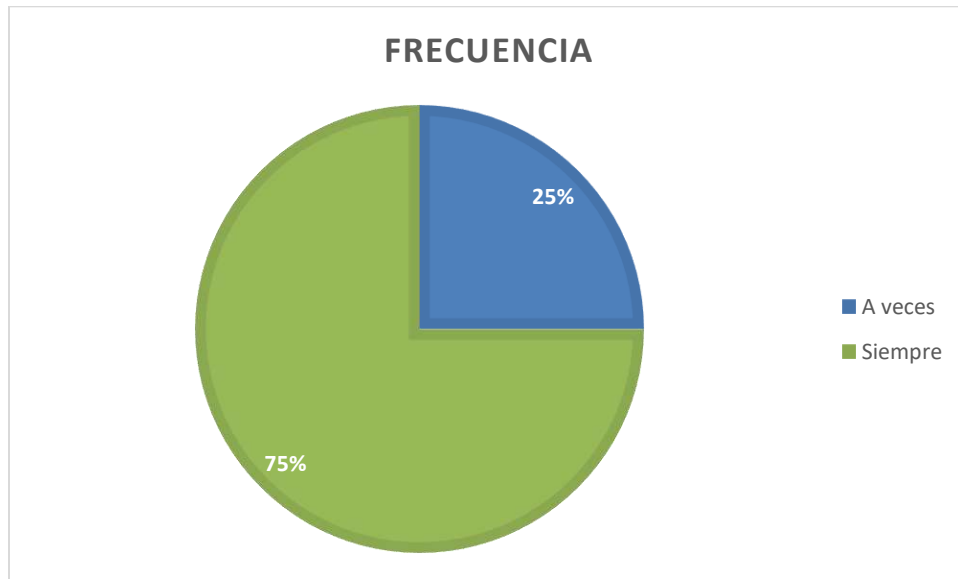


Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica muestra que de los profesores encuestados el 100% manifiesta que los estudiantes comprenden mejor los temas de estudios sociales cuando se usan actividades prácticas y ejemplos visuales/auditivos. Esto indica que la incorporación de recursos visuales y actividades prácticas es fundamental para facilitar la comprensión de temas complejos en el ámbito de las ciencias sociales. Los estudiantes responden de manera muy positiva a este tipo de estrategias didácticas, logrando una mejor aprehensión de los conceptos clave.

Figura 18

¿Considera que los estudiantes se involucran más en la clase cuando usted presenta recursos interactivos o digitales participativos?



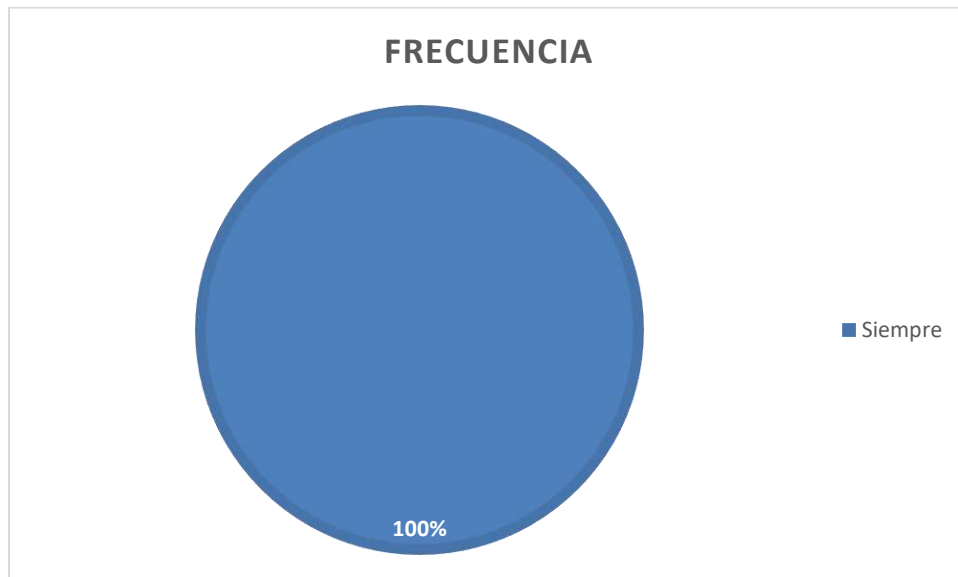
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: Según la imagen, el 75% de los profesores encuestados indican que los estudiantes “Siempre” se involucran” más cuando se emplean este tipo de recursos, mientras que el 25% manifiesta que lo hacen “A veces”.

Estos resultados sugieren que la incorporación de recursos digitales interactivos en las clases de estudios sociales tiene un efecto positivo significativo en el nivel de participación e involucramiento de los estudiantes. La gran mayoría de ellos responde de manera más activa y comprometida cuando se utilizan estas herramientas tecnológicas en comparación con enfoques más tradicionales. Estos hallazgos indican que los docentes deberían considerar integrar con mayor frecuencia el uso de recursos digitales interactivos en sus clases de estudios sociales.

Figura 19

¿Considera usted que el uso de storytelling e inklewriter en las clases de estudios sociales podría mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de décimo año de básica superior?



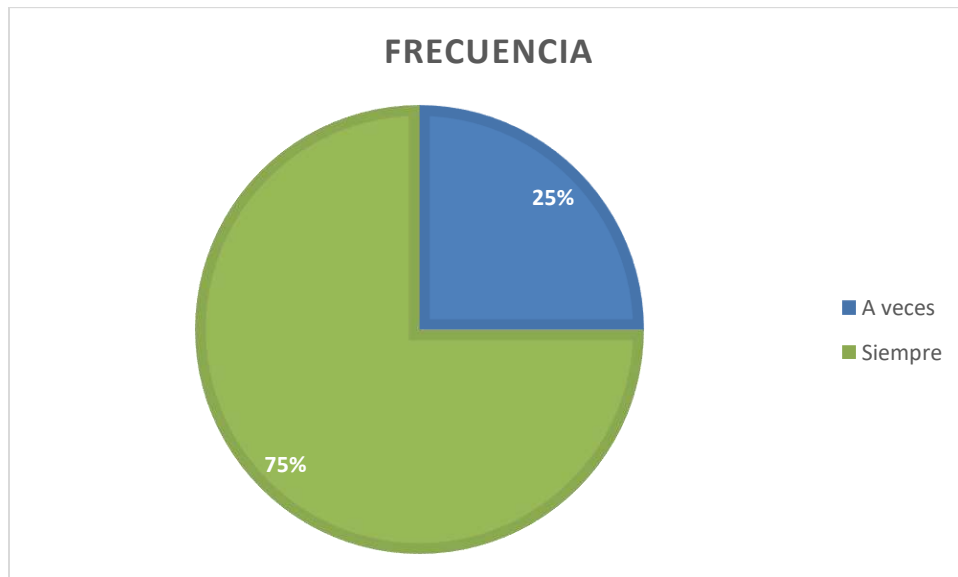
Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica circular muestra la frecuencia que los profesores indican que los estudiantes se involucran más en la clase cuando se utilizan recursos digitales interactivos. Según la imagen, el 100 %, cree que el rendimiento de los estudiantes mejoraría.

Estos resultados sugieren que la incorporación de recursos digitales interactivos en las clases de estudios sociales tiene un efecto positivo significativo en el mejoramiento de rendimiento de los estudiantes. La gran mayoría de ellos responde de manera más activa y comprometida cuando se utilizan estas herramientas tecnológicas en comparación con enfoques más tradicionales.

Figura 20

¿Si usted es capacitado en la implementación del uso adecuado de storytelling e inklewriter lo implementaría de manera más frecuente en sus clases de estudios sociales?



Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

Análisis e interpretación: La gráfica muestra la frecuencia con la que los profesores al ser capacitados en el uso adecuado de narrativas digitales como de storytelling e inklewriter utilizarían de manera frecuente estas herramientas. Según los resultados, el 75% de los profesores encuestados lo harían "Siempre" y el 25%, "A veces".

Estos resultados sugieren que al capacitar de manera permanente a los profesores de esta área en el uso adecuado de este tipo de narrativa digital en las clases de estudios sociales usarían de manera frecuente las mismas. La gran mayoría de ellos responde de manera más activa y comprometida cuando se utilizan estas herramientas tecnológicas en comparación con enfoques más tradicionales.



CAPÍTULO 3: PROPUESTA USO DE NARRATIVA DIGITAL PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR

En el contexto educativo contemporáneo, la integración de herramientas digitales se ha convertido en un imperativo pedagógico que trasciende la mera instrumentalización tecnológica. La presente propuesta de investigación se enfoca en la implementación de narrativas digitales, específicamente a través de la metodología del storytelling y la plataforma Inklewriter, como estrategia innovadora para la enseñanza de Estudios Sociales en el nivel de décimo año de educación básica.

Esta propuesta busca transformar la enseñanza tradicional de los Estudios Sociales en una experiencia inmersiva y significativa, donde la tecnología actúa como puente entre el pasado histórico y la realidad digital de los estudiantes contemporáneos. A través de esta metodología, se pretende no solo mejorar la comprensión de los hechos históricos, sino también desarrollar competencias digitales, pensamiento crítico y habilidades narrativas en los estudiantes de décimo año.

3.1. Título de la propuesta

Implementación de Narrativas Digitales mediante Storytelling en Inklewriter para la enseñanza de Estudios Sociales en Décimo Año.

3.2. Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Desarrollar una propuesta de narrativas digitales interactivas mediante la aplicación de Storytelling en Inklewriter, para fortalecer y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de educación básica superior.

Objetivos Específicos

1. Diseñar una guía metodológica basada en storytelling que estructure la creación de narrativas digitales interactivas para la asignatura de Estudios Sociales.





2. Implementar el Storytelling en Inklewriter como narrativa digital para la creación y aplicación de historias interactivas sobre contenidos históricos específicos del currículo de décimo año.
3. Crear narrativas digitales interactivas sobre acontecimientos históricos relevantes que permitan a los estudiantes explorar múltiples perspectivas y tomar decisiones que influyan en el desarrollo de la historia.

3.3. Fundamentación de la Propuesta

La integración de narrativas digitales en el ámbito educativo representa una transformación significativa en la manera de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en asignaturas como Estudios Sociales, donde la comprensión de acontecimientos históricos requiere más que la simple memorización de hechos. Según Hermann-Acosta y Pérez-Garcías (2019), las narrativas digitales constituyen una herramienta pedagógica que potencia el pensamiento crítico y la construcción activa del conocimiento, permitiendo a los estudiantes explorar múltiples perspectivas históricas de manera inmersiva.

La metodología del storytelling digital, como señala Villalustre Martínez (2020), facilita la creación de experiencias de aprendizaje significativas al combinar elementos narrativos tradicionales con la interactividad que ofrecen las herramientas tecnológicas contemporáneas. En este contexto, plataformas como Inklewriter emergen como recursos innovadores, permite la creación de historias ramificadas e interactivas.

La implementación de narrativas digitales interactivas en el contexto educativo de décimo año responde a la necesidad de desarrollar competencias digitales mientras se fortalece la comprensión histórica, aprovechando la natural inclinación de los estudiantes contemporáneos hacia los entornos digitales interactivos.

3.4. Características de la propuesta

La propuesta se caracteriza por su naturaleza interactiva y dinámica, donde confluyen sus elementos fundamentales, siendo la herramienta digital Inklewriter la plataforma de creación, la





metodología del storytelling como estrategia narrativa, y los contenidos históricos del currículo de décimo año como base temática. A continuación, se detallan cada una de las características:

Factible: La implementación de storytelling e Inklewriter es factible porque estas herramientas digitales son gratuitas o de bajo costo, accesibles desde dispositivos con conexión a internet, y no requieren conocimientos técnicos avanzados. Esto facilita su adopción en entornos educativos con recursos limitados.

Aplicable: La estrategia es aplicable, ya que storytelling e Inklewriter tienen interfaces intuitivas y sencillas que permiten a los estudiantes crear historias interactivas relacionadas con los contenidos de Estudios Sociales. Su fácil integración al currículo fomenta la participación activa y el pensamiento crítico.

Generalizable: Esta estrategia es generalizable a distintos temas del currículo. Aunque se puede enfocar en aspectos históricos, culturales o geográficos de Ecuador, también es adaptable para abordar temáticas globales, como derechos humanos, democracia o sostenibilidad, en diversas áreas académicas.

Pertinente: La estrategia es pertinente porque el uso de narrativas digitales permite a los estudiantes conectar los contenidos de Estudios Sociales con experiencias personales, promoviendo el desarrollo de habilidades comunicativas, pensamiento crítico y colaboración.

Flexible: El storytelling y el uso de Inklewriter son estrategias flexibles, ya que los estudiantes pueden crear narrativas adaptadas a sus intereses, ritmos de aprendizaje y estilos creativos. Además, los docentes pueden ajustar las actividades según los objetivos educativos y las características del grupo.

Contextualizada: La estrategia es contextualizada porque permite integrar contenidos locales, como historias de comunidades, tradiciones culturales o problemáticas sociales de la provincia de Sucumbíos u otras regiones, haciendo que el aprendizaje sea más significativo.

Diversificada: El enfoque es diversificado al combinar recursos visuales, textos interactivos, audios y videos. Los estudiantes pueden explorar diferentes formatos narrativos, como cuentos interactivos, relatos históricos o entrevistas simuladas, atendiendo a diversos estilos de aprendizaje.

3.5. Estructura y dinámica de la propuesta

Figura 21

Narrativa digital basada en el storytelling, dirigida para el aprendizaje de los estudios sociales en estudiantes de décimo año de educación básica. Contiene la siguiente estructura:



Narrativa digital basada en el storytelling e Inklewriter dirigida para el aprendizaje de estudios sociales en estudiantes de décimo año cuenta con tres fases.

1era Fase Digital: Son todos los aspectos tecnológicos para desarrollar la propuesta en este caso Inklewriter.

2da Fase: Metodología storytelling, es una forma de contar historias con más interactividad y llamativa.

3era Fase: Currículo, antes de desarrollar las narrativas se tomó en cuenta las destrezas curriculares y temas a trabajar.

Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano

La estructura de la propuesta de implementación de narrativas digitales se fundamenta en tres componentes esenciales que se articulan de manera sinérgica: la digital, centrado en la plataforma Inklewriter como base operativa para la creación de historias interactivas; el metodológico narrativo, que emplea el storytelling como estrategia pedagógica para desarrollar arcos narrativos históricos con puntos de decisión estratégicos; y el curricular-educativo, que asegura la alineación con los contenidos de estudios sociales de acorde al décimo año, garantizando la relevancia académica de las narrativas desarrolladas.

La dinámica de implementación se desarrolla a través de un proceso cíclico que comprende cuatro fases interrelacionadas: la preparación, donde se seleccionan y diseñan los contenidos y estructuras narrativas; la implementación, que introduce la herramienta a los estudiantes y desarrolla las narrativas guiadas; la interacción, que facilita la navegación por diferentes escenarios históricos y la experimentación con múltiples perspectivas; y la evaluación, que permite el seguimiento del progreso y la retroalimentación constructiva. Esta estructura dinámica facilita una



implementación flexible y adaptable, creando una experiencia de aprendizaje inmersiva que desarrolla simultáneamente competencias digitales y comprensión histórica en los estudiantes.

La propuesta presentada representa un enfoque pedagógico innovador que integra tecnología digital, narrativa interactiva y enseñanza de historia mediante la plataforma Inklewriter. Su implementación requiere un proceso sistemático y cuidadosamente estructurado que transforme la metodología tradicional de enseñanza de Estudios Sociales.

Fases de Implementación

a. Fase de preparación

En esta fase inicial, los profesores:

Seleccionarán cuidadosamente contenido histórico del plan de estudios sociales que se transformará en narrativas digitales interactivas.

Diseñarán estructuras narrativas que permitan múltiples caminos y decisiones manteniendo el rigor histórico.

Serán capacitados en el uso de la plataforma Inklewriter y metodología de narración digital.

Desarrollar guías metodológicas para guiar la creación de narrativas interactivas de acuerdo al tema a tratar en clase.

b. Fase de planificación narrativa

Los profesores crearán narrativas digitales que:

Presentarán acontecimientos históricos complejos

Incluirá puntos de decisión estratégica

Permitirán a los estudiantes explorar diferentes perspectivas.

Mantendrán la precisión histórica

c. Fase de implementación en el aula.

Durante esta fase, ellos:

Presentar la plataforma Inklewriter a los estudiantes.

Explicarán los mecanismos de las narrativas interactivas.

Guiarán el proceso de exploración de la historia.

Fomentarán el pensamiento crítico a través de la toma de decisiones.

d. Fase de interacción y experimentación.





Los estudiantes:

- Navegarán por diferentes escenarios históricos
- Experimentarán múltiples perspectivas
- Tomarán decisiones que influirán en el desarrollo de los eventos.
- Reflexionarán sobre las consecuencias de sus elecciones.

e. Fase de evaluación

Se realizará un seguimiento para considerar:

- Comprensión del contenido histórico.
- Desarrollo de habilidades digitales
- Pensamiento crítico y capacidad narrativa.
- Comentarios constructivos

Beneficios esperados:

- Transformación de la enseñanza tradicional de estudios sociales.
- Desarrollo de habilidades digitales
- Promoción del pensamiento crítico
- Aprendizaje significativo e inmersivo
- Mayor participación de los estudiantes

Esta propuesta representa una innovación pedagógica que aprovecha la familiaridad de los estudiantes con entornos digitales interactivos, transformando la enseñanza de estudios sociales en una experiencia dinámica, participativa y significativa.

3.6. Narrativas Digitales Inklewriter

Las historias plasmadas en esta herramienta permiten contar hechos de una manera más dinámica e interactiva. Los estudiantes se conectarán mucho mejor con la historia.

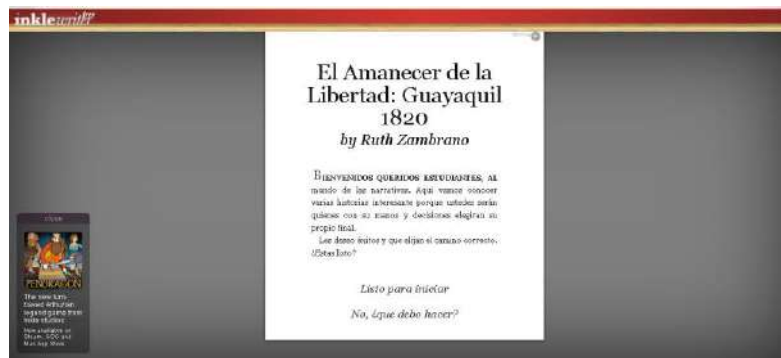




Primera historia: El Amanecer de la Libertad: Guayaquil 1820

Enlace: <https://www.inklewriter.com/stories/226799>

Estructura: Cuenta con el título, bienvenida, una introducción sencilla y dos opciones a escoger.



Funcionalidad: Los estudiantes ingresarán con el enlace, deben leer las indicaciones, seleccionar una opción, se abrirán diferentes resultados.

En caso de contar con un final deben hacer clic en la parte superior para iniciar nuevamente.



Sus decisiones más acertadas serán las que contengan una imagen de la historia.





Historias	Unidad	Destreza	Enlaces:	Libro
El amanecer de la Libertad: Guayaquil 1820	Unidad 1: América Latina y el sistema mundial	Analizar los procesos históricos vinculados a la independencia y comprender su impacto en el desarrollo político y social del país.	https://www.inklewriter.com/stories/226799	https://librosministerio.org/estudios-sociales-decimo-grado/
El Sueño de Hierro	Unidad 2: La segunda mitad del siglo XX	Identificar los cambios en la estructura económica y social del país como resultado de la construcción del ferrocarril.	https://www.inklewriter.com/stories/228194	
Raíces de Resistencia	Unidad 6: Ecuador y su relación con el mundo	Interpretar las luchas sociales y sus logros en el contexto del Estado ecuatoriano.	https://www.inklewriter.com/stories/228476	

Fuente: Corina Tenechagua y Ruth Zambrano





3.7. Análisis de la aplicación, evaluación y validación de la estrategia metodológica

La evaluación de estrategias metodológicas innovadoras en el sector educativo requiere de un enfoque sistemático y multidimensional que permita comprender el impacto global de la propuesta narrativa digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudios sociales.

Desde un punto de vista metodológico, la validación de la estrategia propuesta requiere de un diseño de investigación mixto que combine métodos cuantitativos y cualitativos. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este enfoque permite una comprensión más profunda y holística de los resultados de la intervención educativa. El proceso de evaluación debe considerar tres dimensiones fundamentales: aprendizaje conceptual, desarrollo de habilidades digitales y transformación de las prácticas pedagógicas.

En la dimensión de aprendizaje conceptual, se propone utilizar herramientas de evaluación que apoyen la comprensión histórica de los estudiantes antes, durante y después de la implementación de las narrativas digitales. Pruebas estandarizadas, rúbricas de evaluación y análisis de producciones narrativas permitirán documentar el nivel de profundidad en la comprensión de los acontecimientos históricos. Hermann-Acosta y Pérez-García (2019) sugieren que las narrativas digitales facilitan la construcción de conocimiento más allá de la memoria, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado.

El desarrollo de habilidades digitales es otra dimensión crítica en la evaluación. Se requiere un análisis detallado de las competencias tecnológicas adquiridas por los estudiantes durante el proceso. Esto implica evaluar su capacidad para navegar en plataformas digitales como Inklewriter, crear narrativas interactivas, tomar decisiones estratégicas y utilizar herramientas digitales de forma crítica y creativa. Villalustre Martínez (2020) destaca la importancia de las narrativas digitales como estrategia para el desarrollo de competencias tecnológicas en entornos educativos.

La transformación de las prácticas pedagógicas es un aspecto fundamental en la validación de la estrategia. Se propone realizar observaciones de aula, entrevistas semiestructuradas a docentes y grupos focales con estudiantes para comprender el impacto de la metodología en la dinámica educativa. La recolección de datos cualitativos permitirá identificar fortalezas, limitaciones y posibles mejoras en la implementación de narrativas digitales interactivas.





El análisis estadístico de datos cuantitativos debe considerar técnicas de comparación que permitan evaluar el desempeño académico y el desarrollo de competencias entre grupos que utilizan la estrategia narrativa digital y grupos de control que mantienen metodologías tradicionales. Se recomienda utilizar pruebas de estudiantes o análisis de varianza (ANOVA) para determinar la significancia estadística de los resultados. La validez de la estrategia metodológica se basará en la triangulación de datos provenientes de múltiples fuentes: evaluación de la práctica educativa, percepción del profesorado, análisis de productos digitales y habilidades médicas desarrolladas. Este enfoque garantizará una comprensión integral del impacto de las narrativas digitales en el proceso educativo.

Como consideración ética, es fundamental obtener el consentimiento informado de los estudiantes y los padres, asegurar su voluntad de participar y la protección de los datos personales durante el proceso de investigación.

Los resultados de la evaluación deben documentarse en detalle, incluyendo descripciones cualitativas, análisis estadísticos, conclusiones y recomendaciones para su implementación futura. La publicación de estos premios en revistas científicas especializadas contribuirá al campo de la investigación educativa y la innovación pedagógica.

3.8. Validación de la propuesta

La propuesta presentada por las maestrantes tiene como título "Uso de storytelling e inkewriter como estrategias metodológicas que permita mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de décimo año de educación básica superior". Esta propuesta fue evaluada por tres expertos: MSc. Hugo Moncayo, MSc. Asdrúbal Ayala y MSc. Campo Elías Aguilar, docentes universitarios de la Carrera de Educación Básica de una prestigiosa universidad de la capital del Ecuador. En términos generales, los expertos consideraron que la propuesta cumple con los principales requisitos. En cuanto a las fuentes de argumentación de los conocimientos, los expertos valoraron positivamente los fundamentos teóricos sobre la propuesta, así como las experiencias del trabajo profesional relacionadas. Sin embargo, señalaron la necesidad de incluir referencias a propuestas similares en otros contextos.

En la valoración de la propuesta, los especialistas destacaron aspectos como la clara estructuración, la sencillez en la redacción y la pertinencia del contenido de la propuesta en relación





con los objetivos planteados. Asimismo, calificaron positivamente la coherencia entre el objetivo y los indicadores propuestos para medir los resultados. No obstante, los expertos sugirieron considerar otros posibles puntos a tener en cuenta, como la viabilidad de implementación de las estrategias metodológicas planteadas y la alineación de estas con las necesidades específicas de los estudiantes de décimo año de educación básica superior. En general, el análisis de los tres expertos muestra una evaluación favorable de la propuesta, lo que permite la aplicación en el contexto propuesto.

Link de Implementación práctica de la propuesta en la plataforma :

Instrumento de validación

Tabla 5

Instrumento entregado para evaluación a los expertos

(Marcar con X en los casilleros respectivos)

INDICADORES	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
¿Considera usted que las narrativas digitales propuestas en la estrategia metodológica del uso de storytelling e inklewriter, son pertinentes y efectivas para potenciar el aprendizaje de estudios sociales en décimo año de educación básica superior?			
¿Las instrucciones para el uso de estas narrativas digitales están redactadas de manera clara y comprensible, facilitando su correcta aplicación?			



¿Cree que las narrativas digitales presentadas en las historias en inklewriter, tienen una variedad adecuada de ejercicios que estimule el aprendizaje de estudios sociales en décimo año de educación básica superior?			
¿Las narrativas propuestas en la estrategia, permiten al estudiante relacionar lo que aprenden en el aula con mayor interés y practicidad?			
¿Las narrativas digitales basada en el storytelling e inklewriter como propuestas en el instrumento son dinámicas, innovadoras y motivadoras apropiadas para el aprendizaje de estudios sociales en décimo año de educación básica superior?			
¿Considera que las narrativas propuestas son factibles en términos de recursos, tiempo y espacio en el contexto de la Unidad Educativa Rafael Morán Valverde?			





CONCLUSIONES

1. La investigación confirma que la narrativa digital es un ecosistema de aprendizaje que va más allá de ser solo una herramienta pedagógica, ya que incrementa la motivación cognitiva y el compromiso docente-estudiantil en estudios sociales.
2. Existe una evolución progresiva hacia metodologías interactivas y visuales. Sin embargo, solo el 27% de los docentes utiliza narrativas digitales de manera sistemática, lo que evidencia la necesidad de fortalecer la capacitación docente y consolidar estas prácticas innovadoras.
3. El uso del storytelling digital e inkewriter se posiciona como un recurso pedagógico efectivo, integrando recursos interactivos y visuales que mejoran la motivación y la comprensión de conceptos complejos, favoreciendo un aprendizaje más significativo y contextualizado.
4. La implementación de la guía metodológica basada en narrativa digital ha potenciado el pensamiento crítico, la creatividad y la participación activa de los estudiantes. Los resultados reflejan una conexión efectiva entre los contenidos académicos y experiencias personales, validada positivamente por especialistas y usuarios.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda implementar un programa de formación docente que fortalezca las competencias digitales y metodológicas, con énfasis en la narrativa digital. Además, establecer lineamientos institucionales que aseguren la aplicación del storytelling e inkewriter digital en al menos el 50% de las clases de estudios sociales, apoyados por una guía metodológica clara.
2. Priorizar el uso de recursos visuales y actividades prácticas integradas con narrativa digital para explicar conceptos complejos en estudios sociales. Es fundamental desarrollar materiales didácticos innovadores que combinen storytelling e inkewriter, elementos visuales y ejemplos interactivos para facilitar la comprensión profunda de los contenidos.





3. Realizar inversiones estratégicas en infraestructura tecnológica que permitan la creación y uso de narrativas digitales. Complementar estas acciones con programas de alfabetización digital dirigidos a docentes y estudiantes. Crear repositorios de recursos digitales específicos para estudios sociales como apoyo continuo a la transformación educativa.
4. Incorporar formalmente la guía metodológica de storytelling e inklewriter digital en la planificación curricular de estudios sociales. Acompañar esta implementación con capacitaciones periódicas y establecer mecanismos de evaluación continua mediante retroalimentación de docentes y estudiantes para adaptar y mejorar los recursos, garantizando un aprendizaje participativo y significativo.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P. (1983). *Educational psychology: A cognitive view (2nd ed.)*. Holt, Rinehart and Winston.
- CAF/CEPAL. (2020). *Estado de la banda ancha en América Latina y el Caribe 2020. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)*.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Registro Oficial No. 449*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Díaz-Barriga, M., y González-Martínez, R. (2023). *Medición del impacto de narrativas digitales en el aprendizaje de historia: Un enfoque metodológico*. Revista de Innovación Educativa, 15(2), 78-92.
- Fraiberg, S. (2017). *Digital storytelling as a reflective practice*. (4. 5.-7. Computers and Composition, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2016.11.001>
- García, A. (2018). *Narrativa digital: una herramienta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes*. . (a. e. Disponible en bases indexadas como Scopus y ERIC, Ed.) Revista de Innovación Educativa.
- García, C. y Martínez, R. (2021). *Enhancing literacy through digital comics: A pedagogical approach*. (4. 1.-2. Journal of Visual Literacy, Editor) Obtenido de Recuperado de Taylor & Francis
- Green, M. C. y Jenkins, K. M. (2024). *Narrativas interactivas: Procesos y resultados en relatos guiados por el usuario*. (6. 4.-5. Journal of Communication, Editor) Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/262418423_Interactive_Narratives_Processes_and_Outcomes_in_User-Directed_Stories
- Hermann-Acosta, A. y Pérez-Garcías, A. . (2019). *Narrativas digitales y desarrollo social: Análisis y caracterización de los géneros de no ficción interactiva*. (7. 9.-9. Revista Latina de Comunicación Social, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1364>





- Hermann-Acosta, A. y Pérez-Garcías, A. (2019). *Narrativas digitales y desarrollo social: Análisis y caracterización de los géneros de no ficción interactiva*. (7. 9.-9. Revista Latina de Comunicación Social, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1364>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. P. . (2018). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (McGraw-Hill, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2018). *Encuesta de Tecnologías de la Información y Comunicación en Hogares*.
- Jenkins, H. (2020). *Transmedia storytelling and education: Expanding narratives in digital media*. (1. 4.-6. Media Education Research Journal, Editor) Obtenido de Recuperado de mediaeducation.com
- Jennifer Sobeida Moreira-Chóez. (2021). *Narrativas digitales como didáctica educativa*. (P. E. Universidad Técnica de Manabí, Editor) Obtenido de <https://orcid.org/0000-0001-7172-7459>
- Johnson, D. W. y Smith, K. A. (2020). *Active learning in classrooms: Improving learning and performance*. (3. 1.-1. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, Editor) Obtenido de Recuperado de ijtlhe.org
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community (4th ed.)*. Routledge.
- Lave, J. y Wenger, E. (2002). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). (2021). *Registro Oficial Suplemento 417*.
- Martínez, L. y López, M. . (2020). *Uso de narrativas digitales en la enseñanza de Estudios Sociales en décimo grado*. Revista Iberoamericana de Comunicación y Educación.
- Martínez-Cardama, S. (2021). *Narrativas digitales en educación: De la lectura a la creación colaborativa*. (R. d. Digital, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.xxxx/red.2021.15.2.003>





- Ministerio de Educación del Ecuador. (2008). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Disponible en el sitio oficial del Ministerio de Educación del Ecuador: Ley Intercultural.
- Ohler, J. . (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity (2nd ed.)*. Corwin Press.
- ONU. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Consultable en: Naciones Unidas - Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Pérez, J., et al. (2021). *Estrategias de aprendizaje mediante narrativas digitales*. (D. e. Dialnet., Ed.) Digital Education Review, 39, 15-30.
- Pérez, L. y González, M. (2022). *Immersive storytelling with VR and AR: A new paradigm for education*. . (3. 7.-8. Interactive Learning Environments, Editor) Obtenido de Recuperado de Taylor & Francis
- Pucha Vinuesa, C. S. (2023). *Creación de narrativas digitales sobre los peligros y amenazas en red usando herramientas de inteligencia artificial: Creation of digital narratives about online dangers and threats using artificial intelligence tools*. (1. (.–1. Revista Científica Ecociencia, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.21855/ecociencia.100.866>
- Robin, B. R. . (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st-century classroom*. (4. 2.–2. Theory Into Practice, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Robin, B. R. (2016). *The power of digital storytelling to support teaching and learning*. (3. 1.–2. Digital Education Review, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.1344/der.2016.30.17-29>
- Robin, B. R. y McNeil, S. G. (2020). *What educators should know about teaching digital storytelling*. . (R. d. Review, Ed.) Digital Education Review, 22, 37-53
- Rodríguez-García, A. M., y López-Cobo, I. (2023). *Transformación digital en la educación básica: Análisis de preferencias y efectividad en el aprendizaje*. Pixel-Bit. (R. d. Educación, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.12795/pixelbit.92790>
- Rodríguez-Illera, J. L. y Martínez-Olmo, F. (2021). *La narración digital en la educación: Una revisión sistemática de la literatura*. (1. 1. Computers & Education, Editor) Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/350527178_Digital_Storytelling_in_Education_A_Systematic_Review_of_the_Literature





- Sadik, A. (2008). *Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning*. (5. 4.-5. Educational Technology Research and Development, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Sánchez-Vera, M., y Torres-López, A. (2022). *Variables de éxito en la implementación de narrativas digitales en educación básica superior*. *Digital Education Review*, 41, 156-171.
- Thompson, R. E. y Lee, J. S. (2019). *Collaborative writing in blogs: Enhancing communication skills in classrooms*. (1. 8.-9. Computers & Education, Editor) Obtenido de Recuperado de Elsevier
- UNESCO. (2020). *El uso de las TIC para mejorar la educación. Informe mundial sobre educación*. Disponible en el sitio oficial de UNESCO.
- Valencia-Ortiz, R., y Sánchez-Rosete, L. (2022). *El impacto del storytelling digital en la comprensión de contenidos históricos: Un estudio comparativo en educación básica superior*. (R. L. Educativa, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.17398/1695-288X.21.1.89>
- Villalustre Martínez, L. (2020). *Digital Storytelling y narrativas transmedia: propuestas metodológicas para el desarrollo de competencias digitales en el contexto educativo*. (2. 1.-2. Revista de Educación a Distancia, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.6018/red.4268>
- Villalustre Martínez, L. (2020). *Digital Storytelling y narrativas transmedia: propuestas metodológicas para el desarrollo de competencias digitales en el contexto educativo*. (2. 1.-2. Revista de Educación a Distancia, Editor) Obtenido de <https://doi.org/10.6018/red.4268>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.



Anexo 4. Aprobación de la propuesta por los expertos

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: Uso de storytelling e inklewriter como estrategias metodológicas que permita mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de décimo año de educación básica superior

MAESTRANTES:

Elvia Corina Tenechagua y Zambrano Pintado Ruth Narcisa

1. Datos Personales del Especialista

Fecha:17 de noviembre del 2024

Nombres y apellidos MSc. Hugo Moncayo

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas	X		
Referencias de propuestas similares en otros	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con	X		
TOTAL	4		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con “x”





Criterios	MA	BA	A	PA	I
	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración	X				
TOTAL:					
Observaciones: Evidencias de su aplicación					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Att.

MS.c Hugo Moncayo

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: Uso de storytelling e inklewriter como estrategias metodológicas que permita mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de décimo año de educación básica superior

MAESTRANTE:

Elvia Corina Tenechagua y Zambrano Pintado Ruth Narcisa

1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 17 de noviembre del 2024

Nombres y apellidos MSc. Campo Elias Aguilar

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"





Fuentes de argumentación de los conocimientos	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas	X		
Referencias de propuestas similares en otros	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con	X		
TOTAL	4		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración	X				
TOTAL:					
Observaciones: Evidencias de su aplicación					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Att.

MS.c Campo Elías Aguilar





FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: Uso de storytelling e inklewriter como estrategias metodológicas que permita mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de décimo año de educación básica superior

MAESTRANTE:

Elvia Corina Tenechagua y Zambrano Pintado Ruth Narcisa

1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 17 de noviembre del 2024

Nombres y apellidos MSc. Asdrúbal Ayala

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas	X		
Referencias de propuestas similares en otros	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con	X		
TOTAL	4		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"





Criterios	MA	BA	A	PA	I
	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración	X				
TOTAL:					
Observaciones: Evidencias de su aplicación					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Att.

MS.c. Asdrubal Ayala

