



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**NARRATIVA DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA PARA 1°
BACHILLERATO.**

Autoras:

Ing. Ginger Lisseth Tobar Idrovo

Lcda. Wilma Evangelina Calero Bautista

Tutor:

PhD. Jorge Mesa Vázquez

ECUADOR

2023



La Universidad para todos





DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi esposo, quien ha estado a mi lado en todo momento, quien ha sido y siempre será mi pilar y con su apoyo incondicional he podido avanzar un escalón más en mi vida profesional y a mis hijos que son mi motor para seguir preparándome y darles un mejor futuro. El éxito que hoy cosechamos es del esfuerzo, paciencia y el gran amor que se puso para este proceso. Por ustedes mi familia, gracias.

Ginger Tobar





AGRADECIMIENTO

El presente trabajo esta direccionado a quienes de una u otra forma fueron parte esencial en el desarrollo del actual proyecto. A nuestro padre celestial por el cumulo de sentimientos y emociones que dan vida y guían nuestro camino. A nuestros padres que han sido siempre ejemplo de lucha, sacrificio y dedicación que junto a cada uno de los miembros de nuestras familias se han convertido en el pilar fundamental e imperecedero en el sendero de nuestra preparación.

A la Universidad Bolivariana por habernos brindado la oportunidad de plasmar un anhelo de preparación y superación y ser parte de un grupo visionario y consciente que la educación es el camino para lograr cambios importantes en nuestra sociedad.

A nuestro tutor PhD. Jorge Mesa Vázquez, que con sus concomimientos y paciencia ha guiado el trabajo de titulación.

Ginger Tobar & Wilma Calero





RESUMEN

Actualmente, la mayor parte de procesos se encuentran vinculados con el uso de la tecnología y la educación no puede ser la excepción, sin embargo, se evidencia que existe una deficiente formación didáctica tecnológica en los docentes de la Unidad Educativa Huasimpamba, lo que incide en el uso de técnicas, recursos y estrategias tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia.

En este contexto, nace el interés por investigar y contribuir con soluciones que solventen las limitaciones detalladas mediante el diseño de una estrategia didáctica enfocada en el uso de la narrativa digital para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba” año lectivo 2022-2023. La investigación teórica: análisis y síntesis, histórico-lógico y Criterio de expertos, Empírico: encuesta, análisis documental, consulta bibliográfica, Matemático-estadístico y Población y muestra, respalda la Propuesta Investigativa planteada.

La estrategia didáctica, propende a la participación de los estudiantes para que “aprendan haciendo”, se incentiva la investigación del contexto histórico para desarrollar el guion narrativo y gráfico, secuenciar acciones en la aplicación ANIMAKER, que en conjunto despierta el interés y motivación de los estudiantes para que se empodere del conocimiento y encuentre la aplicabilidad a su realidad.

La estrategia didáctica avalada por cuatro especialistas en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia, bajo los siguientes parámetros: título, presentación, contenido, coherencia y cohesión, adecuación, léxico, corrección, y lingüística, establecen que la estrategia didáctica cumple de manera satisfactoria con los requisitos necesarios para innovar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia. Por lo expuesto, se concluye que la narrativa digital como estrategia didáctica permite innovar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia y además desarrolla habilidades blandas en los estudiantes.

Palabras claves: estrategia didáctica, narrativa digital, Historia y innovación educativa.





ABSTRACT

Nowadays, the majority part of the process are bounded to the use of technology, and the education can not be the exception, however, it is evident that there is a technological didactic poor teacher training in the Unidad Educativa “Huasimpamba”, that affects in the use of techniques, resources, and traditional strategies in the teaching and learning process in the History subject.

In this context, the interest arises in order to investigate and contribute to the solutions that solvent the limitations detailed through the didactic teaching strategy which is focus on the digital narrative use to firm up the teaching – learning process in the History subject to first year of Baccalaureate in the Unidad Educativa “Huasimpamba” school year 2022 – 2023. The theoretical research: analysis and synthesis, historical - logical and expert judgment. Empirical: survey, documentary analysis, bibliographic consultation, mathematical - statistician, population and sample, supports the proposed research proposal.

The teaching strategy, tends to the students participation “learn by doing”, research into the historical context is encouraged to develop the narrative and storyboard, sequence actions in the ANIMAKER application, which together arouses the interest and students motivation so that they are empowered by knowledge and find its applicability to their reality.

The teaching strategy, is endorsed by four specialists in didactic design of digital narratives in the teaching of History, under the following parameters: title, presentation, content, coherence and cohesion, adequacy, lexicon, correction and linguistics, sets up that the didactic strategy satisfactorily fulfills with the necessary requirements to innovate the teaching - learning process of the History subject. For the above reasons, it is concluded that digital narrative as a didactic strategy allows innovating and strengthening the teaching-learning process of the History subject and also develops soft skills in students.

Keywords: didactic strategy, digital narrative, History and educational innovation.





ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	I
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	II
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	III
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
RESUMEN.....	VII
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I	
MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
Análisis de la fundamentación teórica relacionadas con el tema, el problema declarado y las variables.....	11
Antecedentes históricos de la educación tradicional.....	20
Criterios de Posición del Investigador.....	27
CAPITULO II	
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO	
DIAGNÓSTICO.....	34
Conceptualización y operacionalización de las categorías.....	34
Enfoque de la Investigación.....	37
Alcance de la investigación.....	37
Declaración y justificación del tipo de investigación.....	37
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	38
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	39
Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.....	40
Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	40
Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.....	41
Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.....	43





CAPITULO III

PRESENTACION Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

PROPUESTA Y VALIDACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA ENFOCADO EN EL USO DE LA NARRATIVA DIGITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA.....	51
Caracterización de la asignatura historia para primero Bachillerato.....	51
Estrategia didáctica.....	52
Herramientas tecnológicas para la elaboración de narrativas digitales.....	64
Validación de la propuesta.....	66
Análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación para la selección de los expertos consultados.....	66
Análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación para expertos en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia.....	72
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES.....	80

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Teorías del aprendizaje.....	13
Tabla 2: Actividad 1 Guion Narrativo.....	57
Tabla 3: Actividad 1 Guion Gráfico.....	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Tipos de narrativa digital.....	18
Figura 2: Video Animaker.....	61
Figura 3: Video YouTube.....	62

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1: Tabla 4 Ficha de Observación De Clase.

Anexo 2: Instrumento para encuesta a docentes de Historia

Anexo 3: Gráficos del análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

Anexo 4: Tabla 5 Caracterización de la asignatura historia para primero Bachillerato

Anexo 5: Tabla 6 Contenidos de aprendizaje de la asignatura de Historia





Anexo 6: Figura 4 Ocho pasos para usar en clase la narrativa digital.

Anexo 7: Tabla 7 Actividad 2 Guion Narrativo.

Anexo 8: Instrumento de Evaluación para Expertos en Diseño Didáctico de Narrativas Digitales en la Enseñanza de Historia.

Anexo 9: Tablas del análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación para la selección de los expertos consultados.

Anexo 10: Instrumento de Valoración para la Narrativas Digitales por expertos en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia.

Anexo 11: Tabla 8 Rúbrica de Evaluación de Narrativa Digital.



INTRODUCCION

El presente trabajo de titulación se enfoca en la línea de investigación de innovaciones pedagógicas en la sociedad digital. Esto se debe a que la educación ha experimentado un cambio significativo en la actualidad, donde la enseñanza se realiza predominantemente a través de entornos virtuales. Este cambio es irreversible y marca el comienzo de una nueva era en la educación, algo que hace unos años nadie había anticipado.

La narrativa digital se destaca como una herramienta innovadora y diferente en este contexto. Esta herramienta transforma la forma en que se enseña, reconociendo que los estudiantes que se están educando aprenden de manera más efectiva cuando pueden ver y escuchar, ya que esto produce un impacto positivo en los estudiantes con respecto a su proceso de aprendizaje.

Los orígenes de las narrativas digitales como estrategia didáctica se remontan a la década de 1980, cuando los investigadores comenzaron a explorar el potencial de las computadoras para crear experiencias de aprendizaje interactivas y envolventes. En ese momento, las computadoras eran todavía dispositivos relativamente nuevos, y la tecnología disponible era limitada. Sin embargo, los investigadores comenzaron a desarrollar juegos educativos, simulaciones y otros tipos de narrativas digitales que podían utilizarse para enseñar una variedad de temas.

En la década de 1990, el desarrollo de las tecnologías digitales permitió la creación de narrativas digitales más sofisticadas y atractivas. Los juegos educativos se volvieron más comunes, y se desarrollaron nuevas formas de narrativas digitales, como los vídeos interactivos y las experiencias inmersivas.

En la década de 2000, el desarrollo de la Web 2.0 dio lugar a nuevas posibilidades para las narrativas digitales. Las plataformas sociales y las herramientas de colaboración permitieron a los estudiantes crear sus propias narrativas digitales y compartirlas con otros. En la actualidad, las narrativas digitales son una estrategia didáctica cada vez más popular. Los educadores están utilizando las narrativas digitales para enseñar una variedad de temas, desde matemáticas hasta Historia. (Moreira Chóez Jenniffer Sobeida, 2021)

En las sociedades tradicionales, el proceso de enseñanza-aprendizaje se basaba en la transmisión oral de conocimientos y tradiciones. Los docentes eran los encargados de transmitir estos conocimientos a los estudiantes a través de la narración, la conversación y la demostración con el desarrollo de la escritura, el proceso de enseñanza-aprendizaje se volvió más formal. Los docentes comenzaron a utilizar libros y otros materiales escritos para transmitir conocimientos a los estudiantes.

En la actualidad, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha visto transformado por el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Las TIC ofrecen nuevas

posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje, ya que permiten a los docentes y estudiantes acceder a una gran cantidad de información y recursos educativos de forma rápida y sencilla. (Gomez Maria Mercedes, 2017)

La (UNESCO, 2021) En su Consejo Ejecutivo 212, sobre la Innovación Tecnológica en la Educación (2022-2025) nos menciona sobre su plan integral diseñado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) para abordar los desafíos y oportunidades que plantea la tecnología en el ámbito educativo durante el periodo de 2022 a 2025. Este plan se centra en aprovechar la tecnología de manera ética y efectiva para mejorar la educación en todo el mundo, priorizando la inclusión, la calidad y la colaboración global.

Además, busca empoderar a docentes y estudiantes con habilidades digitales y promover prácticas seguras en línea. Esta estrategia representa un enfoque integral para abordar los desafíos y oportunidades que la tecnología plantea en el ámbito educativo en los próximos años.

El Estado ecuatoriano, a través de su Constitución y la Ley Orgánica de Educación Intercultural, garantiza el derecho a la educación. El Artículo 26 de la Constitución establece este derecho fundamental, mientras que el Artículo 343 de la misma Constitución refuerza la importancia de la educación como un pilar de la sociedad.

Además, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en sus Artículos 2 y 3, inciso h, establece principios clave para el sistema educativo. Estos principios se centran en la formación integral de los estudiantes, que incluye el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias en áreas como comunicación, matemáticas, habilidades socioemocionales y tecnológicas. El objetivo de estos principios es preparar a las nuevas generaciones para que puedan adaptarse de manera efectiva a la era digital y participar en la interacción que se produce en un mundo globalizado. (MINEDUC, 2017)

La incorporación de narrativas digitales en la enseñanza de la asignatura de Historia representa una oportunidad emocionante para transformar el aprendizaje de los estudiantes, estas narrativas no solo hacen que la historia sea más accesible y atractiva, sino que también fomentan el aprendizaje significativo al conectar a los estudiantes con el pasado de una manera personal y memorable; Además, fortalecen la tecnología educativa al integrar herramientas digitales y recursos en línea en el proceso de aprendizaje. Al emplear narrativas digitales en la enseñanza de Historia, estamos no solo conectando el pasado con el futuro, sino también preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado y tecnológico. (Acosta Hermann, 2015)

La narrativa digital, también conocida como digital storytelling, se ha desarrollado con la popularización de la tecnología digital, especialmente el video y la fotografía digital. Permite la

creación de historias narradas a través de imágenes y sonidos. Bryan Alexander y Alan Levine propusieron el término "Web 2.0 Storytelling" para referirse a la narración de historias utilizando herramientas de la Web 2.0. La narrativa digital se vislumbra como el futuro de los libros de texto en el aula, con herramientas como Storybook Weaver o creappcuentos.com que facilitan su uso en la educación. (Escritores. Org, 2018)

En el presente trabajo, se busca explorar y analizar el uso de la narrativa digital como estrategia didáctica para enseñar la asignatura de Historia, partiendo de la investigación de las bases teóricas y metodológicas que respaldan el uso de esta técnica, determinando beneficios y desafíos que implica su implementación en el aula, de igual manera se presentarán ejemplos prácticos de cómo la narrativa digital puede ser aplicado en la enseñanza de la asignatura de Historia.

El objetivo principal de esta investigación es diseñar una estrategia didáctica enfocado en el uso de las narrativas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa "Huasimpamba" año lectivo 2022-2023., con el fin de promover un aprendizaje más significativo y estimulante para los estudiantes. Se espera que los resultados de este estudio contribuyan al enriquecimiento de la práctica educativa y a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia.

JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

En Ecuador, las directrices generales sobre contenidos, objetivos, destrezas, indicadores, criterios de evaluación y competencias a desarrollarse en los estudiantes se encuentran enmarcados en el Currículo, el mismo que es emitido desde el Ministerio de Educación

A partir del currículo nacional (Ministerio de Educación, 2021) las instituciones educativas desarrollan el PCI y planificaciones micro curriculares, las mismas que enmarcan la integración de la tecnología en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje, sí bien desde el currículo se encuentran señaladas las competencias específicas y tareas para incorporar la tecnología en la práctica cotidiana, no existe inversión en el campo tecnológico que articule lo planificado con el accionar.

La preparación de los docentes en el uso y manejo de la tecnología es mínima, por lo que el uso rutinario del texto para desarrollar su cátedra, se encuentra apoyado en el uso de la pizarra y marcadores de tiza líquida, al parecer, estos, no son suficientes para alcanzar los objetivos planteados, a estos hechos se suma que los estudiantes no llevan a clases los materiales pertinentes, la falta de lectura comprensiva, crítica argumentada es evidente lo que convierten a la asignatura en memorística y repetitiva. (Ministerio de Educación, 2021)

Es importante hoy en día, que los estudiantes conozcan el contexto en el que se desenvuelven y no solo estén pendientes de aquello que sucede en las redes sociales, realities, programas de televisión y que, pese a ser conscientes que es algo adictivo, muy poco se hace por alejarse de este tipo de acciones. (Fernández Rovira Cristina, 2022)

Saber de Historia, es buscar en el pasado para entender el presente y modificar o mejorar el futuro de las sociedades, estudiar o saber Historia, tiene como fin el valorar sus raíces, su propia identidad y a la vez le permite argumentar con criterio propio al momento de emitir opiniones, interpretar o sacar conclusiones de las acciones que se originan en su contexto. (Lado Sandra, 2020)

En el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Huasimpamba”, se evidencia que el uso de métodos, técnicas, recursos y estrategias tradicionales no logran desarrollar en su totalidad las habilidades destrezas y competencias que a los estudiantes les permita desenvolverse de manera adecuada en la sociedad.

Cabe destacar que mediante observación realizada a las actividades desarrolladas por los docentes en el Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “Huasimpamba”, ubicada en el cantón Pelileo, se evidencia una deficiente formación didáctica tecnológica en los docentes lo que limita en alguna medida el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Historia, lo cual permite identificar las siguientes manifestaciones que han dado lugar al hecho investigativo:

- Se evidencia una limitada integración de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje de la asignatura de Historia.
- Los docentes poseen limitadas competencias digitales para el uso de herramientas tecnológicas, debido a lo cual, dentro de las funciones pedagógicas, permanece el acondicionamiento de mecanismos didácticos apoyados en el tradicionalismo.
- Se ha constatado, que coexiste un escaso conocimiento de los diversos tipos de herramientas digitales que como herramientas didácticas pueden contribuir a un mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los docentes de manera general exponen desinterés a las actualizaciones que contribuyan a su desarrollo profesional, de manera que puedan utilizar más eficiente las herramientas digitales.

Dichas manifestaciones, expresadas como situaciones externas de la realidad educativa, posibilitan entender la necesidad de investigar y profundizar en aportar soluciones que desde la práctica pedagógica ayuda a solventar las limitaciones mencionadas. El presente trabajo pretende dinamizar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia mediante

la aplicación de la narrativa digital como estrategia didáctica para sintetizar, analizar información y a la vez desarrollar habilidades blandas en los estudiantes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el uso de la narrativa digital como estrategia didáctica en el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba”?

PRECISIÓN DEL TEMA

El proceso de enseñanza aprendizaje se produce a través de la narración lo que propicia una continua interrelación entre docentes y estudiantes, en la actualidad debido a que los alumnos pertenecen a la era digital es importante que los docentes aprovechen y hagan uso de las bondades que esta ofrece. El tema de investigación es **“NARRATIVA DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA PARA 1º BACHILLERATO”**.

El uso de las narrativas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje es una estrategia didáctica que aprovecha las tecnologías digitales para mejorar la motivación, el engagement y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Estas narrativas utilizan recursos digitales como texto, imágenes, videos, audio y animaciones para contar historias que pueden ser creadas por docentes o estudiantes y aplicarse a diversos fines educativos, como enseñar contenidos curriculares, desarrollar habilidades blandas o promover la creatividad.

Las ventajas de utilizar narrativas digitales en el proceso educativo incluyen la motivación y el engagement de los estudiantes, ya que las historias son naturalmente atractivas y combinan entretenimiento con educación. Además, las narrativas digitales facilitan el aprendizaje significativo al proporcionar un contexto y significado a la información, lo que mejora la comprensión y retención de los contenidos. También permiten el desarrollo de habilidades blandas, ya que involucran el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la colaboración.

Para utilizar eficazmente las narrativas digitales en la enseñanza, es esencial elegir el tipo de narrativa adecuado para el propósito educativo, adaptarlas al nivel de desarrollo de los estudiantes y proporcionar retroalimentación para mejorar las habilidades de escritura y narración de los estudiantes. (Santana Campoverde Fabricio, 2022)

OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una estrategia didáctica enfocado en el uso de la narrativa digital para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba” año lectivo 2022-2023.

PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de las narrativas digitales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato?
- ¿Cuáles son los antecedentes o tendencias históricas del uso de las narrativas digitales en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en Ecuador?
- ¿Cuáles son las características actuales del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia con el uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba año lectivo 2022-2023”?
- ¿Qué componentes, relaciones y elementos de funcionalidad debe tener la estrategia didáctica en el uso de las narrativas digitales en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba año lectivo 2022-2023”?
- ¿Cuál es la valoración que realizan los expertos sobre la funcionalidad de las narrativas digitales como estrategia didáctica para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia en Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba año lectivo 2022-2023”?

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Determinar los fundamentos teóricos que sustentan el uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato.
- Identificar cuáles son los antecedentes o tendencias históricas del uso de las narrativas digitales en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en Ecuador.
- Caracterizar la situación actual del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia con el uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba año lectivo 2022-2023”.
- Determinar los componentes, relaciones y elementos de funcionalidad que debe tener la estrategia didáctica en el uso de las narrativas digitales en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba año lectivo 2022-2023”.
- Implementar y Validar la funcionalidad de las narrativas digitales como estrategia didáctica para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia en Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba año lectivo 2022-2023”.

METODOLOGÍA

En el presente trabajo de titulación se estudia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato mediante una metodología cuantitativa porque se

considera necesario recolectar datos cuantificables de carácter exploratorio, Además, se trata de una investigación exploratoria, que busca identificar y abordar problemas o desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los métodos utilizados en la investigación incluyen:

Teóricos

Análisis - síntesis: Permite acceder a escritos de carácter científico versados sobre narrativa digital y su uso para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia que permita determinar posibles ventajas y desventajas de la aplicación de la estrategia didáctica.

Inductivo: El método inductivo será utilizado en la recolección e interpretación de la información que parte de las observaciones de casos particulares que ayuden a llegar a la generalización, información que será recolectada a través de encuestas, entrevistas, observaciones sobre el uso de la narrativa digital.

Deductivo: Una vez que se posea la información recopilada a través de encuestas, observaciones se deberá deducir y establecer conclusiones, así como la importancia, componentes, características que debe poseer la estrategia didáctica del uso de la narrativa digital para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia.

Histórico – lógico: Facilita conocer el tránsito de la problemática en estudio desde su origen, evolución o retrocesos que permita tener una conciencia clara del presente y determinar a futuro posibles tendencias.

Empíricos

Observación directa: La observación directa en el aula es útil para recopilar información sobre cómo se implementa realmente la estrategia de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia. Puede proporcionar información valiosa sobre el comportamiento de los estudiantes, la participación y la eficacia de la estrategia. (López Falcón. A. L. & Ramos Serpa. G, 2021)

Estadísticos Matemáticos

Procesamiento de la información: Tabular, describir, inferencia: Una vez recolectada la información, la misma será analizada, descrita, tabulada y representada en cuadros estadísticos que permitirán inferir el alcance o cumplimiento de los objetivos planteados o resultados previstos en la investigación. (Cesar Bernal, 2019)

Población Y Muestra

Población: La población total de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Huasimpamba es de 45 docentes, distribuidos entre el Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico.

Muestra: Para efecto de esta investigación la muestra es no probabilística tomada a partir de los criterios tiempo y duración de la Investigación, además se considera que uno de las autoras desarrolla su actividad pedagógica en Primero de Bachillerato, por intervenir directamente en ese espacio se toma como muestra a 13 docentes que imparten la asignatura de Historia entre el Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico.

DECLARACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN

Tipo de investigación: Aplicada en el campo de acción real, no experimental.

Enfoque de la investigación: La investigación mixta, es un enfoque de investigación que combina tanto métodos cuantitativos como cualitativos en un solo estudio. Este enfoque se utiliza para obtener una comprensión más completa y profunda de un problema de investigación al aprovechar las fortalezas de ambas metodologías.

Los datos cuantitativos se recopilan a través de métodos que generan información numérica y objetiva. Esto puede incluir encuestas con preguntas cerradas, experimentos controlados, análisis estadísticos, mediciones y escalas de calificación. Los datos cuantitativos se utilizan para cuantificar tendencias, relaciones y patrones numéricos en los datos.

Los datos cualitativos son de naturaleza más descriptiva y se recopilan a través de métodos como entrevistas, observaciones participativas, análisis de contenido y grupos de discusión. Estos datos proporcionan una comprensión más rica y detallada de las perspectivas, experiencias y significados subyacentes en el tema de investigación, La investigación se desarrollará durante el periodo comprendido abril – octubre 2023. (Ortega Cristina, 2023)

Criterio de clasificación considerado: Tiempo, recursos y alcance.

Se desarrollará investigación Aplicada con el fin de dar solución al problema detectado en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia mediante el diseño de una estrategia didáctica basada en la narrativa digital para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia en Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Huasimpamba, año lectivo 2022-2023.

Introducir las narrativas digitales como estrategia didáctica permitirá dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia, aprovechará las diversas herramientas y recursos que ofrece el internet para innovar la forma en que los docentes y estudiantes intervienen en el proceso educativo.

El cambio, la transformación mediante la aplicación de una estrategia didáctica digital no solo es apartarse de la metodología tradicional, este cambio conlleva una transformación en la manera de pensar, sentir y actuar, autocapacitación, interés en modificar lo pre existente, es decir salir de la zona de confort tanto docentes como estudiantes. Además, permitirá que los estudiantes

aprendan de una manera menos complicada, desarrolle su creatividad y aprovecha sus aptitudes digitales.

PRINCIPALES APORTES DE LA INVESTIGACIÓN.

- Mayor participación y compromiso
- Facilitación de la comprensión
- Desarrollo de habilidades digitales
- Fomento de la creatividad
- Conexión con la realidad
- Adaptabilidad y personalización
- Facilitación de la evaluación
- Acceso a recursos globales
- Motivación y autonomía
- Colaboración y discusión

Estos aportes pueden contribuir a un aprendizaje más significativo y duradero de la asignatura.

IMPORTANCIA, NECESIDAD SOCIAL Y NOVEDAD CIENTÍFICA DE LA INVESTIGACIÓN

Introducir las narrativas digitales como estrategia didáctica permitirá dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia ya que aprovechará las diversas herramientas y recursos que ofrece el internet para innovar la forma en que los docentes y estudiantes intervienen en el proceso educativo.

Las narrativas digitales contribuyen a que los estudiantes desarrollen el trabajo colaborativo, se vuelvan líderes y desarrollen la empatía ya que al trabajar en una historia deben ser capaces de vislumbrar no solo lo que le rodea sino las consecuencias de sus acciones, propiciado la sensación de identidad y pertenencia

La innovación y el cambio mediante la aplicación de una estrategia didáctica digital no solo es apartarse de la metodología tradicional, este cambio se evidencia en la transformación de la manera de pensar, sentir y actuar, en donde es esencial la autocapacitación, interés profundo en modificar lo pre existente, es decir, salir de la zona de confort tanto docentes como estudiantes. Además, permitirá que los estudiantes aprendan de una manera divertida y menos complicada, desarrolle su creatividad y aprovecha sus aptitudes digitales.

DESCRIPCIÓN BREVE DEL CONTENIDO DE LOS CAPÍTULOS QUE INTEGRAN EL INFORME DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

El trabajo desarrollado se enfoca en temáticas de índole científico, legal y apreciaciones personales en base al trabajo investigativo que se desarrollara para dar validez al mismo.

El Capítulo 1: contiene la fundamentación teórica de la problemática de investigación en base al análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas sobre el tema, aspectos históricos y evolutivos del problema científico, además de realizar un análisis crítico y reflexivo sobre puntos de vista de diversos autores relacionados con las categorías fundamentales de la investigación.

En el Capítulo 2, se presenta la metodología empleada en el desarrollo de la propuesta en relación con los objetivos específicos, métodos y técnicas de investigación, así como una descripción minuciosa de los resultados alcanzados.

En tanto que en el Capítulo 3. se presenta un análisis tanto cualitativo y cuantitativo de los resultados que darán validez al trabajo de investigación, el tiempo en que se realice y la sostenibilidad de la propuesta, así como los beneficios, viabilidad y factibilidad de la aplicación de la estrategia didáctica basada en la narrativa digital en el PEA de la asignatura de Historia.

CAPITULO I.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

El marco teórico en esta área de estudio es esencial para entender la dinámica cambiante de la educación histórica en la era digital. En primer lugar, se abordan teorías pedagógicas contemporáneas que respaldan el uso de narrativas digitales como medio efectivo para la enseñanza de la historia. Estas teorías se centran en la importancia de la participación activa del estudiante, el aprendizaje experiencial y el uso de la tecnología como herramienta facilitadora en el proceso educativo.

Además, se explora la literatura académica relacionada con las narrativas digitales en la retención del conocimiento histórico, el fomento del pensamiento crítico y la promoción de la empatía histórica. Se destacan investigaciones previas que muestran cómo las narrativas digitales pueden involucrar a los estudiantes de manera más profunda, al permitirles interactuar con el contenido histórico de una manera personalizada y atractiva.

1.1. Análisis de la fundamentación teórica relacionadas con el tema, el problema declarado y las categorías.

Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según, Díaz Barriga y Hernández definen la estrategia didáctica como un conjunto de actividades y recursos que se utilizan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Según estos autores, las estrategias didácticas deben ser congruentes con los objetivos de aprendizaje, los contenidos y las características de los estudiantes. (Díaz Barriga. F. y Hernández, 2010)

Según, Ausubel (1968), define la estrategia didáctica como un plan de acción que guía el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Ausubel, las estrategias didácticas deben centrarse en el aprendizaje significativo, que es el proceso mediante el cual los estudiantes relacionan los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos. (Ausubel. D, 1968)

El proceso de enseñanza-aprendizaje implica la transmisión de conocimientos, ya sean específicos o generales, sobre una materia. Además, sugiere que este proceso está directamente relacionado con el rendimiento académico y que varios factores influyen en su comportamiento. La complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado y la necesidad de que varios componentes interrelacionados funcionen de manera óptima para obtener resultados exitosos, esto enfatiza que no se puede alcanzar la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan adecuadamente. (Abreu Alvarado. Y. - Barrera Jiménez. A. D - Breijo Worosz. T. & Bonilla Vichot. I, 2018)

El rendimiento académico de los estudiantes, ya sea el éxito o el fracaso escolar, deben explorar diversas variables que están implícitas en este fenómeno. Esto implica que hay factores múltiples a considerar en el análisis del rendimiento académico. Algunas causas comunes del

fracaso escolar, son los programas de estudio inadecuados, la masificación de las aulas y la falta de recursos institucionales. Además, se señala que a menudo se pasa por alto el papel de los padres y su responsabilidad en la educación de sus hijos.

Cabe mencionar que los profesores juegan un papel importante en la búsqueda de soluciones para el problema del fracaso escolar. Se menciona específicamente la importancia de desarrollar la "motivación para aprender" en los estudiantes, lo que involucra una serie de elementos clave, como la planificación, la concentración en metas, la conciencia, la búsqueda activa de información, la gestión de la retroalimentación y la implementación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). (Abreu Alvarado. Y. - Barrera Jiménez. A. D - Breijo Worosz. T. & Bonilla Vichot. I, 2018)

Principios de la enseñanza – aprendizaje.

Los principios de la enseñanza y el aprendizaje son las directrices que orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos principios se basan en la investigación sobre el aprendizaje y tienen como objetivo garantizar que los estudiantes aprendan de manera eficaz.

Algunos de los principios más importantes de la enseñanza y el aprendizaje son:

- **El aprendizaje es un proceso activo:** Los estudiantes no son recipientes pasivos de información, sino que construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias. Para ello, deben participar activamente en el proceso de aprendizaje, realizando actividades que les permitan explorar, reflexionar y aplicar lo que están aprendiendo.
- **El aprendizaje es significativo:** Los estudiantes aprenden mejor cuando la información es relevante para ellos y tiene sentido. Para que el aprendizaje sea significativo, debe estar relacionado con los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.
- **El aprendizaje es social:** Los estudiantes aprenden de los demás, tanto de sus compañeros como de sus profesores. El aprendizaje colaborativo es una forma eficaz de promover el aprendizaje significativo.
- **El aprendizaje es adaptativo:** Los estudiantes deben ser capaces de aplicar lo que han aprendido a nuevas situaciones. El aprendizaje debe ser flexible y adaptable a los cambios.

Además de estos principios generales, existen otros principios específicos que pueden aplicarse a determinados contextos educativos. Por ejemplo, en el ámbito de la educación infantil, es importante tener en cuenta los principios de la educación lúdica, que se basan en el juego como herramienta de aprendizaje. La aplicación de los principios de la enseñanza y el aprendizaje puede ayudar a los docentes a crear experiencias de aprendizaje más eficaces y significativas para sus estudiantes. (Delors Jacques, 2012)

Proceso de enseñanza.

La enseñanza es un proceso multidimensional que involucra la comunicación estructurada, la planificación del aprendizaje, la interacción social, el desarrollo personal y profesional, la intencionalidad y la construcción del conocimiento. Es una actividad esencial en el contexto educativo que va más allá de la simple transmisión de información y busca facilitar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del estudiante.

La enseñanza como una actividad orientada a guiar el aprendizaje de los estudiantes y destaca la importancia de entender claramente tanto la enseñanza como el aprendizaje. Además, resalta que estos procesos están estrechamente interrelacionados y deben integrarse de manera efectiva para lograr una formación completa y significativa de la personalidad del estudiante, abarcando una variedad de aspectos cognitivos y emocionales. (Osorio Luis, Vidanovic Andrea, & Finol Mineira, 2021)

Proceso de aprendizaje.

El aprendizaje no se limita a la acumulación pasiva de información o conocimiento teórico. Implica activamente participar en actividades y desarrollar nuevas capacidades. Los individuos adquieren conocimiento a través de la práctica, la experimentación y la aplicación de lo que han aprendido en situaciones prácticas. Las habilidades y capacidades adquiridas en el proceso de aprendizaje son esenciales para la adaptación y el éxito en diferentes aspectos de la vida.

La importancia del aprendizaje como un proceso integral que implica cambios duraderos en la conducta, la participación activa en actividades, la influencia del entorno y la interacción con la información. Además, enfatiza la distinción entre el proceso de aprendizaje interno y la ejecución observable como un medio para evaluar el progreso del aprendizaje. Este enfoque en el aprendizaje se basa en la investigación y la literatura académica de Sánchez-Palacios (2020), lo que sugiere una base sólida en la pedagogía y la psicología educativa. (Vega Perez Mónica, 2012)

Teorías del aprendizaje.

Las Teorías del aprendizaje aparecen por la necesidad del ser humano de comprender como se suscita el aprendizaje para poder mejorar el mismo. Entre las principales teorías se destaca:

Tabla 1. Las Teorías del aprendizaje

TEORÍA	AUTOR	POSTULADO
Teoría del conductismo	Pavlov	Sostiene que el aprendizaje se produce mediante la asociación de estímulos (condicionados e incondicionados) y respuestas.
Teoría del Aprendizaje Social.	Albert Bandura	Aprendizaje social, o teoría del aprendizaje por observación o imitación. Manifiesta que el aprendizaje se puede producir por medio

		de la observación de las actividades que realizan otras personas y la réplica del comportamiento
Teoría del Desarrollo Cognitivo.	Jean Piaget	Sostiene que el aprendizaje se produce a medida que las personas aprenden y organizan sus conocimientos según la etapa cognitiva que atraviesan por lo que cada una posee características comunes y únicas, por ende, el conocimiento se construye a partir de los datos que posee y la interacción que se produce en su contexto.
Teoría del Aprendizaje Experiencial.	David Kolb	Considera que el aprendizaje se produce de manera cíclica que implica la experiencia, observación y reflexión, para formular conceptos abstractos y la experimentación activa.

Fuente: Elaborado por las autoras (2023).

Aprendizaje significativo en la educación digital.

Los antecedentes importantes sobre el aprendizaje significativo en la educación digital se remontan a los primeros movimientos educativos renovadores de principios del siglo XX. Estos movimientos, liderados por figuras como Jean-Jacques Rousseau, John Dewey y Édouard Claparède, defendían la idea de que los estudiantes son los protagonistas de su propio aprendizaje y que deben ser motivados a explorar y construir sus propios conocimientos.

En la década de 1960, el psicólogo David Ausubel desarrolló la teoría del aprendizaje significativo, que es uno de los enfoques educativos más influyentes en la actualidad. La teoría de Ausubel sostiene que el aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes son capaces de relacionar la nueva información con los conocimientos y experiencias previas que ya poseen. Este tipo de aprendizaje es más duradero y transferible que el aprendizaje memorístico, ya que los estudiantes son capaces de comprender y aplicar los nuevos conocimientos en situaciones reales.

Las tecnologías digitales han abierto nuevas posibilidades para promover el aprendizaje significativo en la educación. Las herramientas digitales pueden ser utilizadas para crear materiales educativos atractivos y relevantes para los estudiantes, así como para proporcionar oportunidades para explorar y experimentar con nuevos conceptos. (López García María Soledad, 2018)

Aprendizaje basado en proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un enfoque pedagógico que se centra en la resolución de problemas y la adquisición de conocimientos a través de la realización de proyectos

o tareas prácticas en lugar de depender únicamente de la enseñanza tradicional basada en la transmisión de información por parte del profesor. Este enfoque se utiliza en una variedad de niveles educativos, desde la educación primaria hasta la educación superior, y se ha convertido en una estrategia popular en la educación moderna debido a sus numerosos beneficios. (García & Basilotta Pablos., 2017)

Según, en su trabajo de investigación menciona que el ABP tiene diversas formas de diseño, pero en su concepto fundamental este consiste en elaborar un producto o resolver un problema, y este concepto es el que da forma a muchas propuestas. En este tipo los aprendizajes son más profundos y posibles de ser transferidos al realizarse de manera tradicional vinculada a la resolución de problemas, en espacios donde los aprendices permanecen trabajando en comunidades donde ejercen un papel protagónico. En el ABP se tiene la conveniencia de integrar varias materias simultáneamente en un único proyecto. (Cyrulies E. Schamne M. Cyrulies E. & Schamne M, 2021)

Aprendizaje basado en Problemas.

El Aprendizaje Basado en Problemas es una estrategia didáctica centrada en el aprendizaje, la investigación y la reflexión crítica para encontrar soluciones a un problema propuesto, generalmente, dentro del proceso educativo, el docente explica una parte de la materia y, seguidamente, propone a los alumnos una actividad de aplicación de dichos contenidos. Sin embargo, el ABP se plantea como medio para que los estudiantes adquieran esos conocimientos y los apliquen para solucionar un problema real o ficticio, sin que el docente utilice la lección magistral u otro método para transmitir ese temario. (Universidad Politécnica de Madrid, 2008)

Estrategia Didáctica.

De acuerdo con la perspectiva de Colom, Salinas y Sureda (1988), se entiende la estrategia didáctica como una entidad que abarca una diversidad de métodos, recursos y técnicas. Este enfoque resalta la versatilidad y utilidad de este concepto dentro del proceso de enseñanza. En otras palabras, las estrategias didácticas constituyen un conjunto de acciones implementadas por los educadores con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos para sus alumnos, haciendo uso de una amplia gama de métodos, recursos y técnicas.

Este enfoque enfatiza la necesidad de que los educadores sean capaces de adaptar sus estrategias a las necesidades particulares de sus estudiantes y al contexto educativo en el que se desenvuelven. (Jácome Lara Georgina. Susana Morán Rodríguez Susana. Jordán Baque Antonieta. & Ramos Carpio Jean, 2018)

Siguiendo la visión de Tobón (2010), se nos señala que las estrategias didácticas se componen de una serie de acciones cuidadosamente planificadas y ejecutadas en un orden

específico con el propósito de lograr un objetivo determinado. En otras palabras, se trata de un plan de acción que el docente implementa con el propósito de alcanzar los logros de aprendizaje deseados por sus estudiantes. Estas estrategias deben estar alineadas con los objetivos y contenidos de la materia, y deben tener en cuenta las características individuales de los alumnos y el entorno educativo en el que se desarrolla. (Jácome Lara Georgina. Susana Morán Rodríguez Susana. Jordán Baque Antonieta. & Ramos Carpio Jean, 2018)

Según Mansilla y Beltrán (2013), la estrategia didáctica se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos. Esta definición destaca la importancia de la estructura de las estrategias didácticas. Las estrategias didácticas deben estar bien planificadas y organizadas, para que los estudiantes puedan aprender de forma eficaz.

La definición también destaca la importancia de la actividad en las estrategias didácticas. Los estudiantes deben participar activamente en el proceso de aprendizaje, para que puedan construir su propio conocimiento. (Orellana Guevara Catty, 2017)

Roberto J. Marzano (2001). En su libro "Instrucción en el aula que funciona: estrategias basadas en investigaciones para aumentar el rendimiento estudiantil", Roberto J. Marzano presenta un conjunto de 30 estrategias didácticas que, según las investigaciones, han demostrado ser efectivas para aumentar el rendimiento académico de los estudiantes. Marzano organiza estas estrategias en tres categorías:

- **Estrategias de prerrequisitos:** se centran en ayudar a los estudiantes a adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para aprender nuevos contenidos.
- **Estrategias de procesamiento de la información:** se centran en ayudar a los estudiantes a comprender y retener nueva información.
- **Estrategias de transferencia:** se centran en ayudar a los estudiantes a aplicar sus conocimientos y habilidades a situaciones nuevas.

Marzano destaca que la efectividad de estas estrategias depende de la forma en que se implementan. Los docentes deben adaptarlas a las características de sus estudiantes y al contexto educativo en el que se encuentran.

El libro de Marzano es una referencia indispensable para los docentes que buscan mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes. Las estrategias que presenta han sido sometidas a rigurosas pruebas de investigación, y han demostrado ser efectivas para estudiantes de todas las edades y niveles de rendimiento. (Roberto J. Marzano, 2001)

Narrativa digital.

La narrativa digital es una forma de contar historias en la era digital, utilizando elementos de la narrativa tradicional como trama y personajes. Se destaca por su capacidad de utilizar hipertexto, permitiendo a los usuarios explorar la historia de manera no lineal y tomar decisiones que afectan la trama. La interactividad es fundamental, dando a los usuarios un papel activo en la creación y exploración de la historia. Se apoya en medios multimedia y aprovecha la convergencia mediática, lo que significa que puede ser entregada a través de diversos dispositivos.

Además, la narrativa digital puede formar parte de estrategias transmedia, expandiéndose a través de múltiples plataformas y medios. En conjunto, estos elementos crean experiencias narrativas digitales ricas e interactivas. (Hermann Acosta Andrés, 2015)

El artículo de Castro (2021), ofrece una visión general del potencial de las narrativas digitales para la educación. El autor analiza las características de las narrativas digitales, los beneficios que pueden aportar a los estudiantes y los diferentes ejemplos de narrativas digitales que se han utilizado con éxito en el aula. Castro concluye el artículo afirmando que las narrativas digitales tienen un gran potencial para la educación, pero que es necesario que los docentes reciban formación adecuada para poder utilizarlas de forma efectiva en el aula.

Castro sostiene que las narrativas digitales tienen un gran potencial para la educación, ya que pueden ayudar a los estudiantes a:

- Desarrollar su pensamiento crítico y creativo.
- Aprender a comunicarse de forma efectiva en entornos digitales.
- Colaborar con otros estudiantes para crear proyectos conjuntos.
- Aprender de forma más lúdica y motivadora.

El autor analiza diferentes ejemplos de narrativas digitales que se han utilizado con éxito en el aula. Por ejemplo, menciona el caso de los videojuegos educativos, que pueden ayudar a los estudiantes a aprender sobre diferentes temas de forma lúdica y motivadora. También menciona el caso de las wikis, que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su pensamiento crítico y creativo, así como a colaborar con otros estudiantes para crear proyectos conjuntos. (Moreira Chóez Jenniffer Sobeida, 2021)

La narrativa digital, que se conoce también como "digital storytelling," representa una técnica vanguardista de relato que habilita la presentación de conceptos y la transmisión de conocimiento de manera polifacética, haciendo uso de recursos tecnológicos y digitales. Esto incluye, en especial, las tecnologías vinculadas a la Web 2.0 y otros medios afines. Según, (Echeverri, 2011) indica que esta forma de narrativa representa la expresión contemporánea de la

antigua tradición de contar historias que se ha adaptado a lo largo del tiempo, desde las fogatas ancestrales hasta las pantallas de computadoras en la era actual. (Ruiz Merlano Claudia, 2022)

El documento "Guía Docente. Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente" de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), de 2021-2022, presenta una aproximación al concepto de "narrativa digital" y a su aplicación en el ámbito educativo. Nos menciona que la narrativa digital representa un género que fusiona elementos de la narración tradicional con las inmensas posibilidades que brindan las tecnologías digitales. Su distintivo reside en la incorporación de recursos multimedia, como imágenes, videos, audio y texto, para dar vida a relatos que pueden ser compartidos a través de Internet y otras plataformas digitales.

Dentro del entorno educativo, la narrativa digital emerge como una herramienta poderosa para fomentar el aprendizaje activo, la creatividad y la colaboración entre estudiantes. Permite a los educandos emplear las herramientas digitales para dar forma a historias que reflejan sus propias ideas y vivencias. Este enfoque no solo les brinda la oportunidad de fortalecer sus habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, sino también de expresarse de manera creativa en un entorno digital en constante evolución. (Lacalle Zalduendo Maria Rosario, 2022)

Tipos de narrativa digital.

Figura 1



Autor: Elaboración propia a partir de (Hermann Acosta Andrés, 2015).

Narrativa multimedia.

La narrativa multimedia es una forma de contar historias que utiliza una variedad de medios y formatos, como texto, imágenes, audio, video y animación, para crear una experiencia

narrativa más completa y atractiva que la narrativa tradicional basada en texto. Algunos aspectos clave incluyen la diversidad de medios, la interactividad que permite a los usuarios tomar decisiones, el uso del hipertexto para vincular elementos de la historia, la adaptación a diferentes dispositivos y la búsqueda de inmersión y experiencia del usuario.

Además, la narrativa multimedia puede evolucionar con el tiempo y se encuentra en ejemplos como videojuegos, libros electrónicos enriquecidos, realidad virtual, documentales interactivos y aplicaciones de narración de historias. Desde sus raíces en la literatura experimental hasta la actualidad, donde se utiliza en videojuegos, aplicaciones interactivas, realidad virtual y más, esta forma de contar historias continúa expandiéndose y enriqueciendo la experiencia del público. (Moreira Chóez Jenniffer Sobeida, 2021)

Narrativas hipertextuales.

El hipertexto es una estructura electrónica que permite a los lectores conectar textos con otros documentos a través de enlaces, rompiendo con la linealidad de los libros tradicionales. Esta narrativa hipertextual cambia la forma en que leemos, razonamos y creamos documentos informativos, permitiendo un nuevo diálogo electrónico entre emisor y receptor.

En lugar de un único hilo argumental, el hipertexto ofrece al lector la libertad de elegir su propio camino y modificar la narración según su voluntad. Esto ha dado lugar a un entorno multimedia que combina texto, imagen, audio e interacción para ofrecer una experiencia de lectura más rica y personalizada. (Moreira Chóez Jenniffer Sobeida, 2021)

Narrativa hipermedia.

La narrativa hipermedia se da en el marco de la relación trazada entre una persona y los contenidos del ciberespacio. Estas están basadas fundamentalmente en la elección y modificación de caminos. En el ámbito escolar, el estudiante es transformador y diseñador de diversas rutas de aproximación a la información y al conocimiento, e incluso el cocreador del conocimiento mismo, los estudiantes tienen libertad y autonomía con sus propias producciones. Además, pueden enriquecer sus trabajos por medio de múltiples linealidades.

La narrativa hipermedia se caracteriza por sus estructuras interactivas independientes, lo que permite a los estudiantes crear y experimentar con sus propias narrativas en función de su experiencia cotidiana. Esto fomenta la interacción, producción y consumo simbólico entre diferentes plataformas multimedia, lo que a su vez facilita el papel de productor-consumidor. Algunas de sus principales características son la interactividad, la hibridación de lenguajes y la multiplicidad de enfoques lineales. (Moreira Chóez Jenniffer Sobeida, 2021)

La narrativa transmedia.

La narrativa transmedia es un enfoque narrativo que se ha desarrollado en los últimos años y que implica contar una historia a través de múltiples plataformas de medios y formatos, con el objetivo de crear una experiencia cohesiva y rica para el público. En lugar de limitarse a un solo medio, como una novela, una película o un programa de televisión, la narrativa transmedia se expande a través de diferentes medios, como libros, películas, series de televisión, videojuegos, sitios web, redes sociales y más.

Un ejemplo famoso de narrativa transmedia es el universo de Star Wars, que incluye películas, series de televisión, libros, cómics, videojuegos y más, todos contribuyendo a la expansión y profundización del mundo de la franquicia. La narrativa transmedia puede ser una forma efectiva de involucrar a los fanáticos y construir universos narrativos ricos y complejos. (Moreira Chóez Jenniffer Sobeida, 2021)

La investigación promueve el uso de las narrativas digitales como herramientas educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la era digital. Estas narrativas se utilizan como medios de comunicación que incorporan elementos visuales, sonoros y sensoriales para enriquecer la experiencia educativa. Se basa en la teoría de David Ausubel (1960), donde se enfatiza que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias y actividades cotidianas.

El aprendizaje significativo se logra cuando los estudiantes incorporan nueva información en su estructura cognitiva existente de manera permanente. Esto requiere una organización y jerarquización adecuada del conocimiento. Las narrativas digitales se presentan como una herramienta expresiva que permite a los alumnos desarrollar habilidades y pensamiento crítico basados en sus propias experiencias.

La incorporación de estas narrativas digitales, utilizando diversos sistemas de lenguajes como multimedia, hipertexto, hipermedia y transmedia, fomenta la interacción, navegación, comunicación y creación de datos e información de manera interactiva y colaborativa en el proceso educativo. Esto facilita la comprensión y adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes a través de nuevas formas de aprendizaje. (Moreira Chóez Jenniffer Sobeida, 2021)

1.2. Antecedentes Históricos.

La educación tradicional es un modelo de enseñanza que ha existido durante siglos en diferentes culturas y sociedades en todo el mundo. Aunque ha evolucionado a lo largo del tiempo, el enfoque principal de la educación tradicional suele estar centrado en el maestro y en la transmisión de conocimientos de una generación a otra. A continuación, se presentan algunos antecedentes históricos relevantes sobre la educación tradicional:

La educación en la antigua Grecia se centraba en la formación de ciudadanos y se basaba en el modelo de "paideia". Los maestros, como Sócrates, Platón y Aristóteles, desempeñaron un papel fundamental en la educación de los jóvenes, transmitiendo conocimientos y fomentando el pensamiento crítico. Durante la Edad Media, la educación estaba fuertemente influenciada por la Iglesia y se centraba en la enseñanza de la religión y la teología. Las escuelas monásticas y las universidades desempeñaron un papel importante en la transmisión de conocimientos.

En el Renacimiento, hubo un interés por la educación clásica, basada en los ideales griegos y romanos. La educación humanista se centraba en la literatura, la retórica y la filosofía, y se consideraba esencial para la formación de un individuo culto. Con la Revolución Industrial, surgieron sistemas educativos formales en Europa y Estados Unidos. Estos sistemas estaban diseñados para preparar a los jóvenes para roles específicos en la sociedad industrial y a menudo se basaban en un enfoque autoritario y disciplinado.

Durante el siglo XX, la educación tradicional se mantuvo como el modelo dominante en muchas partes del mundo. Se caracterizaba por aulas con filas de pupitres, maestros que impartían lecciones magistrales y un énfasis en la memorización de datos y hechos. A lo largo del siglo XX, se produjeron diversas reformas educativas en diferentes países que intentaban cambiar el enfoque de la educación tradicional. Estas reformas a menudo promovían enfoques más centrados en el estudiante, el aprendizaje activo y la participación del estudiante en su propio proceso educativo.

En el siglo XXI, se ha producido un creciente interés en enfoques pedagógicos más centrados en el estudiante, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el uso de la tecnología educativa. Estos enfoques buscan fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante. (Galván-Cardoso. A. P. & Siado Ramos. E, 2021)

En la actualidad, la educación se encuentra en un proceso de constante transformación impulsado por los avances tecnológicos y las nuevas perspectivas pedagógicas. En este contexto, el enfoque constructivista en la educación emerge como una fuerza motriz que redefine la manera en que los estudiantes aprenden y participan en su propio proceso de adquisición de conocimiento. En paralelo, la era digital ha desencadenado una revolución en la forma en que accedemos, procesamos y compartimos información.

La convergencia de estos dos elementos, el constructivismo y la tecnología digital, ha dado lugar a una nueva y emocionante forma de enseñar y aprender: la educación constructivista en la era digital. En esencia, esta aproximación pedagógica fusiona los principios del constructivismo, que considera el aprendizaje como un proceso activo y participativo, con las oportunidades y herramientas que ofrece la tecnología digital para amplificar y enriquecer este proceso.

En este marco, los estudiantes ya no son meros receptores pasivos de información, sino que se convierten en agentes activos en la construcción de su propio conocimiento. La tecnología digital potencia esta dinámica al proporcionar una variedad de recursos interactivos, colaborativos y personalizados que se adaptan a las necesidades individuales de cada estudiante.

La educación constructivista en la era digital representa un emocionante punto de encuentro entre la teoría pedagógica y la tecnología. Al fusionar estos dos elementos, se crea un entorno educativo dinámico y enriquecedor que prepara a los estudiantes para el mundo contemporáneo, donde la capacidad de aprender de manera autónoma y colaborativa es esencial para comprender cómo esta convergencia está transformando la educación y sentando las bases para un aprendizaje más significativo y adaptable en la era digital. (Reyero Sáez Marta, 2019)

Las pedagogías emergentes en la era digital se basan en la convergencia de avances tecnológicos, teorías educativas sólidas y la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo interconectado y en constante evolución. Estas pedagogías buscan aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la sociedad digital para fomentar un aprendizaje más profundo, significativo y auténtico.

El rápido avance de la tecnología digital desde finales del siglo XX ha transformado fundamentalmente la forma en que las personas se comunican, accede a la información y aprenden. La proliferación de dispositivos digitales, la conectividad a Internet y las plataformas en línea han cambiado la dinámica educativa. A lo largo de las décadas, la teoría del constructivismo, que destaca la importancia de la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, ha ganado influencia en la pedagogía. Educadores como Jean Piaget y Lev Vygotsky han influido en la comprensión de cómo aprenden los estudiantes.

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel ha sido un marco importante para la educación. Esta teoría se basa en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando se conecta con estructuras de conocimiento previas y se relaciona con experiencias personales, lo que permite una comprensión más profunda y duradera. La incorporación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación ha permitido nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Desde las computadoras personales hasta las pizarras digitales y las aplicaciones móviles educativas, las TIC han ido permeando las aulas y los procesos educativos.

La globalización y la creciente interconexión entre las culturas y las economías han creado la necesidad de que los estudiantes adquieran habilidades más allá de la mera memorización de hechos. La habilidad para pensar críticamente, resolver problemas y colaborar se ha vuelto esencial en este contexto global. La pedagogía del siglo XXI se caracteriza por un enfoque en las habilidades del siglo XXI, que incluyen la comunicación, la colaboración, la creatividad y el

pensamiento crítico. Los educadores se han esforzado por adaptar sus métodos de enseñanza para desarrollar estas habilidades en sus estudiantes. En un mundo en constante cambio, la educación ya no se limita a la juventud. Los individuos deben aprender a lo largo de toda su vida para mantenerse actualizados y relevantes en sus campos profesionales. (Rivera Vargas P. Neut P. Luccini P. Pascual S. & Prunera P. (Ed.), 2018)

La UNESCO desempeña un papel crucial en la promoción de la tecnología educativa como medio para mejorar la calidad, la accesibilidad y la equidad en la educación a nivel mundial. A lo largo de los años, la UNESCO ha desarrollado estrategias y políticas que abordan diversos aspectos de la tecnología educativa. Aunque no tengo acceso a la Estrategia específica de la UNESCO para el período 2022-2025; Uno de los pilares fundamentales de las estrategias de la UNESCO en tecnología educativa es garantizar el acceso universal a la educación. Esto implica utilizar la tecnología para superar barreras geográficas, económicas y culturales, permitiendo que más personas tengan la oportunidad de acceder a la educación formal e informal.

La UNESCO promueve activamente la equidad y la inclusión en la educación a través de la tecnología. Se esfuerza por reducir las brechas educativas al garantizar que los grupos marginados y desfavorecidos tengan igualdad de oportunidades en el acceso a la educación de calidad. La UNESCO enfatiza la importancia de utilizar la tecnología de manera efectiva para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Esto incluye la promoción de enfoques pedagógicos basados en evidencia y la implementación de tecnologías que respalden un aprendizaje significativo. (UNESCO, 2021)

La formación docente es un aspecto crucial de las estrategias de la UNESCO en tecnología educativa. La organización aboga por la capacitación de educadores para que puedan integrar de manera efectiva la tecnología en sus prácticas pedagógicas y maximizar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. La UNESCO pone un énfasis especial en la seguridad de los estudiantes en línea. Esto incluye la promoción de prácticas seguras en el uso de la tecnología, la protección de datos personales y la prevención del ciberacoso.

La UNESCO aboga por la creación y el uso de Recursos Educativos Abiertos (REA), como una forma de promover el acceso a contenido educativo de alta calidad de manera gratuita y accesible para todos. La UNESCO fomenta la colaboración entre países, organizaciones y partes interesadas en el campo de la tecnología educativa. Esta colaboración facilita el intercambio de mejores prácticas, recursos y experiencias para avanzar en la implementación efectiva de la tecnología en la educación. (UNESCO, 2021)

De igual manera La Constitución de la República del Ecuador establece los principios fundamentales y derechos de los ciudadanos en el país. En el contexto de la educación, la

Constitución garantiza el derecho a una educación acorde a las necesidades del estudiante, promoviendo destrezas, habilidades y competencias que le permitan ser proactivo en su entorno.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en sus artículos 2 y 3, literal h, ha implementado el currículo por competencias como parte del sistema educativo. Este enfoque busca asegurar que los estudiantes adquieran no solo conocimientos teóricos, sino también habilidades prácticas y competencias que les permitan participar de manera activa y efectiva en su comunidad y sociedad.

Por otro lado, el Código de la Niñez y la Adolescencia, en su Artículo 45, destaca la importancia de garantizar el acceso a la información y el uso de diversos medios y fuentes de información dentro del marco legal. Esto implica que los niños y adolescentes tienen derecho a estar informados y utilizar diferentes recursos informativos de manera adecuada y regulada. (MINEDUC, 2015)

Las narrativas digitales son un tipo de narración que utiliza los medios digitales para contar historias. Se trata de una forma de expresión creativa que combina la tradición de la narración oral con las nuevas tecnologías. Los antecedentes históricos de las narrativas digitales se remontan a la década de 1960, cuando los primeros ordenadores personales comenzaron a utilizarse para crear imágenes y sonidos. En esta época, los artistas y creadores empezaron a experimentar con el uso de los ordenadores para contar historias.

Uno de los primeros ejemplos de narrativa digital es el "Computer Animation" de Myron Krueger, un cortometraje de animación creado en 1965. En este cortometraje, Krueger utiliza un ordenador para crear una animación de un personaje que interactúa con el espectador. En la década de 1970, el desarrollo de nuevas tecnologías, como los gráficos por ordenador y la realidad virtual, permitió crear narrativas digitales más complejas e interactivas. (Hermann Acosta Andrés, 2015)

En esta época, se produjeron obras pioneras como "The Early Worm" de Myron Krueger (1972), un juego interactivo en el que el jugador controla un gusano que se mueve por un laberinto; y "The Secret Language of Plants" de Michael Naimark (1979), una instalación interactiva que permite al espectador explorar un mundo virtual de plantas. En la década de 1980, el desarrollo de la informática personal y de Internet permitió a un mayor número de personas crear y compartir narrativas digitales. En este tiempo, se produjeron obras populares como "The Neverhood" (1996), un videojuego de aventuras en 3D; y "The Palace" (1994), una plataforma de realidad virtual en la que los usuarios podían crear y compartir sus propias experiencias.

En la década de 1990, el desarrollo de la web 2.0 y las redes sociales permitió la creación de narrativas digitales colaborativas. En esta época, se produjeron obras como "The Sims" (2000), un videojuego de simulación social; y "YouTube" (2005), una plataforma de vídeos en línea. En

la actualidad, las narrativas digitales están experimentando un gran auge. Las nuevas tecnologías, como los smartphones, las tabletas y las gafas de realidad virtual, están abriendo nuevas posibilidades para la creación de narrativas digitales. (Hermann Acosta Andrés, 2015)

Tomando en consideración los antecedentes antes mencionados podemos manifestar que la implementación de las narrativas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje permite una serie de beneficios y oportunidades que enriquecen la educación y el compromiso de los estudiantes.

Las narrativas digitales a menudo incorporan elementos multimedia, como videos, imágenes, sonidos y animaciones, que capturan la atención de los estudiantes y los mantienen comprometidos en el contenido educativo. Esto puede ayudar a superar la falta de interés en las materias y mejorar la motivación para aprender. Las narrativas digitales a menudo son interactivas, lo que permite a los estudiantes tomar decisiones y participar activamente en la construcción de la historia o la resolución de problemas. Esto fomenta un enfoque de aprendizaje más activo en lugar de un aprendizaje pasivo.

Las narrativas digitales pueden contextualizar el contenido educativo al presentarlo en situaciones del mundo real o escenarios relevantes. Esto ayuda a los estudiantes a comprender cómo aplicar los conceptos en la práctica y a ver la utilidad del aprendizaje. Al interactuar con las narrativas digitales, los estudiantes a menudo se enfrentan a decisiones y desafíos que requieren pensamiento crítico y resolución de problemas. Esto fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones informadas. (Martínez Elizabeth. Lopez Daniel. Escamilla Daisy. & Alvarez. Luz, 2017)

La implementación de las narrativas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje permite una serie de beneficios y oportunidades que enriquecen la educación y el compromiso de los estudiantes. Aquí se presentan algunos de los aspectos más destacados:

Las narrativas digitales a menudo incorporan elementos multimedia, como videos, imágenes, sonidos y animaciones, que capturan la atención de los estudiantes y los mantienen comprometidos en el contenido educativo. Esto puede ayudar a superar la falta de interés en las materias y mejorar la motivación para aprender.

Las narrativas digitales a menudo son interactivas, lo que permite a los estudiantes tomar decisiones y participar activamente en la construcción de la historia o la resolución de problemas. Esto fomenta un enfoque de aprendizaje más activo en lugar de un aprendizaje pasivo.

Las narrativas digitales pueden contextualizar el contenido educativo al presentarlo en situaciones del mundo real o escenarios relevantes. Esto ayuda a los estudiantes a comprender cómo aplicar los conceptos en la práctica y a ver la utilidad del aprendizaje. Al interactuar con las

narrativas digitales, los estudiantes a menudo se enfrentan a decisiones y desafíos que requieren pensamiento crítico y resolución de problemas. Esto fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones informadas. (Pérez Ana. Saldombide Lucía. Toren Levinson, 2016)

Las narrativas digitales pueden integrar una variedad de fuentes y tipos de medios, lo que brinda a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos de aprendizaje, desde textos escritos hasta videos, simulaciones y enlaces web. Esto enriquece la experiencia de aprendizaje y permite a los estudiantes explorar múltiples perspectivas. Además, pueden adaptarse a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. Los sistemas de aprendizaje basados en narrativas digitales pueden rastrear el progreso del estudiante y ofrecer contenido y desafíos adecuados a su nivel de competencia, lo que facilita la personalización del aprendizaje.

Algunas narrativas digitales fomentan la colaboración entre estudiantes, ya sea a través de la resolución de problemas en equipo o la creación conjunta de contenido digital. Esto promueve habilidades de colaboración y comunicación, que son esenciales en la sociedad actual. Las narrativas digitales pueden incorporar mecanismos de evaluación integrados, como cuestionarios o desafíos, que permiten a los educadores evaluar el progreso de los estudiantes de manera significativa y en contexto. (Pérez Ana. Saldombide Lucía. Toren Levinson, 2016)

Aportes de las teorías de la enseñanza-aprendizaje en la educación digital.

Las teorías del aprendizaje y la enseñanza son fundamentales en la educación digital, ya que proporcionan un marco conceptual y práctico para comprender cómo las personas adquieren conocimientos y habilidades a través de entornos digitales y cómo los educadores pueden diseñar experiencias de aprendizaje efectivas en línea.

Las teorías del aprendizaje ayudan a los diseñadores de cursos en línea a crear materiales y actividades que se alineen con las formas en que las personas aprenden mejor en entornos digitales. Por ejemplo, la teoría del constructivismo sugiere que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden construir su propio conocimiento, lo que puede llevar a la creación de actividades interactivas y colaborativas en línea, también respaldan la personalización del aprendizaje en la educación digital. Los educadores pueden utilizar enfoques basados en la teoría del aprendizaje personalizado para adaptar el contenido y la entrega según las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. (Universidad de Guanajuato, 2022)

Las teorías del aprendizaje influyen en cómo se proporciona retroalimentación y se evalúa el progreso del estudiante en entornos digitales. Por ejemplo, la teoría del aprendizaje cognitivo puede llevar a estrategias de evaluación que se centren en la comprensión profunda y la resolución de problemas, en lugar de simplemente recordar hechos; Son particularmente relevantes en la

educación digital, ya que enfatizan el papel de la interacción y la colaboración entre estudiantes. Los entornos en línea pueden fomentar la construcción conjunta de conocimiento y la formación de comunidades de aprendizaje.

Las teorías del aprendizaje también ayudan a los educadores a comprender cómo mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes en entornos digitales. La teoría de la autodeterminación, por ejemplo, sugiere que la motivación intrínseca es crucial para el aprendizaje a largo plazo, lo que puede llevar a estrategias para fomentar la autonomía y la autoeficacia de los estudiantes en línea. Las teorías del aprendizaje informan el diseño de entornos de aprendizaje digitales, incluidas las plataformas de aprendizaje en línea y las herramientas educativas.

Los principios de usabilidad y accesibilidad se basan en gran medida en la comprensión de cómo los estudiantes interactúan con la tecnología. Al comprender cómo funcionan los procesos de aprendizaje en entornos digitales, los educadores pueden tomar decisiones informadas para mejorar la calidad de la educación en línea y promover un aprendizaje significativo. (Universidad de Guanajuato, 2022)

1.3. Criterios de Posición

La narrativa como estrategia, es una práctica antigua de la humanidad, empleada por diversas culturas, civilizaciones y pueblos para transmitir sus saberes, sin embargo, las habilidades del siglo XXI incluyen el uso y manejo de la tecnología, en este sentido se alinea la narrativa digital que busca transmitir y empoderar al estudiante con el conocimiento.

Para Hug. T, (2015) la narrativa es una práctica ancestral que en la actualidad gracias a la inclusión de la tecnología brinda mejoras oportunidades y experiencias de aprendizaje significativo y practico, así como sirve de nexo entre los diversos contextos: formal, informal, físico, virtual.

Una sociedad cambiante y globalizada en constante interacción como la nuestra necesita de una formación que vaya acorde con la evolución tecnológica y digital de nuestra era, por lo que se requiere actualización y dominio constante de habilidades y conocimientos afines con la sociedad del conocimiento y a la vez del aprendizaje en línea, paralelo al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se ha creado un nuevo sistema educativo con procedimientos de formación interactivos, adaptables y de enseñanza y aprendizaje multisensoriales.

Desde el punto de vista de Hermann Acosta Andres, (2018), señala que la narrativa digital o storytelling permite innovar el proceso educativo, toda vez que contribuye a que este sea más dinámico, participativo y flexible, de igual forma como estrategia didáctica facilita la asimilación

y transmisión de conocimientos de manera significativa, es decir que la innovación educativa debe ser concebida como una modificación y adaptación del proceso enseñanza aprendizaje. A su vez Burgos Edixela, (2019), pone de manifiesto la necesidad de que se cambie la metodología de enseñanza y el papel que ejerce el docente en ambientes donde prima la tecnología y su uso que promueve la denominada escuela 2.0.

En la actualidad, la forma y qué se enseña ha tomado mayor impulso, con ello se determina la necesidad de implementar nuevas estrategias pedagógicas y didácticas que permitan lograr un aprendizaje significativo, y, si partimos del hecho que el ser humano tiene diversas formas de aprender, la enseñanza también se debe diversificar, de tal manera que transmitir contenidos se vuelva atractivo, dinámico y sobre manera perdure con el tiempo.

La narrativa digital es fundamental para enseñar Historia, pues permite combinar imágenes, videos, sonidos, diálogos para alcanzar los objetivos propuestos fomentando el trabajo colaborativo de manera activa de los educandos, a la vez permite desarrollar la imaginación y creatividad. (Hermann Acosta Andrés, 2015)

Además, la narrativa digital permite abordar los hechos históricos con diferentes perspectivas o puntos de vista, promoviendo la reflexión crítica y el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes, así como desarrollar las habilidades para analizar, interpretar y cuestionar los relatos históricos desde una visión más amplia y contextualizada.

La narrativa digital tiene sus raíces en campos como la literatura, la comunicación y el sector cultural, incluidas las industrias del cine y la televisión. Un sistema de lenguaje conocido como narrativas digitales se ha configurado como resultado del uso de las TIC en la educación y la aparición de discursos multimedia e hipertextuales. (Hermann Acosta Andrés, 2015)

En lo que respecta al enfoque educativo constructivista, es esencial reconocer el valioso aporte de las narrativas digitales en el ámbito pedagógico. Estas narrativas emergen como resultado de la activa participación de los estudiantes en la creación de contenidos y en el uso de herramientas tecnológicas. Además, este enfoque educativo toma en consideración los avances de campos de estudio contemporáneos, como el neuro aprendizaje, que argumenta que la integración de tecnología en la educación puede generar estímulos que mejoran la asimilación y retención de conocimientos.

Este efecto beneficioso se explica por la capacidad de las narrativas digitales para coordinar el funcionamiento de distintas áreas cerebrales, incluyendo los lóbulos frontales, responsables de la actividad motora, los lóbulos parietales y otras regiones del cerebro. Además, estas narrativas digitales incorporan componentes que provienen de los novedosos lenguajes digitales, enriqueciendo de esta manera la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

En el aula, un enfoque constructivista implica diseñar actividades y tareas que permitan a los estudiantes explorar, descubrir y construir su propio conocimiento. Los docentes actúan como guías, facilitadores y recursos, en lugar de ser la única fuente de conocimiento. Se fomenta la participación activa de los estudiantes, la discusión y la reflexión. La tecnología también puede desempeñar un papel importante al proporcionar herramientas y recursos que apoyen el aprendizaje constructivista, como simulaciones, recursos en línea y plataformas de colaboración. El objetivo es que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y autorregulación, además de adquirir conocimientos. (Sesento García Leticia, 2017)

La enseñanza de la Historia puede resultar desafiante, ya que implica transmitir información compleja y abordar temas históricos que a menudo pueden parecer distantes o abstractos para los estudiantes. Sin embargo, las narrativas digitales ofrecen una oportunidad única para superar estas barreras y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura.

Las narrativas digitales pueden incluir elementos como videos, imágenes, música, animaciones y elementos interactivos, que permiten a los estudiantes sumergirse en la Historia y experimentarla de manera más real y participativa. Estas narrativas pueden presentar eventos históricos de manera secuencial, establecer relaciones entre diferentes eventos, y mostrar las causas y consecuencias de los mismos. De esta manera, los estudiantes pueden comprender mejor las relaciones y patrones históricos, así como desarrollar habilidades de pensamiento crítico y análisis. (Encalada Vaca Enma Daniela, 2021)

Beneficios de las narrativas digitales en la enseñanza de Historia:

- **Mejor comprensión de los eventos históricos:** Las narrativas digitales permiten a los estudiantes visualizar y experimentar los eventos históricos, lo que facilita su comprensión y retención de la información.
- **Mayor motivación y engagement:** Las narrativas digitales son atractivas y estimulantes para los estudiantes, lo que aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje de la Historia.
- **Desarrollo de habilidades digitales:** El uso de narrativas digitales implica el desarrollo de habilidades tecnológicas, lo que prepara a los estudiantes para el mundo digital en el que vivimos.
- **Fomento de la creatividad:** Las narrativas digitales permiten a los estudiantes crear sus propias historias y explorar diferentes enfoques para contar eventos históricos.

Las narrativas digitales son una estrategia didáctica efectiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia en 1º Bachillerato. Su uso permite mejorar la comprensión de los eventos históricos, aumentar la motivación y el engagement (compromiso) de los

estudiantes, fomentar el desarrollo de habilidades digitales y promover la creatividad. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la implementación exitosa de las narrativas digitales requiere un diseño cuidadoso, una selección de contenido relevante y la incorporación de evaluación y retroalimentación. Con una planificación adecuada, las narrativas digitales pueden transformar la forma en que los estudiantes aprenden y se relacionan con la historia. (Encalada Vaca Enma Daniela, 2021)

Michael Fullan, reconocido experto en educación, ha desempeñado un papel destacado al promover la noción de que la educación digital verdaderamente efectiva no consiste simplemente en la incorporación de tecnología en el aula, sino en la transformación profunda de la pedagogía. Su enfoque se centra en la redefinición de la forma en que se enseña y se aprende, a través de tres pilares fundamentales: la colaboración, la personalización y la mejora continua.

Fullan sostiene que la colaboración es esencial en el contexto de la educación digital, ya que permite que los estudiantes trabajen juntos de manera más efectiva, compartan ideas y resuelvan problemas de manera colectiva. La tecnología puede facilitar esta colaboración al proporcionar herramientas que conectan a estudiantes y docentes en entornos virtuales y fomentan el aprendizaje cooperativo. (Fullan Michael, 2002)

La personalización es otro aspecto clave de la visión de Fullan. Argumenta que la tecnología puede permitir una adaptación más precisa de la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes. Al proporcionar acceso a una amplia gama de recursos y actividades de aprendizaje, la educación digital puede ayudar a los docentes a personalizar la instrucción para satisfacer las fortalezas y debilidades de cada estudiante.

Además, Fullan subraya la importancia de la mejora continua en la educación digital. A medida que la tecnología avanza y se desarrolla, es esencial que los educadores estén dispuestos a adaptarse y mejorar constantemente sus enfoques pedagógicos. Esto implica la capacitación constante, la reflexión y la colaboración entre colegas para mantenerse al día con las mejores prácticas en el uso de la tecnología en el aula. (Fullan Michael, 2002)

Salman Khan, el visionario fundador de Khan Academy, ha desempeñado un papel fundamental al subrayar la importancia de la educación digital como una potente herramienta para impulsar la enseñanza personalizada. Su influyente perspectiva se basa en la premisa de que la tecnología tiene el potencial de revolucionar la educación al permitir a los estudiantes avanzar en su aprendizaje a un ritmo que se adapte a sus necesidades individuales y recibir apoyo personalizado cuando lo requieran.

Khan sostiene que la educación tradicional a menudo sigue un enfoque de "talla única para todos", donde todos los estudiantes avanzan juntos en el currículo, independientemente de su nivel

de comprensión. En contraste, la educación digital permite que cada estudiante tenga acceso a recursos y lecciones en línea que pueden ser personalizados para satisfacer sus necesidades específicas. Esto significa que los estudiantes pueden pasar más tiempo en conceptos difíciles y avanzar rápidamente a través de material que ya han dominado. (Diego de la Torre & Romero Julia, 2020)

George Siemens (2004), es un influyente teórico de la educación digital que ha desarrollado la teoría del aprendizaje conectivista. Su enfoque se centra en cómo la tecnología y la era digital han cambiado fundamentalmente la naturaleza del aprendizaje y cómo los estudiantes adquieren conocimiento.

Siemens argumenta que el conocimiento ya no reside únicamente en fuentes tradicionales como libros de texto o expertos. En cambio, el conocimiento se distribuye a través de una amplia variedad de fuentes y redes digitales. Los estudiantes deben aprender a identificar, acceder y evaluar esta información dispersa. En un mundo donde el conocimiento es accesible en línea, Siemens enfatiza la importancia de enseñar a los estudiantes cómo navegar de manera efectiva en este vasto océano de información. Esto incluye habilidades para buscar, filtrar, sintetizar y validar información de fuentes diversas.

Siemens sostiene que los estudiantes deben aprender a participar activamente en redes digitales y comunidades en línea. A través de la interacción con otros y la colaboración en proyectos, los estudiantes pueden construir su propio conocimiento y adquirir habilidades valiosas. Dado que la información cambia y se actualiza constantemente en la era digital, Siemens argumenta que el aprendizaje es un proceso continuo y que los estudiantes deben desarrollar la capacidad de adaptarse a entornos de aprendizaje en constante evolución. (Gutiérrez Campos Luis, 2012)

Milton Chen es un experto en educación que ha contribuido significativamente al campo al promover la idea de la "ecología de aprendizaje". Su enfoque se centra en la importancia de combinar de manera efectiva recursos digitales y experiencias de aprendizaje presenciales para enriquecer la educación y mejorar los resultados de los estudiantes.

El concepto de "ecología de aprendizaje" se basa en la idea de que el aprendizaje no ocurre en un vacío, sino en un entorno rico y diverso que incluye una variedad de recursos y oportunidades de aprendizaje. Chen argumenta que, en la era digital, es esencial crear un equilibrio entre el aprendizaje en línea y el aprendizaje en persona para aprovechar al máximo el potencial educativo.

Chen aboga por la idea de que tanto el aprendizaje en línea como el aprendizaje en persona tienen ventajas únicas. El aprendizaje en línea puede ofrecer acceso a una amplia gama de recursos

y experiencias de aprendizaje personalizados, mientras que el aprendizaje en persona facilita la interacción social, la colaboración y el apoyo individualizado. Cabe indicar que la tecnología digital permite personalizar la experiencia de aprendizaje de cada estudiante, adaptándola a sus necesidades y ritmo de aprendizaje. Esto puede ser especialmente beneficioso para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y habilidades. (Cobo Cristóbal & Moravec John, 2011)

Análisis de las categorías y posición en la investigación.

El análisis de las categorías Proceso Enseñanza Aprendizaje, Estrategia Didáctica y Narrativas Digitales, dentro de la investigación sobre "Narrativas Digitales como Estrategia Didáctica para Fortalecer el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la Asignatura de Historia" es esencial para comprender la posición del investigador y su contribución al campo educativo. Aquí se presentamos un análisis de estas categorías y la posición nuestra como investigadores:

Proceso Enseñanza-Aprendizaje: esta categoría se refiere al centro de la investigación, que es el proceso mediante el cual los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades en la asignatura de historia. El investigador debe analizar cómo las narrativas digitales influyen en este proceso. Debe considerar las teorías del aprendizaje, la participación activa de los estudiantes, la construcción de significado y la retención de conocimientos históricos.

La posición del investigador implica evaluar cómo se transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de las narrativas digitales y cómo esto impacta en la comprensión y el compromiso de los estudiantes con la historia.

Estrategia Didáctica: en esta categoría, el investigador debe analizar las estrategias pedagógicas específicas que se utilizan para implementar las narrativas digitales en la enseñanza de la historia. Esto puede incluir la planificación de lecciones, el diseño de materiales, la gamificación, la narración transmedia y la evaluación.

La posición del investigador implica evaluar la eficacia de estas estrategias en la promoción del aprendizaje significativo y en la mejora de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Narrativa Digital: esta categoría se refiere a la tecnología y las técnicas de narración que se emplean en la enseñanza de la historia. El investigador debe examinar cómo las narrativas digitales, como videos interactivos, simulaciones o juegos educativos, se utilizan para transmitir información histórica y fomentar la participación de los estudiantes.

La posición del investigador implica comprender cómo las narrativas digitales pueden adaptarse de manera efectiva a la asignatura de historia, teniendo en cuenta el contenido histórico específico y las necesidades de los estudiantes.

La posición del investigador en esta investigación debe ser la de un observador crítico y reflexivo que analiza cómo la implementación de narrativas digitales como estrategia didáctica influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de historia. Debe evaluar los resultados, las ventajas y desventajas, y contribuir al conocimiento en el campo de la educación histórica y la integración de la tecnología en el aula. Además, el investigador debe tener en cuenta el contexto específico en el que se lleva a cabo la investigación y considerar las necesidades y características de los estudiantes involucrados.

Conclusión del capítulo

En el epígrafe 1.1 ha proporcionado una base teórica sólida que fundamenta la investigación, se ha establecido cómo las narrativas digitales, al estar respaldadas por teorías pedagógicas y principios de aprendizaje significativo, pueden transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia. La investigación busca aprovechar el potencial de estas narrativas digitales para enriquecer la educación histórica y fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Con relación al epígrafe 1.2, data sobre los antecedentes históricos de la educación tradicional muestra una evolución en los enfoques educativos, desde la antigua Grecia hasta la era digital actual, también nos menciona a cerca de la educación tradicional como ha pasado por diferentes etapas, desde la enseñanza centrada en maestros hasta reformas que buscan un enfoque más centrado en el estudiante. La convergencia de enfoques pedagógicos como el constructivismo y la tecnología digital ha dado lugar a un nuevo paradigma educativo que enfatiza la participación activa de los estudiantes en la construcción de su conocimiento.

El epígrafe 1.3, presenta una investigación que destaca la importancia de las narrativas digitales como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia. Se enfatiza cómo las narrativas digitales pueden mejorar la comprensión de los eventos históricos, aumentar la motivación de los estudiantes, desarrollar habilidades digitales y promover la creatividad. La investigación también explora varias perspectivas de expertos en educación, como Michael Fullan, Salman Khan, George Siemens y Milton Chen, que abogan por la integración efectiva de la tecnología en la educación.

CAPITULO II.- METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Para llevar a cabo una investigación efectiva en el campo de las narrativas digitales, es esencial desarrollar una metodología sólida que guíe el proceso y garantice resultados fiables. Esto implica la definición precisa del problema de investigación y una revisión exhaustiva de la literatura relacionada para situar el estudio en un contexto más amplio. Los objetivos de la investigación actúan como puntos de referencia, mientras que el marco teórico proporciona la base conceptual necesaria.

La elección de la metodología y las técnicas de recopilación de datos son decisiones críticas que influyen en la calidad de la investigación, como también la selección cuidadosa de la muestra es esencial, al igual que la recopilación y análisis de datos. Finalmente, la interpretación de resultados, las conclusiones y las recomendaciones ayudan a comprender el impacto de las narrativas digitales en la sociedad y la cultura contemporáneas. (Zaldumbide López Verónica. Delgado Santillán David. Vargas Arias Andrea & Zambrano Pachay Jorge, 2023)

2.1. Conceptualización y operacionalización de las categorías.

Operacionalización de la categoría proceso de enseñanza-aprendizaje

Definición Conceptual: Los procesos de enseñanza y aprendizaje se refieren a la interacción entre el docente y el estudiante, en la cual se transmite conocimiento, se adquieren habilidades y se desarrollan competencias.

Definición Operacional: En este contexto, la operacionalización se traduce en la planificación, implementación y evaluación de estrategias y actividades de enseñanza que fomenten el aprendizaje efectivo. Implica la identificación de objetivos de aprendizaje, selección de métodos de enseñanza, evaluación del progreso del estudiante y adaptación continua. (Fábregues Feijoo Sergi, 2015)

Dimensiones:

Objetivos de aprendizaje: Los objetivos de aprendizaje son las metas que se persiguen con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Deben ser específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales.

Contenidos: Los contenidos son los conocimientos, habilidades y competencias que se quieren enseñar. Deben ser relevantes para los estudiantes y adecuados a su nivel de desarrollo.

Estrategias de enseñanza: Las estrategias de enseñanza son las actividades y recursos que se utilizan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Deben ser variadas y atractivas para los estudiantes.

Estrategias de evaluación: Las estrategias de evaluación son los mecanismos que se utilizan para determinar el progreso de los estudiantes. Deben ser justas y confiables.

Indicadores:

Rendimiento académico: El rendimiento académico es una medida cuantitativa del aprendizaje de los estudiantes. Puede medirse a través de calificaciones, exámenes, pruebas estandarizadas, etc.

Participación: La participación es una medida cualitativa del aprendizaje de los estudiantes. Se refiere al grado en que los estudiantes están involucrados en el proceso de aprendizaje.

Desarrollo de habilidades: El desarrollo de habilidades es una medida cualitativa del aprendizaje de los estudiantes. Se refiere al grado en que los estudiantes adquieren nuevas habilidades y competencias.

Satisfacción: La satisfacción es una medida cualitativa del aprendizaje de los estudiantes. Se refiere a la percepción de los estudiantes sobre el proceso de aprendizaje.

Operacionalización de la categoría Estrategia Didáctica

Definición Conceptual: Las estrategias didácticas son un recurso valioso en la enseñanza, ya que ayudan a los educadores a alcanzar sus objetivos pedagógicos y a los estudiantes a adquirir conocimientos y habilidades de manera efectiva, al mismo tiempo que promueven un ambiente de aprendizaje estimulante y participativo. (INEE, 2023)

Definición Operacional: La operacionalización de una estrategia didáctica implica traducir los principios y objetivos pedagógicos en acciones y actividades concretas que se llevarán a cabo en el aula o en el entorno de aprendizaje. En otras palabras, se trata de planificar cómo se implementará la estrategia didáctica de manera práctica y detallada. (Fábregues Feijoo Sergi, 2015)

Dimensiones: Las dimensiones de una estrategia didáctica pueden ser:

Objetivos: Los objetivos de la estrategia deben ser claros, específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales.

Contenido: El contenido de la estrategia debe ser relevante para los estudiantes y estar alineado con los objetivos de aprendizaje.

Actividades: Las actividades de la estrategia deben ser atractivas y desafiantes para los estudiantes.

Recursos: Los recursos de la estrategia deben ser accesibles y adecuados para los estudiantes.

Evaluación: La estrategia debe incluir un sistema de evaluación para medir su efectividad.

Indicadores

Logro de objetivos: El porcentaje de estudiantes que alcanzan los objetivos de la estrategia.

Satisfacción de los estudiantes: El grado de satisfacción de los estudiantes con la estrategia.

Actividad de los estudiantes: El nivel de participación de los estudiantes en las actividades de la estrategia.

Utilización de recursos: El grado de utilización de los recursos de la estrategia.

Efectividad de la evaluación: El grado en que la evaluación de la estrategia es confiable y válida.

Operacionalización de la categoría Narrativa Digital

Definición Conceptual: La narrativa digital es una técnica que combina elementos narrativos con tecnología digital, como texto, imágenes, videos, audio y multimedia interactiva, para contar historias y transmitir información de manera efectiva y atractiva.

Definición Operacional: La operacionalización de narrativas digitales es un proceso que involucra tanto la narración de historias como la gestión de proyectos digitales. Es importante ser estratégico, tener en cuenta la audiencia y ser flexible para adaptarse a las necesidades cambiantes. La narración digital puede ser una forma efectiva de comunicación y, cuando se opera con éxito, puede alcanzar audiencias amplias y comprometerlas de manera profunda. (Echeverri Ortiz Alberto José, 2011)

Dimensiones:

Contenido: El contenido de la narrativa debe ser relevante para la audiencia y estar alineado con los objetivos de la narrativa.

Diseño: El diseño de la narrativa debe ser atractivo y fácil de usar.

Interactividad: La narrativa debe ser interactiva para permitir que la audiencia participe en la historia.

Tecnología: La narrativa debe utilizar la tecnología de manera efectiva para contar la historia.

Evaluación: La narrativa debe incluir un sistema de evaluación para medir su efectividad.

Indicadores

Relevancia: El grado en que el contenido de la narrativa es relevante para la audiencia.

Atractivo: El grado en que el diseño de la narrativa es atractivo y fácil de usar.

Interactividad: El grado en que la narrativa es interactiva y permite la participación de la audiencia.

Efectividad de la tecnología: El grado en que la tecnología se utiliza de manera efectiva para contar la historia.

Efectividad de la evaluación: El grado en que la evaluación de la narrativa es confiable y válida.

La conceptualización y operacionalización de las categorías en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje y la estrategia didáctica de narrativa digital implican definir y desglosar las ideas clave para comprender y aplicar esta metodología educativa de manera efectiva.

2.2. Enfoque de la Investigación.

La investigación mixta, es un enfoque de investigación que combina tanto métodos cuantitativos como cualitativos en un solo estudio. Este enfoque se utiliza para obtener una comprensión más completa y profunda de un problema de investigación al aprovechar las fortalezas de ambas metodologías.

Los datos cuantitativos se recopilan a través de métodos que generan información numérica y objetiva. Esto puede incluir encuestas con preguntas cerradas, experimentos controlados, análisis estadísticos, mediciones y escalas de calificación. Los datos cuantitativos se utilizan para cuantificar tendencias, relaciones y patrones numéricos en los datos.

Los datos cualitativos son de naturaleza más descriptiva y se recopilan a través de métodos como entrevistas, observaciones participativas, análisis de contenido y grupos de discusión. Estos datos proporcionan una comprensión más rica y detallada de las perspectivas, experiencias y significados subyacentes en el tema de investigación. La investigación se desarrollará durante el periodo comprendido abril – octubre 2023. (Ortega Cristina, 2023)

2.3. Alcance de la investigación.

En cuanto al tipo de investigación del presente trabajo se trata de una investigación exploratoria. La investigación exploratoria se utiliza para investigar áreas poco exploradas o para comprender mejor un fenómeno nuevo o poco conocido. En este contexto, ha sido útil para familiarizarse con el concepto de narrativas digitales y su aplicación en la enseñanza de la Historia en 1° de Bachillerato. Además, la investigación exploratoria ha ayudado a identificar la falta de conocimiento y el uso limitado de estas herramientas por parte de los docentes, lo que plantea la necesidad de una investigación más profunda y de la integración de enfoques pedagógicos y tecnológicos en la educación.

Finalmente, se menciona la transición hacia un nivel explicativo en la investigación. En este nivel, el objetivo es no solo describir y comprender el problema, sino también explicar las causas subyacentes y proponer soluciones. En este caso, se mencionan las entrevistas como un medio para demostrar y explicar la raíz del problema y las posibles soluciones. Además, se alude a la conceptualización de las variables dependiente e independiente en el marco teórico, lo que sugiere un enfoque más analítico y orientado a la resolución de problemas. (Técnicas de investigación, 2020)

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.

La elección del tipo de investigación aplicada en el campo de acción real, no experimental se justifica por la intención de proporcionar soluciones prácticas y concretas a los desafíos identificados en el aula. Al ser una investigación aplicada, el objetivo principal es mejorar el

proceso educativo en tiempo real y en el contexto específico de la Unidad Educativa, buscando introducir innovaciones que tengan un impacto directo y tangible en la forma en que se enseña y se aprende la Historia.

Se empleará investigación dialéctico materialista, ya que el presente trabajo analizará una problemática real en un contexto determinado para buscar una solución, debiendo recurrir a literatura y documentos de carácter históricos para contrastar la información histórica. El enfoque de investigación será mixto o complementario, mediante la recolección, análisis e integración de información de índole cualitativa y cuantitativa, por lo que será de corte transversal descriptivo, La investigación se desarrollará durante el periodo comprendido abril – octubre 2023.

Introducir narrativas digitales como estrategia didáctica se justifica por su capacidad para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y aprovechar los recursos del internet para innovar la educación. Este cambio no solo representa una modificación en la metodología, sino también una transformación en la forma en que docentes y estudiantes interactúan con el conocimiento. Además, alentar a los estudiantes a utilizar herramientas digitales no solo facilita el aprendizaje, sino que también fomenta la creatividad y el desarrollo de habilidades digitales, preparándolos para el mundo digital en constante evolución. (Vargas Cordero Zoila Rosa, 2009)

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.

Los métodos utilizados en la investigación incluyen:

Teóricos.

- **Análisis – síntesis.** - Permite acceder a escritos de carácter científico versados sobre narrativa digital y su uso para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia que permita determinar posibles ventajas y desventajas de la aplicación de la estrategia didáctica.

La investigación parte de una problemática real o concreta sintetizada en el bajo rendimiento académico de los estudiantes para abstraer causas y consecuencias de un aprendizaje memorístico y repetitivo

- **Inductivo - Deductivo.** - El método inductivo será utilizado en la recolección e interpretación de la información que parte de las observaciones de casos particulares que ayuden a llegar a la generalización, información que será recolectada a través de encuestas, entrevistas, observaciones sobre el uso de la narrativa digital. Una vez que se posea la información recopilada a través de encuestas, observaciones se deberá deducir y establecer conclusiones, así como la importancia, componentes, características que debe poseer la estrategia didáctica del uso de la narrativa digital para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia.

- **Histórico – lógico.** - Facilita conocer el tránsito de la problemática en estudio desde su origen, evolución o retrocesos que permita tener una conciencia clara del presente y determinar a futuro posibles tendencias. (Cesar Bernal, 2019)

Empíricos.

- **Observación directa.** - La observación directa en el aula es útil para recopilar información sobre cómo se implementa realmente la estrategia de narrativas digitales en la enseñanza de la historia. Puede proporcionar información valiosa sobre el comportamiento de los estudiantes, la participación y la eficacia de la estrategia.
- **Encuesta.** - Es una herramienta efectiva en la investigación sobre narrativas digitales como estrategia didáctica en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. La encuesta permite recopilar datos de manera sistemática y obtener información de un grupo amplio de participantes. (Cesar Bernal, 2019)

Datos estadísticos.

- **Matemáticos estadísticos.** - Tabular, describir, inferencia: Una vez recolectada la información, la misma será analizada, descrita, tabulada y representada en cuadros estadísticos que permitirán inferir el alcance o cumplimiento de los objetivos planteados o resultados previstos en la investigación. (Cesar Bernal, 2019)

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Estos instrumentos serán utilizados de manera complementaria para recopilar datos cuantitativos y cualitativos que permitan abordar los objetivos de investigación y responder a las preguntas planteadas en el estudio.

Guía de observación participante.

Una guía de observación participante es un documento que ayuda al investigador a organizar y estructurar su observación de un fenómeno social. La guía incluye una serie de preguntas o áreas a observar, que están diseñadas para ayudar al investigador a recopilar datos relevantes y significativos para su estudio.

El propósito de una guía de observación participante es garantizar que la observación sea sistemática y que se recopilen los datos necesarios para responder a las preguntas de investigación. La guía también ayuda al investigador a evitar sesgos y a centrarse en los aspectos más relevantes del fenómeno observado.

La justificación de una guía de observación participante es que permite al investigador recopilar datos de manera más eficiente y eficaz. La guía ayuda al investigador a enfocar su atención y a evitar perderse detalles importantes. También ayuda al investigador a organizar sus datos de manera más coherente, lo que facilita su análisis posterior.

Cuestionarios.

- **Propósito:** medir de manera cuantitativa las variables relacionadas con la participación de los docentes, su motivación y su percepción de la relevancia de las narrativas digitales en la enseñanza de Historia. Los cuestionarios proporcionarán datos numéricos que permitirán comparar los resultados
- **Justificación:** los cuestionarios se justifican debido a su capacidad para recopilar datos cuantitativos de manera eficiente y estandarizada. Permiten medir de manera objetiva variables clave, como la participación y la motivación de los docentes, lo que facilita el análisis estadístico.

Encuesta.

- **Propósito:** explorar en profundidad las experiencias y percepciones de los docentes en relación con el uso de narrativas digitales en la enseñanza de Historia. Se utilizó para obtener información detallada sobre cómo los docentes perciben esta nueva estrategia pedagógica, qué aspectos encuentran más beneficiosos o desafiantes y cómo influye en su motivación y participación en clase.
- **Justificación:** complementarán los datos cuantitativos con una comprensión en profundidad de las experiencias y percepciones de los docentes. Esta encuesta proporcionará información valiosa sobre cómo se sienten los docentes con respecto al uso de narrativas digitales y cómo esto afecta su participación y motivación en la asignatura de Historia.

2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.

Población: La población total de docentes de la Unidad Educativa Huasimpamba es de 45, distribuidos entre el Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico.

Muestra: Para efecto de esta investigación la muestra es no probabilística tomada a partir de los criterios tiempo y duración de la Investigación, además se considera que uno de las autoras desarrolla su actividad pedagógica en Primero de Bachillerato, por intervenir directamente en ese espacio se toma como muestra a 13 docentes que imparten la asignatura de Historia entre el Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico.

2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.

Para el Análisis Cuantitativo de Datos.

- Estadísticos Descriptivos: por la recomendación brindada por (Quistanchala Núñez & Zambrano Pacheco) se utilizarán medidas de tendencia central, como la media y la mediana, para resumir y describir el compromiso, la motivación y el desempeño de los docentes. Se

calculan medidas de dispersión, como la desviación estándar, para evaluar la variabilidad de los datos.

- Análisis de correlación: se realizará un análisis de correlación para examinar posibles relaciones entre categorías, como la relación entre la motivación, los años de experiencia del docente.

Para análisis de datos cualitativos.

- Análisis de contenido: se utilizará el análisis de contenido para examinar las transcripciones de las entrevistas cualitativas. Se identificarán nuevos temas, patrones y categorías en las respuestas de los docentes.
- Codificación cualitativa: las respuestas de los docentes se codificarán sistemáticamente en categorías y subcategorías que reflejen percepciones y experiencias comunes.

Interpretación de los Resultados.

La interpretación meticulosa de los resultados se erigirá como una empresa compleja y fundamentada, fusionando el rigor cuantitativo con la riqueza cualitativa. Los datos, tanto numéricos como narrativos, serán examinados a través de un lente crítico, buscando patrones intrínsecos y consistencias que se alineen con los objetivos de investigación y las preguntas planteadas. Esta meticulosa atención a los detalles contextuales garantizará que los resultados no se consideren de manera aislada, sino que se interpreten en el contexto más amplio de la educación histórica digital en la Unidad Educativa "Huasimpamba".

Al integrar datos cuantitativos y cualitativos, se ofrecerá una interpretación rica y matizada, y se capturarán las complejidades inherentes al impacto del uso de narrativas digitales en la enseñanza de Historia. Esta amalgama de datos y enfoques proporcionará una comprensión completa y enriquecedora, trascendiendo las meras cifras para revelar la narrativa subyacente de la experiencia educativa digital en la Unidad Educativa "Huasimpamba". Esta interpretación profundamente contextualizada se alzará como la culminación de la investigación, ofreciendo perspectivas profundas y significativas que resonarán no solo en la academia sino también en la práctica educativa real.

2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.

- **Estrategia investigativa.**

El trabajo desarrollado se enfoca en temáticas de índole científico, legal y apreciaciones personales en base al trabajo investigativo que se desarrollara para dar validez al mismo.

El Capítulo 1.- Contiene la fundamentación teórica de la problemática de investigación en base al análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas sobre el tema, aspectos

históricos y evolutivos del problema científico, además de realizar un análisis crítico y reflexivo sobre puntos de vista de diversos autores relacionados con las categorías fundamentales de la investigación.

En el Capítulo 2.- Se presenta la metodología empleada en el desarrollo de la propuesta en relación con los objetivos específicos, métodos y técnicas de investigación, así como una descripción minuciosa de los resultados alcanzados;

En tanto que en el Capítulo 3.- Se aplica un análisis tanto cualitativo y cuantitativo de los resultados que darán validez al trabajo de investigación, el tiempo en que se realice y la sostenibilidad de la propuesta, así como los beneficios, viabilidad y factibilidad de la aplicación de la estrategia didáctica basada en la narrativa digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.

- **Etapas de diagnóstico inicial.**

Revisión Bibliográfica y Fundamentación Teórica.

Esta etapa implica una revisión exhaustiva de la literatura existente relacionada con el uso de narrativas digitales en la enseñanza de Historia y los fundamentos teóricos detrás de esta estrategia didáctica. El objetivo es comprender las bases conceptuales y teóricas que sustentan el uso de las narrativas digitales en la educación.

Identificación de Antecedentes y Tendencias Históricas.

Se busca identificar antecedentes o tendencias históricas del uso de narrativas digitales en la enseñanza de Historia en Ecuador. Esto proporcionará contexto histórico y antecedentes relevantes para la investigación actual.

Caracterización de la Situación Actual.

En esta fase, se recopilará información sobre la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en la Unidad Educativa "Huasimpamba" durante el primer trimestre del periodo 2023. Esto incluye datos sobre métodos pedagógicos existentes y desafíos identificados.

- **Modelación de la Propuesta.**

Determinación de Categorías de Análisis.

Las categorías de análisis que serán evaluadas en el estudio tales como proceso de enseñanza-aprendizaje, estrategia didáctica y narrativa digital. Esto incluye la participación de los docentes, la tecnología, su motivación y otros factores relevantes.

Selección de Instrumentos de Recopilación de Datos.

Se selecciona y diseña los instrumentos de recopilación de datos, como cuestionarios, guías de entrevistas, de acuerdo con categorías definidas.

Diseño de la Estrategia Didáctica con el uso de Narrativas Digitales.

En esta etapa, se determinará los componentes, relaciones y elementos de funcionalidad que debe tener la estrategia didáctica en el uso de las narrativas digitales para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba primer trimestre del periodo 2023. Esto incluirá la selección de acciones donde se detalla cómo desarrollar la narrativa digital (storytelling).

- **Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica).**

Análisis de Datos y Comparación de Resultados.

Los datos recopilados se analizarán utilizando estadísticas cuantitativas, como pruebas de comparación de los docentes participantes y análisis de correlación. Los resultados se compararán para evaluar el impacto del uso de narrativas digitales.

Interpretación de Resultados y Conclusiones.

Se interpretarán los resultados en el contexto de los objetivos de investigación y las preguntas planteadas. Se formularán conclusiones y se discutirá el alcance de la estrategia didáctica con narrativas digitales en la enseñanza de Historia.

Validación Teórica o Empírica.

Para validar la propuesta por expertos en educación, se considera el método de sistematización de experiencias.

2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

En el proceso de análisis e interpretación de la entrevista para esta investigación, se destaca la importancia de los docentes como fuentes confiables de información debido a su experiencia en la enseñanza de Historia y la formación de estudiantes. Además, se utiliza un instrumento compuesto por nueve preguntas que abordan diversas categorías de análisis, relacionadas con el uso de tecnologías digitales en la educación, la comprensión lectora, el empleo de narrativas en la enseñanza, y la conexión entre los lenguajes multimediales. Estas preguntas buscan arrojar luz sobre la interacción entre las tecnologías digitales y la enseñanza de historia en los primeros años de bachillerato.

1. ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente de Historia en el nivel de Bachillerato?

Tabla 1. Experiencia docente.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Menos de 5 años	4	31
De 6 a 10 años	4	31
De 11 a 20 años	1	7
Mas de 20 años	4	31
TOTAL	13	100%

Elaborado: las autoras. (2023).

De los datos obtenidos en la tabla 1, se concluye que un 31 % de los encuestados tienen menos de 5 años de experiencia como docentes de Historia, es decir que posiblemente 1 de cada 3 maestros es relativamente nuevo en la enseñanza de la asignatura de Historia para bachillerato. En tanto que el 31 % de los consultados manifiesta poseer experiencia en la enseñanza de Historia en el nivel de Bachillerato.

También con un 7 % de los docentes encuestados acreditan experiencia entre 11 y 20 años en la enseñanza de Historia en el nivel de Bachillerato, lo que indica experiencia moderada de un pequeño grupo de docentes; y finalmente, el 31 % de los docentes encuestados poseen más de 20 años de experiencia en la enseñanza de Historia en Bachillerato, lo que indica que aproximadamente 1 de cada 3 docentes tiene una amplia experiencia en la enseñanza de Historia en este nivel. (Ver anexo # 3 Grafico 1)

2. ¿Ha utilizado alguna vez herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia?

Tabla 2. Utilización de herramientas digitales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0
Frecuentemente	6	46
Ocasionalmente	4	31
Raramente	3	23
Nunca	0	0
TOTAL	13	100%

Elaborado: las autoras. (2023).

Según los datos obtenidos en la tabla 2, demuestran que el 46 % de los encuestados afirman utilizar herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia de manera "Frecuente", lo que indica que los docentes emplean con regularidad herramientas digitales en la enseñanza de Historia. También el 31 % de los docentes consultados indicaron utilizar herramientas digitales de manera "Ocasional", lo que indica que un grupo considerable de docentes emplea en la enseñanza de Historia las herramientas digitales, aunque no de manera tan sólida como el primer grupo; y por último el 23 % de los docentes respondieron que utilizan herramientas digitales "Raramente", lo que significa que un grupo pequeño de docentes las utiliza de manera ocasional o con poca frecuencia.

Cabe mencionar que ningún docente encuestado afirmó utilizar herramientas digitales "Muy frecuentemente" o "Nunca". (Ver anexo # 3 Grafico 2)

Es decir, la mayoría de los docentes encuestados utilizan herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia, lo que sugiere que existe una

tendencia hacia la integración de la tecnología en la enseñanza de la Historia, con particularidades específicas.

3. En caso afirmativo, ¿Qué tipo de herramientas digitales ha utilizado?

Tabla 3. Tipología de herramientas digitales más utilizadas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Presentaciones multimedia	8	30
Videos	10	37
Simulaciones	2	7
Juegos interactivos	6	22
Otras	1	4
Ninguna	0	0
TOTAL	27	100%

Elaborado: las autoras. (2023).

De acuerdo a la información obtenida en la tabla 3, se concluye que el 30 % de los docentes consultados manifiestan que han utilizado presentaciones multimedia en sus clases, por lo que el uso de las presentaciones multimedia es común en la enseñanza de la asignatura de Historia, también el 37 % de los docentes encuestados han empleado videos en las clases de la asignatura de Historia, lo que permite inferir que al igual que las presentaciones multimedia, los videos son una herramienta bastante común para presentar contenido histórico de manera visual y auditiva, con un porcentaje de apenas el 7 % de los docentes indican que han utilizado simulaciones en sus clases de Historia, es decir un pequeño grupo emplea simulaciones interactivas para enseñar los contenidos históricos.

Un 22 % de los docentes encuestados aseguran que han utilizado juegos interactivos para que el aprendizaje de Historia sea más participativo y atractivo, lo que evidencia que es una herramienta empleada por un número significativo de docentes; y apenas un 4 % de los docentes mencionaron el uso de "otras" herramientas digitales no especificada, por lo que no se puede determinar su naturaleza y propósito. (Ver anexo # 3 Grafico 3)

Cabe mencionar que ningún docente indicó no haber empleada ninguna herramienta digital en sus clases, lo que sugiere que todos los docentes han utilizado al menos de alguna forma las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia.

4. ¿Considera que el uso de herramientas digitales mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia?

Tabla 4. Percepción sobre las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	6	46
De acuerdo	6	46

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	8
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	13	100%

Elaborado: las autoras. (2023).

De acuerdo a los resultados de la tabla 4, con relación a la encuesta realizada se concluye que el 46 % de los docentes se encuentran "Totalmente de acuerdo" en que el uso de las herramientas digitales mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia, es decir que los docentes en su mayoría son conscientes en los beneficios que brinda el empleo de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo otro 46 % de los docentes consultados se encuentra "De acuerdo", en que el uso de herramientas digitales mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la signatura de Historia, por lo que refuerza la idea de que la mayoría de los docentes considera que las herramientas digitales son beneficiosas en la enseñanza de esta asignatura; y un 8 % de los docentes consultados expresa estar "De acuerdo ni en desacuerdo", lo que apunta cierta neutralidad o indecisión en cuanto a si las herramientas digitales son o no beneficiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia. (Ver anexo # 3 Grafico 4)

En tanto cabe manifestar que ningún docente respondió estar "En desacuerdo" o "Totalmente en desacuerdo", lo que indica que ninguno de los encuestados está en desacuerdo con la idea de que las herramientas digitales mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia.

5. ¿Ha utilizado alguna vez narrativas digitales como estrategia didáctica en sus clases de Historia?

Tabla 5. Utilización de narrativas digitales como estrategia didáctica

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	1	8
Frecuentemente	2	15
Ocasionalmente	5	39
Raramente	3	23
Nunca	2	15
TOTAL	13	100%

Elaborado: las autoras. (2023).

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 5, sobre el uso de narrativas digitales como estrategia didáctica en las clases de Historia, podemos mencionar que la mayoría de encuestados usa Ocasionalmente las narrativas digitales como estrategia didáctica en sus clases de Historia, representando el 39 %. Seguido de un 23 %, que manifestaros hacer uso raramente las narrativas digitales, tambien dos grupos de docentes que cada uno representan el 15 % de encuestados dice

haber utilizado narrativas digitales con frecuencia o nunca; y un 8 % de los encuestados se manifestaron diciendo que han utilizado narrativas digitales como estrategia didáctica en sus clases de Historia de manera muy frecuentemente. (Ver anexo # 3 Grafico 5)

Es decir, la mayoría de los encuestados utilizan narrativas digitales ocasionalmente en sus clases de Historia, mientras que un número significativo las utiliza raramente o nunca. Solo un pequeño porcentaje las utiliza con mucha frecuencia o frecuentemente en sus clases.

6. ¿Qué beneficios piensa usted que aporta el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de la asignatura de Historia?

Tabla 6. Beneficios del uso de narrativas digitales en el aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mayor interés y motivación por parte de los estudiantes	8	62
Mejor comprensión de los contenidos históricos	5	38
Mayor retención de la información	0	0
Desarrollo de habilidades digitales	0	0
Otras	0	0
TOTAL	13	100%

Elaborado: las autoras. (2023).

Con relación al uso de narrativas digitales en el aprendizaje de la asignatura de Historia, según los datos obtenidos en la tabla 6, se puede decir que aporta varios beneficios, con un 62 % de los consultados manifiesta que el estudiante presenta mayor interés y motivación hacia las narrativas digitales ya que suelen hacer que los contenidos históricos sean más atractivos y accesibles para los estudiantes. Igualmente, un 38% de los encuestados indica desarrollar mejor comprensión de los contenidos históricos.

Cabe mencionar que, aunque la tabla menciona que no se registraron respuestas específicas en cuanto a la retención de información, el desarrollo de narrativas digitales puede contribuir a que los estudiantes retengan mejor lo que han aprendido, gracias a la combinación de texto, imágenes y multimedia. (Ver anexo # 3 Grafico 6)

7. ¿Considera que las narrativas digitales pueden ayudar a captar la atención y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura de Historia?

Tabla 7. Las narrativas digitales en la atención y motivación de los estudiantes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	38
De acuerdo	8	62
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

TOTAL	13	100%
-------	----	------

Elaborado: las autoras. (2023).

Los datos estadísticos presentados en la Tabla 7 representan la opinión de un grupo de docentes sobre si las narrativas digitales pueden ayudar a captar la atención y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura de Historia. Es así que un 38 % de los consultados están totalmente de acuerdo en que las narrativas digitales pueden ser efectivas para captar la atención y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de Historia. Igualmente, un 62 % de las personas encuestadas están de acuerdo en que las narrativas digitales pueden ser útiles en este contexto. (Ver anexo # 3 Grafico 7)

Según esta muestra, la mayoría (el 100% en este caso) está de acuerdo en que las narrativas digitales pueden ser efectivas para captar la atención y motivación de los estudiantes en la asignatura de Historia. Esto sugiere un alto nivel de apoyo a la idea de utilizar narrativas digitales en la enseñanza de la Historia.

8. ¿Cree que el uso de las narrativas digitales puede facilitar la comprensión y retención de contenidos históricos por parte de los estudiantes?

Tabla 8. Las narrativas digitales en la comprensión y retención de contenidos.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	38
De acuerdo	8	62
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	13	100%

Elaborado: las autoras. (2023).

Basándonos en los datos proporcionados por la tabla 8, indican la opinión de profesionales en el campo educativo, sobre si el uso de las narrativas digitales puede facilitar la comprensión y retención de contenidos históricos por parte de los estudiantes. Con un 38 % de los consultados nos indicaron que están totalmente de acuerdo en que el uso de las narrativas digitales puede facilitar la comprensión y retención de contenidos históricos; y el 62 % de los encuestados manifestaron estar de acuerdo con la afirmación, pero no de manera total. (Ver anexo # 3 Grafico 8)

Esto indica que la mayoría de los encuestados ven el valor de las narrativas digitales en la enseñanza de contenidos históricos, aunque quizás con ciertas reservas o matices.

9. ¿Se siente preparado/a para utilizar narrativas digitales como estrategia didáctica en la enseñanza de Historia?

Tabla 9. ¿Se siente preparado/a para utilizar narrativas digitales?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si, me siento totalmente preparado/a	3	23
Si, me siento preparado/a en cierta medida	8	62
No, no me siento preparado/a	2	15
No, no me siento preparado/a en absoluto	0	0
TOTAL	13	100%

Elaborado: las autoras. (2023).

Los datos estadísticos presentados en la tabla 9, se refieren a la preparación de los encuestados para utilizar narrativas digitales como estrategia didáctica en la enseñanza de Historia. Con el 62 % de los encuestados indicaron que se sienten preparados en cierta medida para utilizar narrativas digitales como estrategia didáctica en la enseñanza de Historia, otro 15 % de los encuestados manifiestan que no se sienten preparados para utilizar narrativas digitales; y un 23 % de los encuestados afirmaron que se sienten totalmente preparados para utilizar narrativas digitales en la enseñanza de Historia. Cabe mencionar que no hubo encuestados que afirmaran no sentirse preparados en absoluto. (Ver anexo # 3 Grafico 9)

Conclusiones del diagnóstico causal.

A partir del análisis de los datos recopilados en las diferentes preguntas del diagnóstico causal en el trabajo de investigación, se pueden extraer las siguientes conclusiones:

Experiencia de los Docentes: La mayoría de los docentes de Historia en el nivel de Bachillerato tienen una experiencia significativa en la enseñanza, ya que el 62 % de ellos tiene entre 6 y más de 20 años de experiencia. Esto sugiere que son profesionales con un bagaje considerable en el campo de la educación.

Uso de Herramientas Digitales: La mayoría de los docentes (77%) han utilizado herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia. Esto indica una disposición a integrar la tecnología en la enseñanza.

Tipo de Herramientas Digitales Utilizadas: Las herramientas digitales más comunes utilizadas por los docentes son videos (37 %) y presentaciones multimedia (30 %). Esto sugiere un interés en medios visuales y multimedia para enriquecer la enseñanza.

Percepción sobre el Impacto de las Herramientas Digitales: La gran mayoría de los docentes (92 %) considera que el uso de herramientas digitales mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia. Esto refleja una percepción positiva sobre la utilidad de la tecnología en la educación.

Uso de Narrativa Digitales: La mayoría de los docentes (85 %) ha utilizado narrativas digitales como estrategia didáctica, aunque la frecuencia varía. Esto indica una disposición a explorar enfoques pedagógicos más innovadores.

Beneficios de las Narrativa Digitales: Los docentes identifican beneficios significativos de las narrativas digitales, como el aumento del interés y motivación de los estudiantes (62 %) y una mejor comprensión de los contenidos históricos (38 %).

Percepción sobre la Captación de la Atención y Motivación de los Estudiantes: La mayoría de los docentes (62 %) está de acuerdo en que las narrativas digitales pueden ayudar a captar la atención y motivación de los estudiantes, lo que respalda la idea de que estas estrategias pueden ser efectivas para el compromiso de los alumnos.

Facilitación de la Compresión y Retención de Contenidos: Los docentes consideran que las narrativas digitales también pueden facilitar la comprensión y retención de contenidos históricos, ya que el 100% está de acuerdo o parcialmente de acuerdo con esta afirmación.

Preparación de los Docentes: La mayoría de los docentes (85 %) se siente preparado, al menos en cierta medida, para utilizar narrativas digitales como estrategia didáctica en la enseñanza de Historia. Esto indica una disposición a adquirir las habilidades necesarias.

En conclusión, podemos mencionar que los docentes de Historia en el nivel de Bachillerato muestran una actitud positiva hacia el uso de herramientas digitales y narrativas digitales en la enseñanza. Consideran que estas estrategias pueden mejorar el proceso de aprendizaje y están dispuestos a incorporar tecnología de manera más efectiva en su práctica docente. Sin embargo, la formación y el apoyo continuo pueden ser importantes para aprovechar al máximo el potencial de estas herramientas en el aula.

CAPITULO III.- PRESENTACION Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.**PROPUESTA Y VALIDACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA ENFOCADO EN EL USO DE LA NARRATIVA DIGITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA.**

Digital Storytelling es una herramienta didáctica que permite a los docentes enseñar de una manera diferente, aprovechando que la historia permite conectar al estudiante con la época que se está enseñando. En el contexto de la asignatura de Historia, las narrativas digitales pueden utilizarse para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo que los estudiantes sean más motivados y participativos.

El presente capítulo se propone un diseño de estrategia didáctica enfocada en el uso de las narrativas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato.

La propuesta contribuirá a la solución de múltiples problemas al abordar las barreras existentes en la enseñanza de la Historia, mejorando la motivación, la comprensión, el rendimiento académico y la participación de los estudiantes. Además, al brindar acceso a nuevas metodologías pedagógicas y promover la capacitación docente, la propuesta está preparada para impactar positivamente en la calidad de la educación en la Unidad Educativa "Huasimpamba" durante el año lectivo 2022-2023.

Además, la propuesta encierra un potencial transformador para la enseñanza de la Historia. Al adoptar esta innovadora estrategia basada en narrativas digitales, se aspira a crear un ambiente de aprendizaje más enriquecedor, atractivo y significativo tanto para los estudiantes como para los docentes. Esta iniciativa se enfoca en abordar los desintereses que previamente experimentaban los estudiantes hacia los temas históricos, y propone una perspectiva fresca y tecnológica que contribuya al fortalecimiento del sistema educativo. Al hacerlo, se prepara a la próxima generación para comprender de manera más profunda su pasado y apreciar su papel en la sociedad contemporánea.

3.1. Caracterización de la asignatura Historia para primero de Bachillerato.

Hoy en día, la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia tradicional se ha estancado en la simple transmisión y repetición de conocimientos lo que ha incidido en la valoración que los estudiantes le dan a la misma. En muchas ocasiones los alumnos tienden a dar mayor importancia a las ciencias exactas o naturales, relegando a un segundo plano a la Historia, por lo que, solo tiene valor en el sentido de alcanzar una nota para aprobar el año, sin considerar que la historia va más allá de un simple hecho histórico, fechas o un personajes destacados, la

historia debe ser analizada y concebida como modelo o tendencia para comprender lo que sucede en el presente y de esa manera conducir nuestra accionar a un futuro más promisorio.

En este sentido (Silva & Donoso, 2018) señala, que cuando se aborde un tema, el mismo debe propender al desarrollo de habilidades temporo-espaciales que permita comprender no solo los cambios sino también la multicausalidad de un hecho histórico, que incite a comparar literatura y puntos de vista divergentes con un pensamiento histórico-crítico, ya que generalmente se ha dejado a un lado estas capacidades intrínsecas de los seres humanos. (Ver anexo # 4)

3.2. Estrategia didáctica

La estructura de la estrategia didáctica se enfoca en un sistema de acciones para diseñar un digital storytelling que busca fortalecer la comprensión, dinamizar el entendimiento del contenido curricular de la asignatura de Historia dentro de la Unidad Educativa “Huasimpamba”, consta de una sólida y a su vez sencilla estructura que le permitirá tanto al docente como al estudiante manejarlo de forma fluida, de tal manera que las personas involucradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje se familiaricen con el mismo de forma inmediata.

Estructura de la estrategia didáctica

Objetivo General

Sistematizar acciones para el diseño de digital storytelling como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para primero de bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba” año lectivo 2022-2023.

Objetivos específicos

- Establecer los componentes de la estratégica didáctica Digital Storytelling para favorecer el proceso enseñanza -aprendizaje en la asignatura de Historia.
- Definir las herramientas adecuados y accesibles para la aplicación de Digital Storytelling en la asignatura de Historia.
- Validar la propuesta de Diseño de una estrategia didáctica enfocado en el uso de digital storytelling para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato

Presentación de la propuesta

Con el propósito de comprender en que consiste la propuesta Diseño de una estrategia didáctica enfocado en el uso de la narrativa digital para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa “Huasimpamba” año lectivo 2022-2023, se elaboró un sistema de acciones para diseñar la estrategia didáctica, donde se elabora el guion narrativo, el guion gráfico es decir, las escenas que

podrán ser elaboradas en la herramienta tecnológica Animaker, escogida por las autoras y finalizar al subir a YouTube el video animado para poder compartirlo y reflexionar sobre esta nueva experiencia de aprendizaje.

Selección de contenidos

La estrategia didáctica que se propone para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia para primero de bachillerato se podrá utilizar con otras estrategias activas como la clase invertida, la gamificación, aprendizaje basado en problemas, casos y proyectos. Los contenidos que se abordarán utilizando digital storytelling serán tomados del Currículo 2016 emitido por el Ministerio de Educación en la asignatura de Historia primero de Bachillerato, entre ellos: El origen de la humanidad y Civilizaciones fluviales de la antigüedad. (Ver anexo # 5)

Definición de competencias

La aplicación de storytelling en la asignatura de Historia de primero de bachillerato puede contribuir al desarrollo de diversas competencias tanto cognitivas como emocionales y sociales en los estudiantes.

1. Comprensión Histórica.

- **Contextualización:** Los estudiantes pueden desarrollar habilidades para situar eventos históricos en su contexto, comprendiendo las causas y consecuencias.
- **Secuenciación temporal:** El storytelling facilita la comprensión de la cronología de los eventos históricos, ayudando a los estudiantes a organizar y recordar la información.

2. Habilidades de Investigación.

- **Búsqueda de información:** Los estudiantes pueden aprender a investigar datos históricos relevantes para construir narrativas convincentes.
- **Evaluación de fuentes:** Al seleccionar y utilizar diferentes fuentes para construir sus historias, los estudiantes pueden desarrollar habilidades críticas para evaluar la credibilidad y la fiabilidad de las fuentes históricas.

3. Habilidades de Comunicación.

- **Expresión oral y escrita:** La elaboración de historias históricas impulsa el desarrollo de habilidades de expresión oral y escrita, ayudando a los estudiantes a comunicar sus ideas de manera clara y coherente.
- **Uso adecuado del lenguaje histórico:** A través del storytelling, los estudiantes pueden familiarizarse con el vocabulario específico de la historia y aprender a utilizarlo de manera apropiada. (Rosales Statkus Saulius E, 2015)

4. Desarrollo de la Creatividad.

- **Imaginación histórica.** - El storytelling permite a los estudiantes utilizar su imaginación para reconstruir y dar vida a situaciones y personajes históricos, fomentando la creatividad y la originalidad.
- **Creación de narrativas alternativas.** - Los estudiantes pueden explorar diferentes perspectivas históricas y crear narrativas alternativas, lo que promueve el pensamiento crítico y la comprensión de la complejidad de los eventos históricos.

5. Empatía y Conexión Emocional.

- **Identificación con personajes históricos:** Al contar historias, los estudiantes pueden conectarse emocionalmente con personajes históricos, desarrollando empatía y comprensión de las experiencias humanas a lo largo del tiempo.
- **Conciencia de la diversidad histórica:** El storytelling puede destacar la diversidad de experiencias históricas, promoviendo la comprensión de diferentes culturas, perspectivas y contextos.

6. Trabajo en Equipo.

- **Colaboración en proyectos de storytelling:** Los proyectos de storytelling pueden fomentar el trabajo en equipo, ya que los estudiantes pueden colaborar en la investigación, planificación y presentación de sus narrativas históricas.
- **Tecnología y Alfabetización Digital:** Es la capacidad de interactuar con la tecnología de manera informada, crítica y ética. Incluye habilidades para buscar, evaluar, utilizar y crear contenido digital, así como comprender cómo funciona la tecnología y cómo puede influir en diferentes aspectos de la vida personal, profesional y social.

7. Uso de herramientas digitales.

- La integración de tecnología para la creación y presentación de historias puede desarrollar la alfabetización digital de los estudiantes. (Rosales Statkus Saulius E, 2015)

Sistematización de acciones.

El Sistema de Acciones para desarrollar esta propuesta se consideró los 8 pasos para usar en clase la narración digital o digital Storytelling. (ver ilustración 1ANEXOS)

1. **Empieza con una idea.** - El primer paso es seleccionar el contenido de aprendizaje y temática que se quiere llevar al proceso digital Storytelling y que se cuentan expuestos en la tabla 1.
2. **Busca, descubre y aprende.** - Una vez que tenga definido el tema o idea clara, es importante investigar sobre este. Esto ayudará a comprender mejor el contexto de la historia y a crear personajes y situaciones creíbles. Se utilizará el libro de Historia para primero de bachillerato

entregado por el Ministerio de Educación, también artículos, sitios web, videos y otros recursos para la investigación.

3. **Escribe una historia.** - Una vez que se haya analizado el tema, es hora de comenzar a escribir el guion narrativo, es importante centrarse en los elementos básicos de una historia: el principio, el desarrollo y el final. El comienzo debe presentar a los personajes y el conflicto principal de la historia. La cuestión es desarrollar el conflicto y llevar la historia al punto de quiebre; El final debe resolver el conflicto y proporcionar una conclusión satisfactoria a la historia. En este paso se debe considerar un lenguaje sencillo no muy técnico, más bien de carácter vivencial y que se conecte con los contenidos afectivos.
4. **Dibujar y planificar un escenario.** - Una vez elaborado el guion narrativo, es hora de pasar al siguiente paso que corresponde al guion gráfico, para ilustrar cada escena se utilizara imágenes o dibujar sus propios escenarios.
5. **Crear o seleccionar recursos.** – Para implementar el Digital Storytelling es necesario escoger las herramientas digitales que nos faciliten una mejor realización del Storytelling y en lo posterior poder ser reproducidos desde varios formatos digitales y sobre todo al alcance de todas las personas. En este paso se podrá grabar narraciones, seleccionar música y seleccionar o crear imágenes, videos, estadísticas, mapas, ilustraciones y otros elementos para respaldar la historia.

En el caso de esta propuesta se ha definido a la narrativa multimedia que a partir de la herramienta digital Animaker, cuya aplicación permite el uso de plantillas, recursos, personajes, voz en off y animaciones, que facilitará la construcción de contenidos de aprendizaje por parte de los docentes. En un siguiente momento, se deberá subir el contenido digital a la herramienta YouTube para su difusión, pues es el medio de difusión más conocido y de fácil utilización. (Aula planeta, 2023)

6. **Todo junto.** - Una vez preparado todos los materiales, es hora de construir el relato con la herramienta de video animado: se deberá proceder a la creación de la voz en off y después el montaje con las imágenes, animaciones y otros recursos que posee el programa de construcción de videos animados
7. **Acciones.** - Una vez que se haya completado el relato, el siguiente paso es subir el producto terminado a YouTube, para ello se debe enlazar el producto final de Animaker con la herramienta YouTube, que permitirá la difusión de la Digital Storytelling, el mismo que se realizara en las diferentes herramientas educativas que cuente el profesor, tales como sistemas de gestión de aprendizaje, blogs, wikis y redes sociales de esta forma no solo se aportará a los estudiantes de clase, sino también a toda la comunidad educativa al presentarlo en un evento.

8. Piensa y comenta. – Cómo último paso de la actividad, es reflexionar con los estudiantes: una vez publicado los contenidos, se evaluará las actividades con la ayuda de una rúbrica, para evidenciar los progresos y resultados de aprendizaje que alcanzaron los estudiantes. (Aula planeta, 2023) (Ver anexo # 6)

Elementos de la narrativa digital.

Estos elementos son esenciales para crear narraciones digitales efectivas y atractivas para el público. También destaca que los medios digitales ofrecen nuevas posibilidades para la narración, que pueden ser utilizadas para crear historias más innovadoras y envolventes.

- 1. La historia.** - La trama o historia es el pilar fundamental de cualquier narración digital efectiva. Para captar la atención del público, debe ser intrigante, relevante y contada de manera convincente. Un relato bien estructurado incluye elementos esenciales como el conflicto, el clímax y la resolución. Los personajes también desempeñan un papel crucial, ya que deben ser creíbles y complejos, con motivaciones claras. La habilidad del autor para describir el escenario de manera vívida y realista contribuye significativamente a la inmersión del espectador.
- 2. Los Personajes.** - Son la esencia de cualquier historia, su autenticidad y complejidad son claves para atraer al público. Es esencial que los personajes tengan motivaciones claras y que sus acciones sean coherentes con sus personalidades. Un desarrollo sólido de los personajes permite que el público se conecte emocionalmente con la historia, proporcionando un elemento adicional de atractivo.
- 3. Escenarios.** - Los escenarios, o el entorno donde se desarrolla la historia, añaden profundidad y contexto a la narrativa. La descripción vívida y realista del entorno contribuye a la creación de una atmósfera adecuada. Es crucial que el escenario sea relevante para la trama, ya que esto fortalece la conexión entre la historia y el público. Un escenario bien delineado puede ser un elemento distintivo que potencia la experiencia narrativa. (Negrín Eduardo, 2017)
- 4. El Narrador.** - Es la voz que guía a la audiencia a través de la historia. Puede adoptar diversas formas, desde una persona hasta un objeto animado. La credibilidad del narrador y la adecuación de su voz al tono de la historia son esenciales. La elección del narrador puede tener un impacto significativo en la percepción de la historia, ya que puede ofrecer perspectivas únicas o sesgar la interpretación de los eventos.
- 5. Idioma.** - El lenguaje utilizado en la narración digital actúa como el vehículo principal para comunicar la historia. Debe ser claro, conciso y atractivo para mantener la atención del público. La elección del lenguaje también depende del público objetivo, y adaptarse a sus preferencias lingüísticas contribuye a una conexión más efectiva. El lenguaje adecuado ayuda a establecer la atmósfera deseada ya transmitir las emociones de la historia de manera efectiva.

6. Los Medios Digitales. - La narración se ve enriquecida por una variedad de recursos multimedia, como imágenes, sonido, vídeo y texto. La efectividad de estos medios digitales radica en su utilización estratégica para complementar y mejorar la historia. La sincronización adecuada de estos elementos multimedia contribuye a una experiencia más envolvente y atractiva.

La narración digital permite una creatividad sin límites al aprovechar las posibilidades ofrecidas por la tecnología para contar historias de formas innovadoras. La interacción entre la narrativa tradicional y los medios digitales permite un campo expansivo para la experimentación narrativa y la participación activa del público. (Negrín Eduardo, 2017)

Desarrollo del sistema de acciones.

- 1. Encentar con una idea.** - En el caso de la actividad 1 se consideró el tema “El origen de la humanidad: evolución de los homínidos”, un tema de conocimiento y de interés social.
- 2. Busca, descubre y aprende.** - Una vez con la idea clara, se utilizará del libro de historia de primero de bachillerato del estudiante para que puedan investigar sobre el tema, y también en celular artículos, sitios web, videos y otros recursos para su investigación. Esto ayudará a comprender mejor el contexto de relato y a crear personajes y situaciones creíbles.
- 3. Escribe una historia.** – elaborar el guion narrativo considerando los elementos de narrativas digitales.

Tabla 2. ACTIVIDAD 1. GUIÓN NARRATIVO

Título	Inicio de la humanidad.
Sentido	Determinar las características esenciales del Paleolítico determinando modo de producción, relaciones sociales, materias primas y herramientas y la producción de arte rupestre.
Tema	Transformación de los homínidos.
Genero	Real-
Focalización	Focalización cero (mediante voz en off).
Personajes	<ul style="list-style-type: none"> • Australopithecus. • Homo Habilis. • Homo Erectus. • Homo Sapiens (Neanderthal). • Homo Sapiens Sapiens (Crogmanon)
Tiempo	En el momento actual, pero con una mirada al pasado.
Espacio	Sábanas africanas, selvas tropicales, Asia, Europa y Oceanía.
ARGUMENTO	<p>Inicio: Teorías sobre el origen del hombre.</p> <p>Teoría Creacionista. - La explicación religiosa manifiesta que el hombre fue creado por Dios.</p> <p>Teoría evolucionista. - Charles Darwin propone que las especies cambien con el tiempo, que las especies nuevas provienen de otras pre existentes.</p>

Los seres humanos comparten un ancestro común con los simios y los homínidos, descendiendo de los humanoides. Entre 2 500 000 a.C. y 10 000 a.C., se evidenció el proceso de hominización.

Durante ese periodo, las condiciones climáticas extremas desafiaron a la especie humana, llevándola a perfeccionar sus técnicas de caza, desarrollar herramientas, diversificar su dieta y aprender a organizarse en grupos. Esta inteligencia adaptativa les permitió sobrevivir y evolucionar.

Hace aproximadamente cinco millones de años, un grupo de homínidos comenzó a diferenciarse de los simios antropomorfos. A lo largo de millones de años, experimentaron cambios físicos significativos que los alejaron progresivamente de los simios, moldeando la forma que conocemos actualmente. Los cambios principales incluyeron.

- **El Australopithecus.** - aparece en África, en el valle del Rift, hace 4 millones de años, iniciaron con el bipedismo; consumían vegetales, empleaban piedras y palos para realizar algunas tareas, no fabricaban herramientas.
- **Homo Habilis.** - ‘hombre hábil’, inicio la elaboración de utensilios, tallaba guijarros mediante golpes, se dedicaban a la recolección, eran carroñeros, aunque también aprendieron a cazar animales pequeños.
- **Homo Erectus.** - “hombre erguido”, tuvieron el aspecto físico parecido al nuestro, conocieron y controlaban el fuego, practicaban la cacería, labraba guijarros por dos caras (bifaces) que eran utilizados para cortar, rascar huesos y madera, afinar pieles de animales. se tallaba madera para elaborar lanzas o cuencos, llegaron a medio 1,60m, se ubicaron en Europa, Asia y Oceanía
- **Homo Sapiens (Neanderthal).** - ‘hombre pensante’, fue de origen africano y, desde allí se disipo por el resto del planeta, practico ritos funerarios, fabricaron instrumento de trabajo como lascas, las mismas que eran empleadas como cuchillos, rascadores, buriles, puntas de flecha, buriles, trabajo de manera rudimentaria la madera y hueso, cubrieron sus cuerpos con pieles de animales. Aprendieron a producir el fuego.
- **Homo Sapiens Sapiens.** - Aprendieron a elaborar herramientas sofisticadas para la época: lanzas, flechas, arcos, propulsores, cuchillos, hoces, picos, de los huesos y astas de los animales fabrico anzuelos y arpones, aprendió a curtir las pieles de los animales. para la fabricar su calzado, vestidos que eran cocidos con agujas y tendones hechas de hueso, en tanto que utilizo el lino y el mimbre para elaborar cuerdas y cestos

Resolución. - Los homínidos eran nómadas, vivieron en zonas fértiles y se desplazaban en busca de alimento, vivían en praderas, cuevas y ocasionalmente en campamentos. (cabañas construidas de ramas, barro, huesos y pieles de animales que encontraba en su contexto).

Desenlace. - Vivían en clanes, todos los integrantes trabajaban para conseguir alimento para su subsistencia, por lo que su medio de producción era de carácter igualitario, sin embargo, las actividades estaban organizadas para cubrir todas sus necesidades básicas (tareas rituales, caza, elaboración de herramientas, creación artística).

La adopción de una posición bípeda fue un punto crucial en la evolución humana, liberando las manos para tareas diversas. Esta transición propició cambios en la disposición de los dedos, facilitando la fabricación de herramientas.

Se produjeron ajustes significativos en la cadera, las piernas y los pies para soportar el peso del cuerpo y mantener el equilibrio en esta nueva postura. El aumento de la capacidad craneal y el desarrollo cerebral se vieron favorecidos por la reorganización de la columna en relación al cráneo. Estos cambios en la estructura craneal incluyeron la formación del mentón, una frente plana, la reducción de la mandíbula y el maxilar.

El crecimiento del cerebro impulsó la inteligencia y la aparición de capacidades comunicativas a través de un lenguaje articulado. Con esta mejora, los seres humanos empezaron a organizar grupos y a construir herramientas que les ayudaron a adaptarse a las condiciones desafiantes del entorno.

Elaborado por: Las autoras (2023)

4. Diseñar y planificar un escenario. - Después de finalizar la narrativa, el siguiente paso implica la creación de un guion gráfico que emplee imágenes, vídeos, música, sonidos y otros elementos visuales y auditivos para ofrecer a los espectadores una experiencia inmersiva.

Tabla 3
ACTIVIDAD 1
GUIÓN GRÁFICO

<p style="text-align: center;">Escena 1 - Notas:</p> <p>Voz en off – Narra la historia de Pepe</p> <p>Presentación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efectos sonoros – • Música de fondo - 	<p style="text-align: center;">Escena 2 - Notas:</p> <p>Voz en off - Narra</p> <p>Proceso de la hominización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efectos sonoros – conversaciones • Música de fondo - épica

<p align="center">Escena 3 - Notas:</p> <p>Voz en off - Narra</p> <p>Definición de la hominización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efectos sonoros – conversaciones • Música de fondo - épica 	<p align="center">Escena 4 - Notas:</p> <p>Voz en off - Narra</p> <p>Cambios físicos,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efectos sonoros – conversaciones • Música de fondo - épica
	
<p align="center">Escena 5 - Notas:</p> <p>Voz en off - Narra</p> <p>Primeras apariciones del Australopithecus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efectos sonoros – conversaciones • Música de fondo - épica 	<p align="center">Escena 6 - Notas:</p> <p>Voz en off - Narra</p> <p>Ubicación en Europa, Asia y Oceanía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efectos sonoros – conversaciones • Música de fondo - épica
	
<p align="center">Escena 7 - Notas:</p> <p>Voz en off - Narra</p> <p>Aparición del Homo Erectus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efectos sonoros – conversaciones • Música de fondo - épica 	<p align="center">Escena 8 - Notas:</p> <p>Voz en off - Narra</p> <p>Homo Sapiens, Fabricaron de instrumentos de trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efectos sonoros – conversaciones • Música de fondo - épica
<p align="center">Escena 9 - Notas:</p> <p>Voz en off – Narra mensaje final</p> <p align="center">Desenlace de la historia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música de fondo - épica <p align="center">Fin de la historia</p>	

Elaborado por: Las autoras (2023)

5. Crear o elegir recursos. - Se destaca la variedad de herramientas disponibles para el Digital Storytelling, pero las animaciones son especialmente atractivas para los estudiantes, sobre todo si son creadas por ellos mismos. Por eso, se ha seleccionado la herramienta Animaker para empoderar a los estudiantes con nuevos conocimientos.

6. Integración completa. - Una vez terminado el producto, se compartirá el enlace del contenido en el entorno virtual de aprendizaje. En el caso del video, se pueden añadir elementos como atmósferas, sonidos ambientales y personalización de recursos visuales que complementen la narrativa.

Se recomienda que cada contenido tenga una duración de entre un minuto y medio y tres minutos. Esto permite abordar el conocimiento previo y activar el entendimiento que se vinculará con los nuevos aprendizajes y resultados.

En esta etapa, se procederá a grabar la narración según el guion previamente definido. Para este propósito, se utilizará la herramienta digital Animaker, la cual permite la integración de fondos, personajes, música e imágenes, así como otros recursos.

A continuación, se presenta un enlace en donde se puede visualizar un ejemplo de Digital Storytelling.

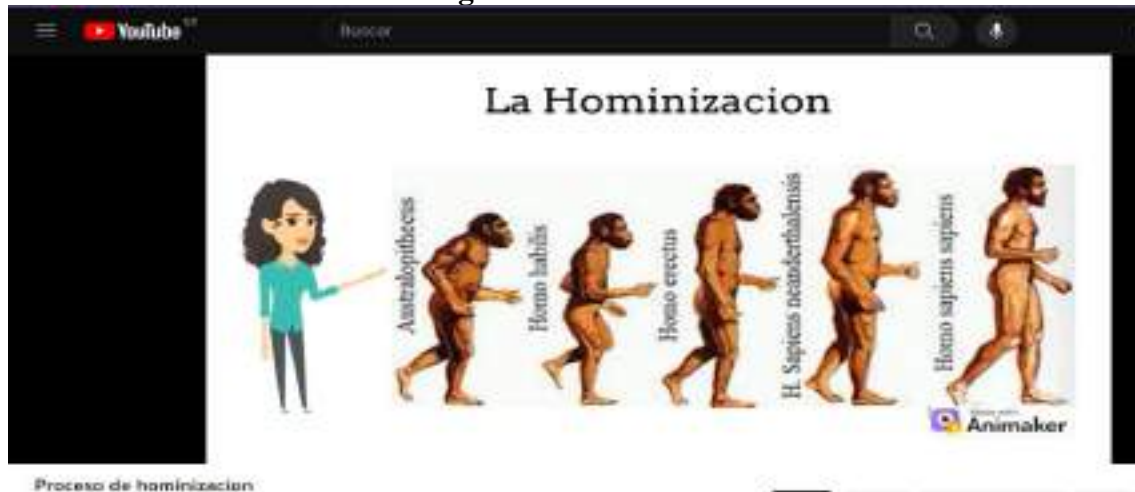
Figura 2.- Video Animaker



Enlace animaker: <https://app.animaker.com/animo/rVPLD7yJTN68vzHF/>

7. Acciones. - Una vez completada la historia, es fundamental compartirla con otros. YouTube resulta un aliado valioso para difundir los contenidos creados por los estudiantes. A continuación, se presenta un enlace en donde se puede visualizar un ejemplo de Digital Storytelling subido a YouTube.

Figura 3. Video YouTube



Enlace YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=B1P2RjiZXIY>

8. Medita y comenta. - Después de la publicación de los contenidos, se llevará a cabo una evaluación de las actividades mediante el uso de una rúbrica. Esto permitirá evidenciar los avances y resultados de aprendizaje logrados por los estudiantes.

Se les pedirá a los estudiantes que desarrollen una nueva historia utilizando los conocimientos adquiridos y que la presenten en clase. Esta actividad busca integrar y poner en práctica lo aprendido, permitiendo a los estudiantes demostrar su comprensión y creatividad en el ámbito del storytelling digital.

Exposición del producto Digital Storytelling para favorecer el proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Historia.

Tomando como base la explicación a través de un sistema de acciones o pasos de la propuesta del uso de Digital Storytelling como estrategia didáctica para favorecer el proceso enseñanza -aprendizaje en la asignatura de Historia, se muestra un ejemplo de aprendizaje de un bloque de contenido donde se expone las características esenciales del Paleolítico determinando modo de producción, relaciones sociales, materias primas y herramientas y la producción de arte rupestre, que en contexto se presenta las comunidades humanas primitivas eran igualitarias, dedicadas a la casa y la recolección para alimentarse.

El progreso en el conocimiento de las plantas y animales, junto con condiciones climáticas más favorables, condujo a la transición del nomadismo al sedentarismo. Esta transición impulsó el desarrollo de la agricultura y la ganadería, dando lugar a una nueva dinámica social donde se configuraron estructuras de dominio, que históricamente reflejaron la predominancia masculina sobre la mujer, los hijos y la naturaleza.

Proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula con el uso de storytelling en la asignatura de Historia para primero de bachillerato

La incorporación del storytelling en la enseñanza de la asignatura de Historia para primer año de bachillerato puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacer que los eventos históricos sean más memorables cobren vida de manera más vívida y significativa, también pueda estimular el interés de los estudiantes y fomentar una comprensión más profunda y conectada de los conceptos históricos.

A ello se consideraron varias acciones para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Carpio Celi Rosenda Alba, 2021)

- **Selección del Tema.** - Identificación de un Evento un período específico que sea relevante para el currículo y que pueda ser narrado de manera cautivadora.
- **Desarrollo de la Narrativa.** Investigación Histórica. - Realizar una investigación exhaustiva sobre el contexto histórico, los personajes y los eventos asociados con el tema elegido.
- **Creación de Personajes.** - Desarrollar personajes ficticios o basados en figuras históricas reales que puedan ser utilizados para narrar la historia.
- **Integración del Contenido Académico.** - Identificar los conceptos clave que se deben enseñar y asegurarse de que estén integrados de manera coherente en la narrativa.
- **Conexión con el Currículo.** - Alinear la historia narrada con los objetivos y contenidos específicos del plan de estudios de Historia para primer año de bachillerato.
- **Presentación Inicial.** - Iniciar con un texto narrativo que introduzca la historia y sus protagonistas de manera intrigante y emocional.
- **Desarrollo de la Historia.** - Guiar a los estudiantes a través de la narrativa, asegurándose de que la historia siga una progresión lógica y cronológica.
- **Participación Activa.** - Invitar a los estudiantes a participar en la historia, ya sea a través de preguntas, discusiones en grupo o incluso representaciones dramáticas.
- **Integración de Recursos Visuales.** - Uso de Material Multimedia: Incorporando imágenes, mapas, videos u otros recursos visuales que complementen y enriquezcan la narrativa.
- **Diseño de actividades interactivas,** que permitan a los estudiantes experimentar algunos aspectos del período histórico, proporcionando una comprensión más profunda.
- **Intercalar evaluaciones formativas** para medir la comprensión de los estudiantes a lo largo de la narrativa.

- **Reflexión Continua.** - Incluir momentos de reflexión para que los estudiantes conecten la narrativa con los conceptos y eventos históricos.
- **Proporcionar retroalimentación,** que esté contextualizada dentro de la historia, relacionándola con el progreso y comprensión del estudiante.
- **Evaluación Sumativa.** - Al final de la unidad, realizar una evaluación sumativa que permita medir el aprendizaje global.
- **Facilitar una discusión final,** que permita a los estudiantes reflexionar sobre la historia, su relevancia y su impacto en la comprensión histórica.

Con la ayuda del guion narrativo bien estructurado se podrá realizar diversas actividades. (Carpio Celi Rosenda Alba, 2021)

Rúbrica de evaluación.

La propuesta actual detalla los componentes, recursos y estándares necesarios para la creación de un Digital Storytelling. Su objetivo principal es enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura de Historia. Como parte fundamental de este enfoque, se ha diseñado rúbrica para evaluar el desarrollo del Storytelling. (Ver anexo # 10)

Esta rúbrica proporciona un marco sólido y específico para evaluar los aspectos clave de la narrativa y la presentación digital, permitiendo así una evaluación detallada y objetiva de los proyectos creados por los estudiantes. Este enfoque busca garantizar que los contenidos desarrollados cumplan con los criterios establecidos y promuevan un aprendizaje efectivo y enriquecedor en el contexto de la materia de Historia.

3.3. Herramientas tecnológicas para la elaboración de narrativas digitales.

Para la Construcción del relato se toma como herramienta de video animado “Animaker”

Animaker es una plataforma en línea que facilita la creación de animaciones de alta calidad sin requerir habilidades de animación avanzadas. Cuenta con una interfaz fácil de usar que permite a los usuarios crear animaciones de manera intuitiva, incluso sin experiencia previa en animación. Ofrece una amplia variedad de personajes, fondos, objetos y efectos de animación que los usuarios pueden utilizar para personalizar sus proyectos. Proporciona herramientas de edición que permiten a los usuarios ajustar la duración de las escenas, agregar texto, grabar voz en off y aplicar efectos especiales.

Permite la creación de animaciones de varias escenas, lo que facilita la narración de historias complejas. Ofrece plantillas predefinidas que agilizan el proceso de creación, permitiendo a los usuarios personalizar fácilmente los elementos según sus necesidades. Los usuarios pueden exportar sus animaciones en varios formatos, lo que facilita la incorporación de

los resultados en presentaciones, videos educativos, redes sociales y más. Ofrece diferentes estilos de animación, desde caricaturas hasta animaciones más realistas, lo que brinda flexibilidad para adaptarse a diversos propósitos y audiencias.

Facilita compartir animaciones directamente en redes sociales y otras plataformas en línea. Animaker proporciona opciones tanto gratuitas como de pago, con características adicionales disponibles para los usuarios que optan por las suscripciones premium. (El Organizador Grafico, s.f)

Es importante destacar, que la clave en esta propuesta, no consiste solo en el uso instrumental o artefactual, sino de la comprensión metodológica de la producción de un Digital Storytelling. Animaker se encuentra disponible en el siguiente enlace web <https://www.animaker.es/>

YouTube se trata de una plataforma de redes sociales que facilita la publicación gratuita de videos relacionados con aspectos sociales, culturales, de entretenimiento y educativos. El único requisito para acceder es contar con una cuenta de correo en la plataforma Gmail.

Esta herramienta resulta beneficiosa para la difusión de narrativas educativas digitales, este último aspecto tiene como objetivo principal conectar al estudiante con la comprensión de la asignatura de historia y los elementos del texto escrito que complementan el contenido audiovisual de apoyo.

Con el propósito de respaldar la metodología propuesta para el Digital Storytelling, se plantea la importancia de definir formatos específicos para la creación de contenidos. Estos formatos se basan en la elaboración de recursos didácticos que abarcan lo multimedia, lo hipermedial y la construcción de relatos que se integran con la experiencia y vivencias de los estudiantes. A continuación, se detallan estos procesos para asegurar una mayor comprensión y aplicabilidad en el contexto educativo. (INCLUDED, s.f)

Adobe Spark Video. - Permite a los estudiantes crear presentaciones de diapositivas multimedia con voz en off y música de fondo. Pueden combinar imágenes, videos y texto para contar historias de manera efectiva.

StoryJumper. - Es una aplicación que permite a los estudiantes escribir e ilustrar sus propios libros digitales. Pueden crear historias personalizadas con dibujos y texto, lo que fomenta la creatividad y la narración.

Book Creator. - Aunque mencioné anteriormente esta aplicación para la creación de libros electrónicos, también se puede utilizar para el Digital Storytelling. Los estudiantes pueden combinar texto, imágenes y multimedia para contar historias de manera interactiva.

Sway. - Es una herramienta de presentación de Microsoft que permite a los estudiantes crear presentaciones atractivas y dinámicas. Pueden incluir texto, imágenes, videos y más para contar historias de manera efectiva.

Toontastic 3D.- Es una aplicación que permite a los estudiantes crear animaciones en 3D para contar historias. Pueden diseñar personajes, escenarios y animar sus propias narrativas.

Estas aplicaciones brindan a los estudiantes la oportunidad de expresarse y contar historias de diversas maneras, desde narrativas de texto e imágenes hasta animaciones y presentaciones multimedia. Pueden ser utilizadas para proyectos educativos, presentaciones creativas y actividades de Digital Storytelling en el aula. (INCLUDED, s.f)

3.4. Validación de la propuesta

Con la idea de validar la propuesta, la presente investigación se ha sustentado en un instrumento que, desde la perspectiva científica, se conoce como Ficha de Valoración de expertos, por medio de la cual los especialistas evaluarán la propuesta.

Selección de especialistas que valorarán la propuesta.

Para Seleccionar los especialistas que valorarán la propuesta se elaboró una rúbrica de evaluación con el objetivo de recopilar información relevante sobre su experiencia en diseño didáctico de narrativas digitales, conocimientos técnicos, experiencia docente, formación académica y disponibilidad para evaluar la propuesta presentada. (Anexo 3) Para ello se hace uso de Criterios de inclusión que deben poseer los especialistas:

1. Experiencia y conocimiento en el campo de la educación y la enseñanza de Historia.
2. Conocimiento y dominio de herramientas digitales vinculadas a la educación.
3. Capacidad para evaluar la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales en relación con los objetivos y contenidos de la asignatura.
4. Conocimiento de las narrativas digitales en el contexto educativo
5. Conocimiento sobre de los principios de la narración audiovisual en la educación
6. Conocimiento y comprensión de los diferentes elementos que componen una narrativa digital

3.4.1. Análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación para la selección de los expertos consultados.

En este acápite se presenta el análisis de los resultados obtenidos a través del cuestionario de autoevaluación realizada por un grupo de posibles expertos seleccionados para evaluar la propuesta de diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia. Estos especialistas fueron seleccionados por cumplir con los criterios de inclusión determinados para llevar a cabo la evaluación. A través del análisis científico y estadístico de los resultados, se

determinó el nivel de conocimiento y dominio de los especialistas en las áreas relevantes para evaluar la propuesta, lo cual permitió asegurar la calidad y pertinencia del diseño didáctico propuesto.

Pregunta 1.- ¿Cuántos años de experiencia tiene en el campo de la educación y la enseñanza de Historia?

El análisis de los resultados de los 8 especialistas consultados en relación a su experiencia en el campo de la educación y la enseñanza de Historia revela una distribución desigual en términos de años de experiencia, se observa que ninguno de los expertos consultados tiene menos de 5 años de experiencia en el campo. Esto podría indicar que se ha seleccionado a expertos con un nivel mínimo de experiencia para garantizar la calidad y relevancia de sus opiniones y evaluaciones.

En cuanto a los especialistas con 6-10 años de experiencia, solo uno de los ocho consultados cumple con este criterio. Esto podría sugerir que existe una escasez de expertos con un nivel intermedio de experiencia en el campo de la educación y la enseñanza de Historia, lo cual podría limitar la diversidad de perspectivas y opiniones en la evaluación del diseño didáctico propuesto.

Por otro lado, la mayoría de los especialistas consultados (50%) tienen entre 11 y 15 años de experiencia en el campo. Esta proporción significativa sugiere que se ha logrado incluir a expertos con un nivel considerable de experiencia, lo cual puede ser beneficioso para la evaluación del diseño didáctico propuesto, ya que estos especialistas podrían tener una comprensión más profunda de las necesidades y desafíos específicos de la enseñanza de Historia.

El 37,5% de los especialistas consultados tienen más de 15 años de experiencia en el campo. Estos expertos pueden considerarse como altamente experimentados y probablemente poseen un conocimiento extenso y profundo sobre la enseñanza de Historia. Su participación en la evaluación del diseño didáctico propuesto puede aportar una perspectiva valiosa y crítica, basada en su amplia experiencia. El análisis de los resultados revela que la mayoría de los especialistas seleccionados tiene más de 10 años vinculados a la labor educativa, elemento que los coloca en una condición adecuada para poder ser considerado como evaluador en la propuesta que se presenta. (Ver anexo # 9 Tabla y gráfico 1)

Pregunta 2.- ¿Cuál es su nivel de conocimiento y dominio de las herramientas digitales vinculadas a la educación?

El análisis de los resultados revela que todos los especialistas consultados tienen un nivel medio a muy alto de conocimiento y dominio de las herramientas digitales vinculadas a la educación. Esto indica que los especialistas seleccionados poseen habilidades y competencias

técnicas necesarias para evaluar la propuesta de diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia.

La distribución de los resultados muestra que el 50% de los especialistas tienen un nivel alto y muy alto de conocimiento y dominio de las herramientas digitales. Esto implica que estos especialistas tienen un amplio dominio de las tecnologías digitales y están familiarizados con su aplicación en el contexto educativo. Su experiencia y conocimientos en este campo pueden ser valiosos para evaluar la viabilidad y efectividad de la propuesta de diseño didáctico.

Es importante destacar que ninguno de los especialistas consultados reportó tener un nivel bajo de conocimiento y dominio de las herramientas digitales. Esto sugiere que se ha seleccionado a especialistas con un nivel mínimo de competencia tecnológica, lo cual es crucial para evaluar una propuesta que se basa en el uso de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia. (Ver anexo # 9 Tabla y gráfico 2)

Pregunta 3.- ¿Cómo evaluaría su capacidad para evaluar la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales en relación con los objetivos y contenidos de la asignatura Historia?

El análisis de los resultados revela que los 8 especialistas consultados tienen un nivel medio a muy alto de conocimiento y dominio de las herramientas digitales vinculadas a la educación. Esto indica que los especialistas seleccionados poseen habilidades y competencias técnicas necesarias para evaluar la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales en relación con los objetivos y contenidos de la asignatura de Historia.

En cuanto a la capacidad para evaluar la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales en relación con los objetivos y contenidos de la asignatura de Historia, el 75% de los especialistas reportaron tener un nivel muy alto de capacidad, mientras que el 25% restante reportó tener un nivel alto. Ninguno de los especialistas consultados evaluó su capacidad como baja o media. Esto indica que todos los especialistas tienen una alta confianza en su capacidad para evaluar la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales en relación con los objetivos y contenidos de la asignatura de Historia.

Estos resultados indican que los especialistas seleccionados poseen un conocimiento sólido y actualizado sobre el uso de herramientas digitales en la educación. Su capacidad para evaluar la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales en relación con los objetivos y contenidos de la asignatura de Historia se basa en su experiencia práctica en el campo y en su conocimiento teórico sobre las mejores prácticas educativas.

El análisis profundo de los resultados, revela que los 8 especialistas consultados tienen un nivel medio a muy alto de conocimiento y dominio de las herramientas digitales vinculadas a la

educación. Además, todos los especialistas tienen una alta confianza en su capacidad para evaluar la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales en relación con los objetivos y contenidos de la asignatura de Historia. (Ver anexo # 9 Tabla y gráfico 3)

Pregunta 4.- ¿Cuál es su nivel de conocimiento y dominio de narrativas digitales en el contexto educativo?

El análisis de los resultados obtenidos de la autoevaluación sobre el nivel de conocimiento y dominio de las narrativas digitales en el contexto educativo, destaca que ninguno de los especialistas consultados indicó tener un nivel de conocimiento y dominio bajo de las narrativas digitales. Esto puede ser interpretado como un indicador positivo, ya que demuestra que todos los especialistas tienen al menos cierto grado de conocimiento sobre el tema.

Sin embargo, al observar los resultados, podemos notar que la mayoría de los especialistas (50%) se ubicaron en el nivel medio de conocimiento y dominio de las narrativas digitales. Esto sugiere que, si bien tienen cierta experiencia en el uso de estas herramientas en el contexto educativo, aún existe margen de mejora y oportunidades para adquirir un mayor dominio en el tema.

Además, un 25% de los expertos se ubicaron en el nivel alto y otro 25% en el nivel muy alto de conocimiento y dominio de las narrativas digitales. Estos resultados indican que algunos especialistas tienen un nivel más avanzado en el uso de estas herramientas, lo cual puede ser beneficioso para la propuesta de diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia.

Es importante tener en cuenta que estos resultados son producto de la autoevaluación realizada por los propios especialistas. Por lo tanto, es posible que exista cierto sesgo en las respuestas, ya sea por falta de objetividad o por una tendencia a sobrevalorar o subestimar su nivel de conocimiento y dominio. De manera general, los resultados de la autoevaluación muestran que la mayoría de los especialistas consultados tienen un nivel medio de conocimiento y dominio de las narrativas digitales en el contexto educativo. (Ver anexo # 9 Tabla y gráfico 4)

Pregunta 5.- ¿Cuál es su nivel de conocimiento y dominio sobre de los principios de la narración audiovisual en la educación?

Sobre el nivel de conocimiento y dominio de los principios de la narración audiovisual en la educación en el contexto de la enseñanza de la Historia, es importante destacar que ninguno de los especialistas indicó tener un nivel de conocimiento y dominio bajo de los principios de la narración audiovisual en la educación.

Sin embargo, al analizar los resultados más detenidamente, se observa que la mayoría de los especialistas (37.5%) se ubicaron en el nivel muy alto de conocimiento y dominio de los

principios de la narración audiovisual en la educación. Esto indica que estos especialistas poseen un nivel avanzado en el uso de estas herramientas y principios, lo cual puede ser beneficioso para la propuesta de diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia.

Además, otro 37.5% de los especialistas se ubicaron en el nivel alto de conocimiento y dominio, lo cual también indica un nivel significativo de experiencia y competencia en el uso de las narrativas audiovisuales en la educación. Estos resultados refuerzan la idea de que existe un grupo de especialistas con un nivel más avanzado en este tema, lo cual puede ser aprovechado para fortalecer la propuesta de diseño didáctico. Por otro lado, un 25% de los especialistas se ubicaron en el nivel medio de conocimiento y dominio. Esto sugiere que estos especialistas tienen cierta experiencia en el uso de las narrativas audiovisuales en la educación, pero aún tienen margen de mejora y oportunidades para adquirir un mayor dominio en el tema.

Los resultados de la autoevaluación muestran que la mayoría de los especialistas consultados tienen un nivel alto o muy alto de conocimiento y dominio de los principios de la narración audiovisual en la educación en el contexto de la enseñanza de la Historia. Sin embargo, también se identificó la presencia de especialistas con niveles medios de dominio, lo cual indica que existen oportunidades para mejorar y fortalecer sus habilidades en este tema. (Ver anexo # 9 Tabla y gráfico 5)

Pregunta 6.- ¿Cuál es su nivel de conocimiento y comprensión de los diferentes elementos que componen una narrativa digital?

El análisis sobre su nivel de conocimiento y comprensión de los diferentes elementos que componen una narrativa digital en el contexto de la enseñanza de la Historia, es relevante destacar que ninguno de los especialistas indicó tener un nivel bajo de conocimiento y comprensión de los elementos de una narrativa digital.

Al analizar los resultados más detenidamente, se observa que el 25% de los expertos se ubicaron en el nivel medio de conocimiento y comprensión. Esto indica que estos especialistas tienen cierta experiencia y comprensión de los elementos de una narrativa digital, pero aún tienen margen de mejora y oportunidades para adquirir un mayor dominio en el tema.

Por otro lado, el 37.5% de los expertos se ubicaron en el nivel alto de conocimiento y comprensión. Esto indica que estos especialistas poseen un nivel significativo de experiencia y competencia en el uso de las narrativas digitales en la educación. Estos resultados sugieren que existe un grupo de especialistas con un nivel avanzado en este tema, lo cual puede ser aprovechado para fortalecer la propuesta de diseño didáctico.

Además, otro 37.5% de los especialistas se ubicaron en el nivel muy alto de conocimiento y comprensión. Esto indica que estos especialistas tienen un nivel avanzado en el uso de las

narrativas digitales y poseen un dominio sólido de los diferentes elementos que componen una narrativa digital en la enseñanza de la Historia. Estos resultados son especialmente relevantes, ya que sugieren que existe un grupo de especialistas con un nivel de conocimiento y comprensión excepcional, lo cual puede ser de gran valor para el diseño de la estrategia didáctica.

Estos muestran que la mayoría de los especialistas consultados tienen un nivel alto o muy alto de conocimiento y comprensión de los diferentes elementos que componen una narrativa digital en la enseñanza de la Historia. Sin embargo, también se identificó la presencia de especialistas con niveles medios de conocimiento y comprensión, lo cual indica que existen oportunidades para mejorar y fortalecer sus habilidades en este tema. (Ver anexo # 9 Tabla y gráfico 6)

Análisis final.

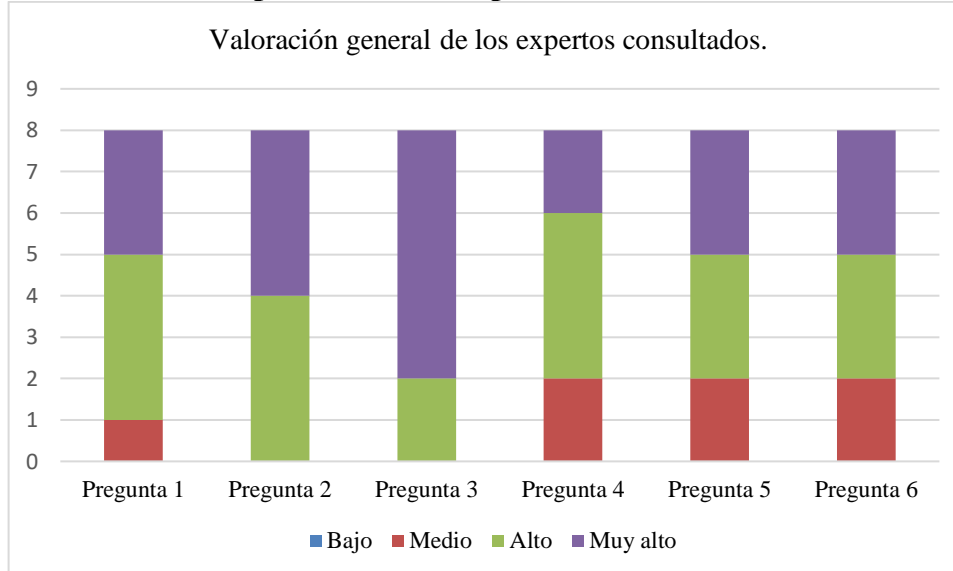
El análisis de los resultados revela que los 8 especialistas consultados poseen un nivel sólido de conocimientos en relación a las herramientas digitales vinculadas a la educación, la evaluación de la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales, y los principios de la narración audiovisual en la educación. En estas áreas, ninguno de los especialistas se ubicó en el nivel bajo de conocimiento y dominio.

En cuanto al conocimiento y dominio de las narrativas digitales en el contexto educativo, se observa que 2 especialistas se ubicaron en el nivel medio, 4 en el nivel alto y 2 en el nivel muy alto. Esto indica que la mayoría de los expertos tienen un nivel significativo de conocimiento y dominio en este tema, lo cual es relevante para evaluar la propuesta de diseño didáctico.

En relación a los diferentes elementos que componen una narrativa digital, se observa una distribución similar, con 2 expertos en el nivel medio, 3 en el nivel alto y 3 en el nivel muy alto. Esto indica que la mayoría de los especialistas tienen un nivel avanzado de conocimiento y comprensión de estos elementos, lo cual es fundamental para evaluar la propuesta.

En base a estos resultados, se puede concluir que todos los especialistas consultados poseen conocimientos sólidos en las áreas relevantes para evaluar la propuesta de diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia. Sin embargo, para una selección más precisa, se recomendaría considerar a los especialistas que se ubicaron en los niveles alto y muy alto en todas las áreas evaluadas. En este caso, serían 4 especialistas los seleccionados para evaluar la propuesta.

Gráfico 7. Nivel de experticia en correspondencia con los criterios de inclusión



Elaborado: las autoras. (2023).

Esta selección se justifica debido a que los expertos con conocimientos altos y muy altos en todas las áreas evaluadas tienen un nivel más completo y profundo de comprensión de las herramientas digitales, las narrativas digitales y los principios de la narración audiovisual en la educación. Estos conocimientos sólidos les permitirán realizar una evaluación más precisa y detallada de la propuesta de diseño didáctico, asegurando así la calidad y pertinencia de la misma.

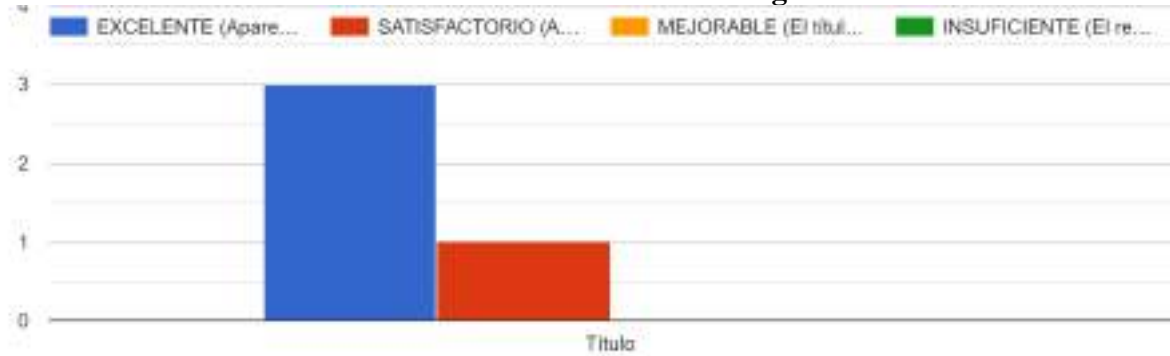
En conclusión, los 8 especialistas consultados poseen conocimientos sólidos en las áreas relevantes para evaluar la propuesta de diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia. Sin embargo, se recomienda seleccionar a los 4 especialistas que poseen conocimientos altos y muy altos en todas las áreas evaluadas para asegurar una evaluación más precisa y detallada.

3.4.2. Análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación para expertos en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia.

Indicador: Título.

El análisis de los resultados obtenidos a través de la rúbrica de evaluación para expertos en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia revela que, en general, los especialistas consideran que el título de las narrativas digitales evaluadas es excelente. Sin embargo, un especialista considera que el título es satisfactorio, lo que indica que existe cierta discrepancia en la percepción de la calidad del título entre los evaluadores.

Gráfico 1. Título de la narrativa digital.



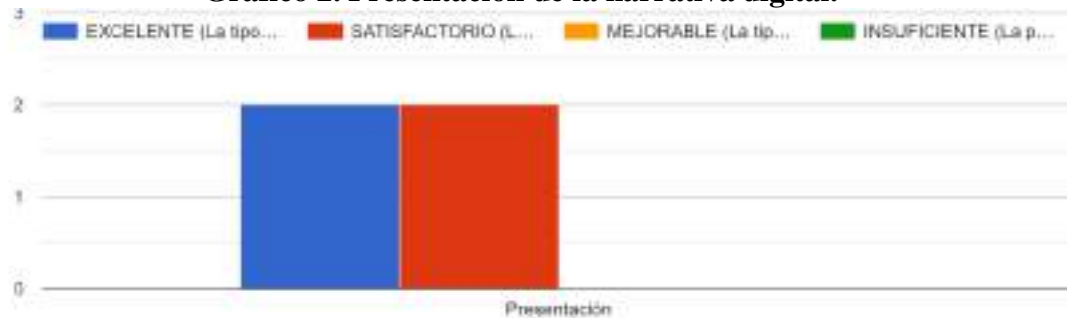
Elaborado: las autoras. (2023).

Los resultados obtenidos a través de la rúbrica de evaluación revelan la importancia de considerar las diferentes perspectivas y criterios de evaluación de los especialistas al momento de valorar el diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia. Este análisis profundo permitirá identificar áreas de mejora y establecer recomendaciones para optimizar el diseño didáctico de las narrativas digitales en el contexto educativo.

Indicador: Presentación.

El análisis de los resultados obtenidos a través de la rúbrica de evaluación revela que, en general, la presentación de la propuesta de narrativas digitales en la enseñanza de historia es considerada excelente y satisfactoria respectivamente por la mayoría de los especialistas.

Gráfico 2. Presentación de la narrativa digital.



Elaborado: las autoras. (2023).

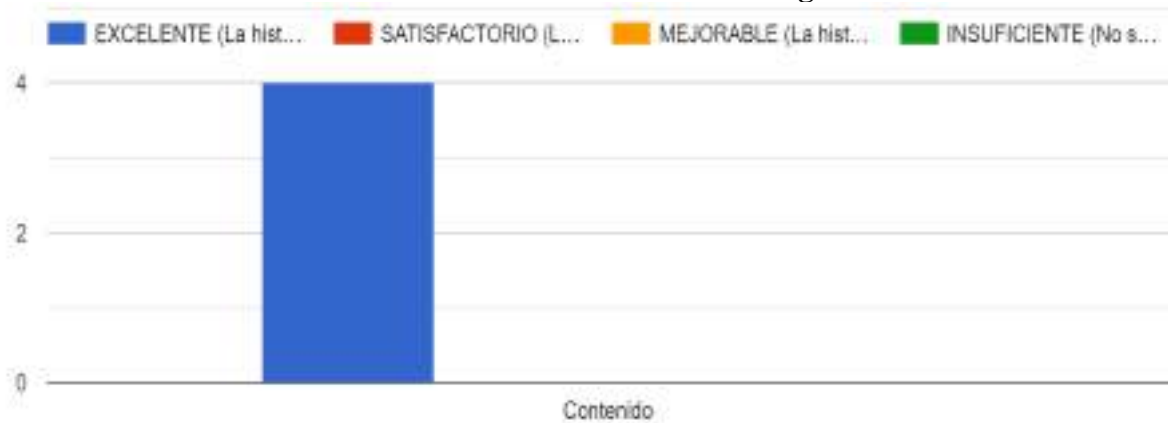
Los resultados obtenidos a través de la rúbrica de evaluación revelan la importancia de considerar las diferentes perspectivas y criterios de evaluación de los especialistas al momento de valorar el diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia. Este análisis profundo permitirá identificar áreas de mejora y establecer recomendaciones para optimizar el diseño didáctico de las narrativas digitales en el contexto educativo.

Indicador: Contenido.

Todos los especialistas otorgan la calificación de excelente, lo que indica que consideran que la historia es muy atractiva e interesante. Este resultado es relevante, ya que el contenido es uno de los elementos más importantes de una narrativa digital. Es lo que atraerá la atención del

alumnado y lo motivará a seguir aprendiendo. En este caso, los especialistas consideran que la historia es bien contada, con un argumento interesante y personajes atractivos. Además, el contenido es relevante para el aprendizaje de la Historia, ya que aborda un tema histórico importante de forma interesante y atractiva.

Gráfico 3. Contenido de la narrativa digital.



Elaborado: las autoras. (2023).

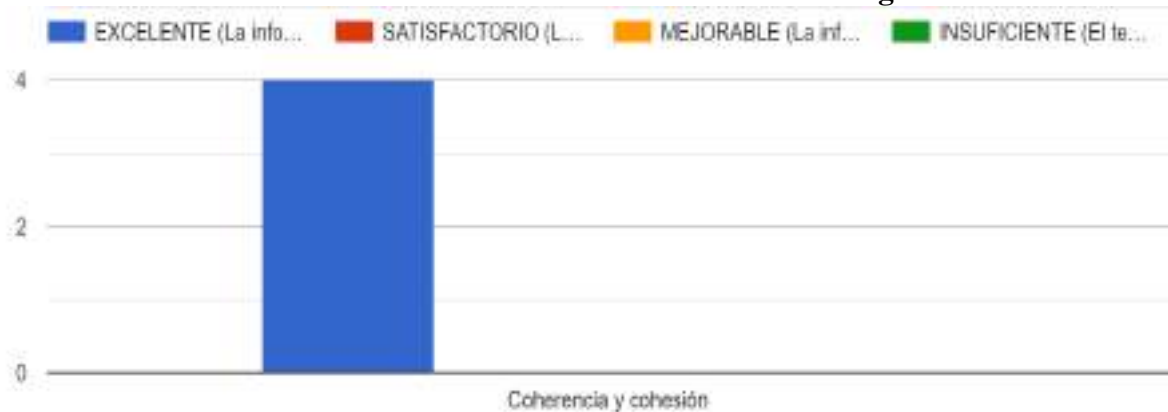
Los resultados de la evaluación realizada por los especialistas en diseño didáctico de narrativas digitales son positivos. Indican que la propuesta tiene un contenido de alta calidad, que es probable que sea atractivo para el alumnado y que contribuya al aprendizaje de la Historia.

Indicador: Coherencia – cohesión.

Los resultados emitidos por los 4 especialistas consultados en la evaluación de una propuesta de diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia, muestran una gran disparidad en cuanto a la valoración de la coherencia y cohesión del texto. Los 4 especialistas consideran que la propuesta presenta una coherencia y cohesión excelentes.

En este caso, los especialistas que otorgan la máxima valoración a la propuesta, lo hacen en base a una concepción de la coherencia y cohesión como propiedades inherentes al texto, que deben estar presentes en el mismo de forma evidente.

Gráfico 4. Coherencia - cohesión de la narrativa digital.



Elaborado: las autoras. (2023).



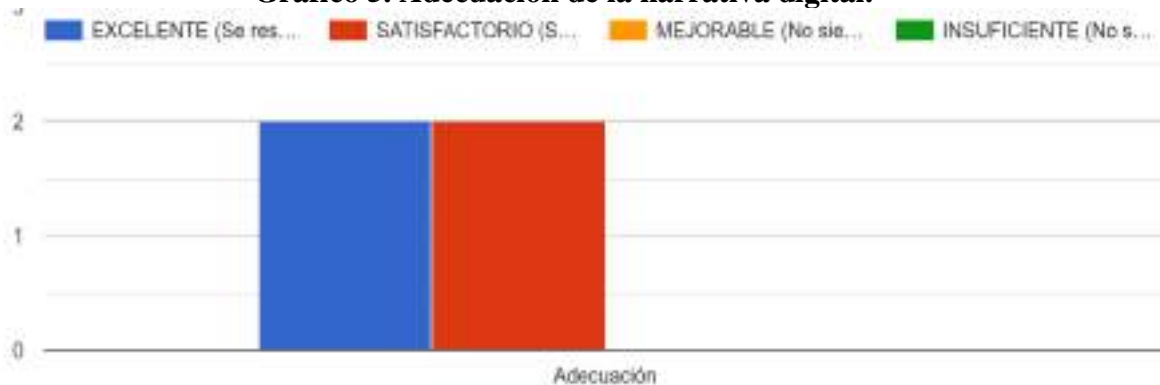
En concreto, los cuatro especialistas que otorgan la máxima valoración a la propuesta, destacan la claridad de la organización de la información y el uso correcto de los conectores de discurso. Estos elementos, a su juicio, garantizan la comprensión del texto por parte del lector. La investigación en estos ámbitos contribuiría a una mejor comprensión de la coherencia y cohesión textual, lo que permitiría desarrollar propuestas de diseño didáctico de narrativas digitales más efectivas.

Indicador: Adecuación.

Los resultados emitidos por los 4 especialistas consultados en la evaluación de una propuesta de narrativa digital para la enseñanza de historia muestran una gran variabilidad en cuanto al grado de adecuación de la propuesta a los criterios establecidos en la rúbrica de evaluación. Dos de los expertos (50%) otorgaron la máxima calificación (excelente), dos (50%) la calificación satisfactoria.

En este sentido, es importante tener en cuenta que la evaluación de la calidad de un producto educativo es una tarea compleja, que involucra factores subjetivos y objetivos. Entre los factores subjetivos, se encuentran las preferencias personales de los evaluadores, sus concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje, y sus experiencias profesionales. Entre los factores objetivos, se encuentran los criterios de evaluación establecidos, la evidencia que se presenta para apoyar la evaluación, y el contexto en el que se realiza la evaluación.

Gráfico 5. Adecuación de la narrativa digital.



Elaborado: las autoras. (2023).

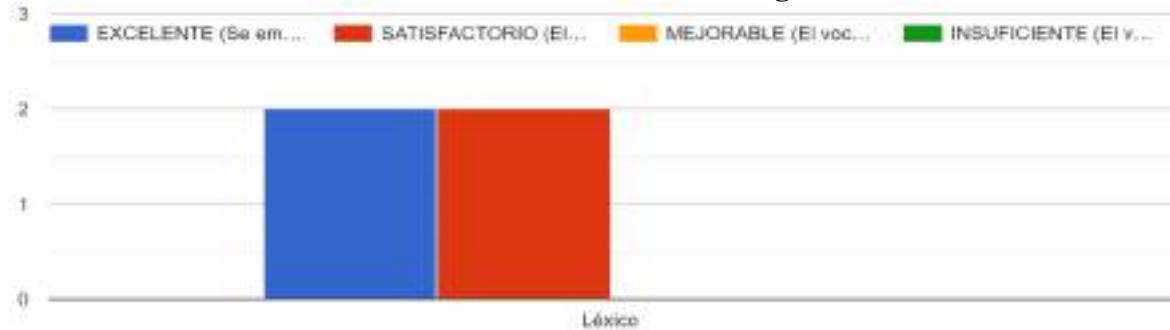
Estos resultados sugieren que la evaluación de la calidad de las narrativas digitales para la enseñanza de Historia es una tarea compleja, que requiere la consideración de una variedad de factores. Es importante que los evaluadores tengan una comprensión clara de los criterios de evaluación establecidos, y que cuenten con la experiencia y los conocimientos necesarios para realizar una evaluación objetiva y fundamentada.



Indicador: Léxico.

Los resultados emitidos por los 4 especialistas consultados en la rúbrica de evaluación para expertos en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia son, en general, positivos. Los especialistas coinciden en que el léxico utilizado en la propuesta es correcto y adecuado para la audiencia a la que va dirigida. Sin embargo, hay una discrepancia en cuanto a la valoración de la riqueza y variedad del vocabulario.

Gráfico 6. Léxico de la narrativa digital.



Elaborado: las autoras. (2023).

El hecho de que dos especialistas otorguen la máxima puntuación indica que el vocabulario utilizado es adecuado para la audiencia a la que va dirigida y que es capaz de transmitir el mensaje de forma clara y efectiva. A continuación, se plantean algunas sugerencias para mejorar la propuesta, teniendo en cuenta las opiniones de los especialistas: Se podría aumentar la riqueza y variedad del vocabulario utilizado, para que sea más atractivo y estimulante para la audiencia. Esto podría hacerse incorporando palabras y expresiones nuevas, procedentes de diferentes campos del conocimiento. Se podría utilizar un lenguaje más claro y directo, para que sea más fácil de entender para la audiencia. Esto podría hacerse eliminando las repeticiones innecesarias y las palabras y expresiones demasiado técnicas.

Los resultados emitidos por los 4 especialistas consultados son positivos y aportan información valiosa sobre la calidad del léxico utilizado en la propuesta. Los resultados son fiables y pueden ser utilizados para mejorar la propuesta, teniendo en cuenta las opiniones de los especialistas.

Indicador: Corrección lingüística.

Estos resultados son, en general, satisfactorios, ya que la mayoría de los especialistas consideraron que la propuesta presentada no tiene errores ortográficos, morfosintácticos ni de puntuación. Sin embargo, es importante señalar que dos especialistas otorgaron la calificación de "Excelente", mientras que los otros dos otorgaron la calificación de "Satisfactorio".

Esta diferencia de criterios puede deberse a diferentes factores, como la experiencia de los especialistas en el área de diseño didáctico de narrativas digitales, sus conocimientos técnicos, su

experiencia docente o su formación académica. Desde un punto de vista científico, es importante considerar que la corrección lingüística es un aspecto fundamental de cualquier propuesta educativa, ya que contribuye a la comprensión y la asimilación de los contenidos por parte del alumnado. Por lo tanto, los resultados obtenidos en este estudio son un indicador positivo de la calidad de la propuesta presentada.

Gráfico 7. Corrección lingüística de la narrativa digital.



Elaborado: las autoras. (2023).

Sin embargo, es necesario seguir profundizando en el análisis de estos resultados, para identificar los factores que pueden estar influyendo en la diferencia de criterios entre los expertos. Para ello, se podrían realizar estudios adicionales, en los que se analicen las propuestas presentadas por los mismos especialistas, pero con diferentes contenidos o enfoques. En conclusión, los resultados obtenidos en este estudio son, en general, satisfactorios. Sin embargo, es necesario seguir profundizando en el análisis de estos resultados, para identificar los factores que pueden estar influyendo en la diferencia de criterios entre los especialistas.

Análisis final

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la rúbrica de evaluación para especialistas en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia muestran una evaluación generalmente positiva. En cuanto al título, la presentación, el contenido, la coherencia y cohesión, la adecuación, el léxico y la corrección lingüística, se observa una tendencia hacia la excelencia y la satisfacción, con puntuaciones altas en cada uno de estos aspectos.

En términos generales, los expertos consideraron que las narrativas digitales evaluadas presentan títulos sugerentes y relacionados con el contenido, una presentación cuidada, historias atractivas e interesantes, información organizada, respeto a las consignas dadas, uso adecuado del vocabulario y ausencia de errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación.

Sin embargo, es importante destacar que hubo algunas áreas que se identificaron como mejorables, como el uso de conectores de discurso y la riqueza y variedad del vocabulario empleado. Estos aspectos podrían ser objeto de atención en futuras propuestas de narrativas digitales.

Los resultados reflejan una evaluación positiva por parte de los especialistas, con áreas específicas que podrían ser fortalecidas para mejorar la calidad general de las narrativas digitales en el contexto de la enseñanza de la historia. La evaluación realizada por los cuatro especialistas consultados es positiva. La propuesta presentada es una herramienta didáctica bien diseñada y elaborada que cumple con los requisitos necesarios para ser efectiva en la enseñanza de Historia.

Conclusiones del capítulo

Con relación a la propuesta y validación de una estrategia didáctica enfocado en el uso de la narrativa digital en el proceso de enseñanza en la asignatura de historia podemos decir como conclusión que reconoce la limitación de los métodos tradicionales de enseñanza de Historia, que han llevado a una valoración disminuida por parte de los estudiantes, además destaca la importancia de ir más allá de la simple transmisión de datos históricos. También subraya el impacto positivo que la integración de narrativas digitales puede tener en la motivación, comprensión y participación de los estudiantes, abordando el desinterés que suele existir hacia la Historia.

Cabe indicar que destaca la necesidad de desarrollar habilidades críticas y temporoespaciales, promoviendo el análisis de diversas perspectivas y fomentando un pensamiento histórico-crítico; por último, esta propuesta reconoce la relevancia de comprender la Historia como un modelo para entender el presente y orientar el futuro de manera más promisoría, conectando la importancia de la disciplina histórica con la sociedad contemporánea.

CONCLUSIONES

En base a los resultados presentados en el proceso de investigación, las narrativas digitales tienen el potencial de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia. Al estar respaldadas por teorías pedagógicas y principios de aprendizaje significativo, de las que se pueden extraer las siguientes conclusiones:

1. Las narrativas digitales pueden ayudar a los estudiantes a comprender los eventos históricos de una manera más profunda y significativa. Esto se debe a que las narrativas digitales pueden proporcionar una experiencia más envolvente e interactiva que los materiales tradicionales de enseñanza de la historia.
2. Las narrativas digitales pueden ayudar a aumentar la motivación de los estudiantes para aprender historia. Esto se debe a que las narrativas digitales pueden ser más atractivas y emocionantes que los materiales tradicionales de enseñanza de la historia.
3. Las narrativas digitales pueden ayudar a desarrollar las habilidades digitales de los estudiantes. Esto se debe a que las narrativas digitales requieren que los estudiantes utilicen

una variedad de habilidades digitales, como la navegación web, el uso de software multimedia y la colaboración en línea.

4. Las narrativas digitales pueden ayudar a promover la creatividad de los estudiantes. Esto se debe a que las narrativas digitales ofrecen a los estudiantes oportunidades para expresar su creatividad de maneras nuevas y emocionantes.
5. Los docentes de Historia en el nivel de Bachillerato tienen una actitud positiva hacia el uso de herramientas digitales y narrativas digitales en la enseñanza. Consideran que estas estrategias pueden mejorar el proceso de aprendizaje y están dispuestos a incorporar tecnología de manera más efectiva en su práctica docente.
6. Las herramientas digitales más comunes utilizadas por los docentes son videos y presentaciones multimedia. Esto sugiere un interés en medios visuales y multimedia para enriquecer la enseñanza.
7. Los docentes identifican beneficios significativos de las narrativas digitales, como el aumento del interés y motivación de los estudiantes y una mejor comprensión de los contenidos históricos.
8. Los docentes consideran que las narrativas digitales pueden ayudar a captar la atención y motivación de los estudiantes, y que también pueden facilitar la comprensión y retención de contenidos históricos.
9. La mayoría de los docentes se siente preparado, al menos en cierta medida, para utilizar narrativas digitales como estrategia didáctica en la enseñanza de Historia.
10. La Historia debe ser enseñada como una disciplina que permite comprender el presente y orientar el futuro.
11. Las narrativas digitales pueden ayudar a captar la atención de los estudiantes, facilitar la comprensión de los contenidos históricos y promover la participación activa de los estudiantes.
12. Las narrativas digitales pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas y temporo-espaciales, que son esenciales para comprender la Historia.
13. Las narrativas digitales pueden ayudar a los estudiantes a comprender la Historia como un modelo para entender el presente y orientar el futuro.

RECOMENDACIONES

Enfocado en el uso de la narrativa digital en el proceso de enseñanza en la asignatura de historia se propone las siguientes recomendaciones:

Es fundamental proporcionar a los profesores las herramientas y la capacitación necesarias para implementar eficazmente el Digital Storytelling en sus clases. Esto puede incluir talleres, recursos y apoyo técnico, de la misma manera Establecer métricas para evaluar el impacto de esta nueva estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El seguimiento y la retroalimentación ayudarán a ajustar y mejorar continuamente la implementación.

Además, se tiene que incentivar a los estudiantes a utilizar su creatividad y habilidades narrativas para desarrollar historias digitales que aborden los temas históricos. Esto promueve el compromiso y la comprensión más profunda de los contenidos, Con el fin de aprovechar la narrativa digital para relacionar los eventos históricos con la realidad contemporánea y mostrar su relevancia en el mundo actual; y con esto aseguramos el apoyo tecnológico para asegurar la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados para llevar a cabo esta estrategia en el aula, incluyendo acceso a dispositivos y software necesario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu Alvarado, Y. Barrera Jiménez, A. D, Breijo Worosz. T. & Bonilla Vichot, I. (2018). "El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacten la motivación hacia el estudio de la lengua. Recuperado de: <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462>
- Acosta Andrés Hermann. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096013.pdf>
- Acosta, A. H. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. Sophia, Colección de Filosofía de La Educación, (19), 253–269. Recuperado de: <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.12>
- Ausubel, D. (1968) La psicología del aprendizaje verbal significativo: una introducción al aprendizaje escolar. Grune & Stratton, Nueva York. Recuperado de: [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkozje\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1568231](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkozje))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1568231)
- Bernal Cesar. (2019). Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales. Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario1/Downloads/Metodología De La Investigación Bernal 4.pdf](file:///C:/Users/Usuario1/Downloads/Metodología%20De%20La%20Investigacion%20Bernal%204.pdf)
- Burgos E. (2019). La pedagogía digital y la educación 2.0. 2019. Recuperado de: <https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/temas/article/view/4506/3743>
- Cobo Cristóbal & Moravec John. (2012). Aprendizaje invisible. Recuperado de: https://www.uv.es/bellochc/MasterPolíticas/Cobo_Moravec.pdf
- Cyrules E. Schamne M. Cyrules E. & Schamne M. (2021). El aprendizaje basado en proyectos: Una capacitación docente vinculante. Páginas de Educación, 14(1), 1–25. Recuperado de: <https://doi.org/10.22235/PE.V14I1.2293>
- Delors Jacques. (noviembre, 2012). "Los cuatro pilares de la educación", en La Educación encierra un tesoro. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103. Recuperado de: <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2010). "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo". Recuperado de: https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf



- Diego de la Torre & Romero Julia. (2020). Salman Khan, la apuesta por una tecnología que conecte la vida de las personas. Recuperado de: <https://blogthinkbig.com/salman-khan-academy/>
- Echeverri Ortiz Alberto José. (2011). NARRATIVAS DIGITALES: EL ARTE DE LA NARRACIÓN EN LA CIBERCULTURA. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6485/tesis275.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Encalada Vaca Enma Daniela. (2021). Narrativa digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la historia de la independencia del Ecuador en básica media. Recuperado de: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2832/1/ENCALADA%20OVA%20ENMA%20DANIELA.pdf>
- Escritores. Org. (19 marzo 2018). La narrativa digital o digital storytelling. Recuperado de: <https://www.escritores.org/recursos-para-escritores/recursos-2/articulos-de-interes/23243-narrativa-digital>
- Fábregues Feijoo Sergi. (2015). La conceptualización y operacionalización de la calidad de la investigación basada en métodos mixtos. Recuperado de: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/383045/sff1de1.pdf?sequence=1>
- Fernández Rovira Cristina. (2022). Motivaciones y tiempo de uso de las redes sociales por parte de los jóvenes españoles: señales de adicción. Recuperado de: <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.11155>
- Fullan Michael Fullan. (2002). El significado del cambio educativo: un cuarto de siglo de aprendizaje. Recuperado de: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev61ART1.pdf>
- Galván-Cardoso, A. P., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. CIENCIAMATRIA, 7(12), 962–975. Recuperado de: <https://doi.org/10.35381/CM.V7I12.457>
- Gómez María Mercedes. (Sep. 28, 2017). ¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje? Recuperado de: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Gutiérrez Campos Luis. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. Recuperado de: Conectivismo como teoría de aprendizaje: https://www.academia.edu/3861982/Conectivismo_como_teor%C3%ADa_del_aprendizaje_concepto_ideas_y_posibles_limitaciones





- Hermann Acosta Andrés. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. Recuperado de: https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana_social/article/view/295/368
- Hug, T. (2015). Consideraciones críticas sobre las narrativas digitales en los contextos educativos. *Comunicación*, 33, 45–59. Recuperado de: <https://revistas.upb.edu.co/index.php/comunicacion/article/view/1988>
- INEE. (2023). Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Recuperado de: <https://inee.org/es/eieglossary/procesos-de-ensenanza-y-aprendizaje#:~:text=Los%20procesos%20de%20ense%C3%B1anza%20y,la%20capacitaci%C3%B3n%20de%20los%20docentes>
- Jácome Lara Georgina, Susana Morán Rodríguez Susana, Jordán Baque Antonieta. & Ramos Carpio Jean. (julio, 2018). Estrategias didácticas aplicadas en la formación de competencias. Recuperado <https://dilemas contemporaneo seducacionpoliticy valores.com/index.php/dilemas/article/view/492>
- Lacalle Zalduendo Maria Rosario. (2022). Narrativas Digitales. Recuperado de: <https://www.uab.cat/guiesdocents/2021-22/g43963a2021-22iSPA.pdf>
- Lado Sandra. (04/09/2020). La importancia de aprender Historia para la sociedad. Recuperado de: <https://www.ui1.es/blog-ui1/la-importancia-de-aprender-historia-para-la-sociedad>
- Leticia Sesento García (2017): “El constructivismo y su aplicación en el aula. Algunas consideraciones teórico-pedagógicas” Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/constructivismo-aula.html>
- López Falcón. A. L. & Ramos Serpa. G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31. Recuperado de: <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>
- Lopez Garcia Maria Soledad. (2018). Aprendizaje significativo. Recuperado de: <https://www.Campus educacion.com/blog/revista-digital-docente/aprendizaje-significativo/>
- Marta Reyero Sáez. (2019). La educación constructivista en la era digital. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6775566>
- Martínez, Elizabeth., Lopez, Daniel., Escamilla, Daisy., & Alvarez, Luz. (2017). La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo a la educación tradicional. *ECORFAN*, 1, 16–18. Recuperado de: https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1_num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1.pdf#page=23





- MINEDUC. (2015). Ley Orgánica De Educación Intercultural. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- MINEDUC. (2015). Ley Orgánica De Educación Intercultural. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). Currículo Bachillerato - Recursos. 2021. Recuperado de: <https://recursos.educacion.gob.ec/red/curriculo/>
- Moreira Chóez Jenniffer Sobeida. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926920>
- Moreira Chóez Jenniffer Sobeida. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926920>
- Orellana Guevara Catty. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/4768/476855013008/html/>
- Ortega Cristina. (2023). Investigación mixta. Qué es y tipos que existen. Recuperado de: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-mixta/>
- Ortega Cristina. (2023). Investigación mixta. Qué es y tipos que existen. Recuperado de: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-mixta/>
- Osorio Luis. Vidanovic Andrea. & Finol Mineira. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. Recuperado de: <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>
- Pérez Ana. Saldombide Lucía. Torená Levinson. (junio, 2016). ¿Qué tenés para contar? Narrativas Digitales. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53814/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rivera Vargas P. Neut P. Luccini P. Pascual S. & Prunera P. (Ed.). (2019). Pedagogías emergentes en la sociedad digital (volumen I). Recuperado de: <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/133194/4/Pedagogi%20cc%81as%20emergentes%20en%20la%20sociedad%20digital.pdf>
- Roberto J. Marzano. (2001). Dimensiones del aprendizaje. Recuperado de: https://biblioteca.pucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Dimensiones%20del%20aprendizaje.%20Manual%20del%20maestro.pdf





- Ruiz Merlano Claudia. (2022). Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente. Recuperado de: <https://www.cienciamatriarevista.org/ve/index.php/cm/article/view/992/1665>
- Santana Campoverde Fabricio. (2022). Aplicación de la narrativa digital en el proceso de enseñanza de los estudiantes de segundo año de educación general básica. Recuperado de: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5020>
- UNESCO. (2021). Estrategia de la UNESCO sobre la Innovación Tecnológica en la Educación (2022-2025) - UNESCO Biblioteca Digital. 2021. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378847_spa
- UNESCO. (2021). Estrategia de la UNESCO sobre la Innovación Tecnológica en la Educación (2022-2025) - UNESCO Biblioteca Digital. 2021. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378847_spa
- Universidad de Guanajuato. (28 de abril de 2022). Teorías del aprendizaje y enseñanza en la era digital. Recuperado de: <https://blogs.ugto.mx/mdued/unidad-de-aprendizaje/uda-teorias-del-aprendizaje-y-ensenanza-en-la-era-digital/>
- Universidad Politécnica de Madrid. (2008). Aprendizaje Basado en Problemas. Recuperado de: https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/Aprendizaje_basado_en_problemas.pdf
- Vega Perez Mónica. (2012). Teorías del aprendizaje. Recuperado de: <https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf>





ANEXOS

Anexo 1

Tabla 4: FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE

NOMBRE DEL DOCENTE:

CURSO: **ASIGNATURA:**

FECHA:

OBJETIVO DE LA OBSERVACIÓN:

Garantizar que la observación sea sistemática y que se recopilen los datos necesarios para responder a las preguntas de investigación. La guía también ayuda al investigador a evitar sesgos y a centrarse en los aspectos más relevantes del fenómeno observado.

	ASPECTOS	Observación
01	Uso de narrativas digitales:	
	¿Qué tecnologías o herramientas digitales se utilizan para crear y presentar las narrativas digitales?	
	¿Cómo se integran las narrativas digitales en la enseñanza de la Historia?	
	¿Los estudiantes tienen acceso a dispositivos y recursos necesarios para participar en las narrativas digitales?	
02	Interacción del profesor y los estudiantes:	
	¿Cómo guía el profesor a los estudiantes en el uso de las narrativas digitales?	
	¿Se fomenta la participación activa de los estudiantes en la creación o exploración de narrativas digitales?	
	¿El profesor brinda retroalimentación a los estudiantes durante el proceso?	
03	Participación y compromiso de los estudiantes:	
	¿Cómo responden los estudiantes al uso de narrativas digitales en la enseñanza?	
	¿Se observa un aumento en la motivación y el interés de los estudiantes en la materia de Historia?	
	¿Los estudiantes demuestran comprensión y retención de los contenidos de Historia a través de las narrativas digitales?	
	Resultados y evaluación:	

OBSERVACIONES:

.....

Nombre y firma del observador

Nombre y Firma de Profesor observado



Anexo 2: Instrumento para encuesta a docentes de Historia**CUESTIONARIO**

El objetivo de este cuestionario es recopilar información sobre la experiencia y percepción de los docentes de Historia de Primero de Bachillerato en relación al uso de herramientas digitales y narrativas digitales como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. A través de preguntas cerradas con escala de Likert, se busca obtener datos cuantitativos que permitan analizar la efectividad y aceptación de estas herramientas en el ámbito educativo, así como identificar posibles dificultades y necesidades de formación docente en este aspecto.

1. ¿Cuántos años de experiencia tienes como docente de Historia en el nivel de Bachillerato?

- a) Menos de 5 año
- b) De 6 a 10 años
- c) De 11 a 20 años
- d) Más de 20 años

2. ¿Has utilizado alguna vez herramientas digitales en tu proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia?

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

3. En caso afirmativo, ¿qué tipo de herramientas digitales has utilizado? (Selecciona todas las opciones que correspondan)

- a) Presentaciones multimedia
- b) Videos
- c) Simulaciones
- d) Juegos interactivos
- e) Otras (especificar)
- f) Ninguna



4. ¿Consideras que el uso de herramientas digitales ha mejorado el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia?

- a) ___ Totalmente de acuerdo
- b) ___ De acuerdo
- c) ___ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) ___ En desacuerdo
- e) ___ Totalmente en desacuerdo

5. ¿Has utilizado alguna vez narrativas digitales como estrategia didáctica en tus clases de Historia?

- a) ___ Muy frecuentemente
- b) ___ Frecuentemente
- c) ___ Ocasionalmente
- d) ___ Raramente
- e) ___ Nunca

6. ¿Qué beneficios crees que aporta el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de la asignatura de Historia?

- a) Mayor interés y motivación por parte de los estudiantes
- b) Mejor comprensión de los contenidos históricos
- c) Mayor retención de la información
- d) Desarrollo de habilidades digitales
- e) Otras (especificar)

7. ¿Consideras que las narrativas digitales pueden ayudar a captar la atención y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura de Historia?

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo





8. ¿Crees que el uso de narrativas digitales puede facilitar la comprensión y retención de contenidos históricos por parte de los estudiantes?

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

9. ¿Te sientes preparado/a para utilizar narrativas digitales como estrategia didáctica en tu enseñanza de Historia?

- a) Sí, me siento totalmente preparado/a
- b) Sí, me siento preparado/a en cierta medida
- c) No, no me siento preparado/a
- d) No, no me siento preparado/a en absoluto

Autores del instrumento: Ing. Ginger Tobar y Lcda. Wilma Calero

Enlace de encuesta: <https://docs.google.com/forms/d/15Rl8yFe1x1o9DTgVFoenUJqKqAe-JzKup37H-NArLsl/closedform>



Anexo 4 Tabla 5

Caracterización de la asignatura Historia para primero Bachillerato.

ÁREA DE CONOCIMIENTO: CIENCIAS SOCIALES / HISTORIA		
OBJETIVOS DEL ÁREA POR SUBNIVEL		
<ul style="list-style-type: none">• Analizar y comprender los conceptos de Tiempo, historia, Cultura y Trabajo, a través del examen de las diferentes producciones y manifestaciones humanas para establecer las razones profundas de sus afanes, proyectos y utopías. (U1, U2)• Identificar las primeras y originarias manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana, ecuatoriana, en la actualidad. (U1, U2, U3, U4, U5, U6)• Estimar los principales aportes culturales de las diversas culturas y civilizaciones, no sólo occidentales, en la construcción de la Historia Universal y que, a la postre, recibimos los latinoamericanos de Europa, de África y de Asia, mediante la identificación de sus contribuciones más importantes, para valorar la diversidad pasada y presente. (U3, U4, U5, U6)• Reivindicar el rol de la mujer en la construcción material y simbólica de las sociedades humanas, a través del estudio de su papel en la invención de la agricultura, la transmisión de saberes y costumbres y la producción intelectual, para evaluar el surgimiento del machismo y el proceso de marginación y sometimiento de la mujer y la pérdida de su prevalencia incluso en el imaginario religioso primigenio. (U1, U2, U3, U4, U5)• Recuperar la visión de los grupos históricamente invisibilizados o “vencidos”, como afrodescendientes, mestizos, mujeres, indígenas, etc., a través de la valoración de sus luchas, sublevaciones y reivindicaciones, para comprender de manera integral la realidad del mundo, de nuestro continente y del Ecuador. (U1, U2, U3, U4, U5)• Valorar los aportes de los pueblos orientales y americanos al acervo cultural humano, por medio del conocimiento de sus más significativos logros intelectuales, científicos, etc., para desechar visiones etnocéntricas y discriminatorias basadas en prejuicios y estereotipos. (U3, U4, U5, U6)		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	DCD POR ÁREA DE CONOCIMIENTO PRIORIZADO	INDICADOR DE EVALUACIÓN



<p>CE.CS. H.5.1. Analiza y diferencia la historia real de la construcción cultural historiográfica producto de la investigación basada en fuentes, enfoques y condicionantes materiales y simbólicos.</p>	<p>CS.H.5.1.1. Contrastar los conceptos de historia e historiografía con el fin de diferenciar la realidad de la construcción intelectual. CS.H.5.1.2. Examinar el término “cultura” como producción material y simbólica y ejemplificar con aspectos de la vida cotidiana. CS.H.5.1.6. Aplicar técnica y éticamente las diversas fuentes en una investigación. CD, CS</p>	<p>I.CS.H.5.1.1. Contrasta los conceptos de historia e historiografía, mediante el uso técnico y ético de diversas fuentes, relativizando los diversos enfoques, con el fin de diferenciarla realidad de la construcción intelectual. (J.2., J.3., I.2.) CD I.CS.H.5.1.2. Examina el término “cultura” como producción material y simbólica, empleando y relativizando fuentes y enfoques. (J.3., I.2.) CD, CS</p>
<p>CE.CS. H.5.2. Explica y valora la importancia del trabajo como eje de la supervivencia humana y de las revoluciones culturales paleolítica y neolítica.</p>	<p>CS.H.5.1.3. Explicar y valorar la importancia del trabajo colectivo y solidario como condición de la existencia y supervivencia humana. CC CS.H.5.1.7. Explicar y valorar la función del trabajo humano en la construcción de la historia y la cultura. CC CS.H.5.1.8. Describir y evaluar la influencia de la elaboración de herramientas en la transformación biológica y social del ser humano. CC CS.H.5.1.9. Relacionar e interpretar las características esenciales del Paleolítico y la producción del arte rupestre. CS.H.5.1.10. Identificar las materias primas y explicar su relación con el tipo de utensilios y herramientas que se confeccionaban. CS.H.5.1.11. Determinar el impacto de la revolución neolítica (domesticación de plantas y animales y sedentarismo) en la transformación de la sociedad humana CS.H.5.4.1. Examinar el modo de producción que primó en el Paleolítico,</p>	<p>I.CS.H.5.2.1. Explica la importancia y función del trabajo colectivo y solidario, y la elaboración de herramientas como condición en la transformación biológica y social del ser humano y posterior revolución neolítica. (I.2.) CC I.CS.H.5.2.2. Compara las características esenciales del Paleolítico (modo de producción, relaciones sociales, materias primas y herramientas y la producción de arte rupestre) con la revolución neolítica. (I.2.) I.CS.H.5.2.3. Explica el impacto de la revolución neolítica en la transformación de la sociedad humana, destacando la domesticación de plantas y animales en la producción de excedentes, la división y especialización del trabajo. (J.4., I.2.)</p>



	destacando las relaciones sociales y las herramientas que utilizaban para la recolección, la caza y la pesca.	
CE.CS. H.5.3. Analiza y evalúa la organización social y educativa de la comunidad primitiva matriarcal y su crisis a partir de la división del trabajo, la aparición de la propiedad privada, las clases sociales y el predominio patriarcal	CS.H.5.1.15. Determinar las causas de la crisis de la comunidad matriarcal y la irrupción del dominio patriarcal en el desarrollo de la humanidad (machismo). CS.H.5.4.3 Determinar las circunstancias que marcaron la transición de la comunidad primitiva a la sociedad dividida en clases (esclavismo). CS.H.5.4.4. Analizar las circunstancias económicas por las que el ser humano es convertido en cosa o mercancía, en propiedad de otra persona. CC, CM	I.CS.H.5.3.1. Explica las circunstancias que marcaron la transición de la comunidad primitiva a la sociedad dividida en clases y la existencia de castas, evaluando el papel de la educación y la división de trabajo en ella. (J.1., J.3.) I.CS.H.5.3.2. Analiza las causas y circunstancias que originaron la crisis de la comunidad matriarcal, la propiedad privada sobre los medios de producción y la transformación de la concepción del ser humano como cosa o mercancía. (J.1., J.3.) CC, CM

Autor: MINEDUC (2021)

Fuente: Las autoras (2023)



Anexo 5.- Tabla 6.- Contenidos de aprendizaje de la asignatura de Historia.

CULTURA Y TRABAJO EN LA HISTORIA <ul style="list-style-type: none">• Historia• Historiografía• La cultura• El trabajo
EL ORIGEN DE LA HUMANIDAD <ul style="list-style-type: none">• Evolución de los homínidos• Arte y religión en el Paleolítico y el Neolítico• Las construcciones megalíticas• Impacto de la domesticación de plantas y animales• La mujer en la sociedad primitiva• El origen del patriarcado
CIVILIZACIONES FLUVIALES DE LA ANTIGÜEDAD <ul style="list-style-type: none">• Los grandes aportes culturales de las civilizaciones fluviales de la antigüedad• Mesopotamia• China y sus grandes aportes• India• Egipto y su legado• La mujer en el antiguo Oriente
GRECIA: LA CUNA DE OCCIDENTE <ul style="list-style-type: none">• Origen de Grecia• El origen de las Polis• Las colonizaciones griegas• Dos tipos de polis: Atenas y Esparta• La etapa helenística• La cultura griega• Influencia griega en el mundo
CIVILIZACIÓN ROMANA <ul style="list-style-type: none">• Los orígenes y la monarquía• La República• La expansión y la crisis de la República• El Imperio Romano• El legado cultural de Roma• El cristianismo
EL JUDAISMO: SU INFLUENCIA EN OCCIDENTE <ul style="list-style-type: none">• Origen e historia de los hebreos• Edad Media• Israel, hoy• Influencia del judaísmo en Occidente

Autor: MINEDUC- Currículo (2016)

Fuente: Elaborado por las autoras (2023)

Anexo 7.- Tabla 7. ACTIVIDAD 2: GUIÓN NARRATIVO

Título	Civilizaciones Fluviales
Sentido	Explica el impacto de la revolución neolítica en la transformación de la sociedad humana, destacando la domesticación de plantas y animales en la producción de excedentes, la división y especialización del trabajo
Tema	Mesopotamia
Genero	Real
Focalización	Focalización cero (mediante voz en off)
Personajes	Sociedades fluviales
Tiempo	En el momento actual, pero con una mirada al pasado
Espacio	Valle de los ríos: Nilo, Tigris, Éufrates, Indo, Ganges, Huang He, YangTse

ARGUMENTO	<p>inicio: Mesopotamia es una palabra griega que significa ‘tierra entre ríos’, Tigris y Éufrates.</p> <p>La tierra en esta región era muy fértil gracias a la humedad aportada por los ríos, pero también estaba sujeta a crecidas e inundaciones irregulares y difíciles de predecir. Además, en la parte más baja, donde se unen los dos ríos, se formaban grandes zonas pantanosas.</p> <p>A fin de evitar las inundaciones y ampliar el suelo cultivable, sus habitantes tuvieron que construir diques y canales para drenar la tierra. A la vez, para regar las tierras que quedaban más alejadas de los ríos, desarrollaron técnicas de irrigación (canales, acequias, etc.). Estas mejoras técnicas, unidas al perfeccionamiento de las herramientas, permitieron aumentar la producción agrícola y conseguir excedentes.</p> <p>La obtención de excedentes agrícolas favoreció el incremento del comercio y la especialización del trabajo. Por otra parte, el Tigris y el Éufrates eran vías de comunicación que facilitaron los intercambios comerciales y culturales.</p> <p>La construcción y el mantenimiento de las obras de drenaje y de irrigación, así como el control de los excedentes, provocaron la aparición de un grupo social privilegiado y de una autoridad. De este modo, los poblados se convirtieron poco a poco en grandes ciudades-Estado</p> <hr/> <p>Conflicto: Las primeras ciudades se organizaron como ciudades-Estado. Cada una tenía su propio gobierno y rendía culto a dioses propios.</p> <p>El poder político estaba liderado por caudillos o reyes que, junto con los sacerdotes, dirigían las ciudades y a sus habitantes mediante códigos de leyes.</p> <p>Además, los reyes disponían de un ejército (para controlar las ciudades y el territorio que las circundaba) y de funcionarios (para las tareas administrativas).</p> <p>La administración de las ciudades-Estado generó la necesidad de anotar las cuentas (impuestos, control de las cosechas, etc.) y de dejar constancia de las leyes; por eso se desarrolló la escritura.</p> <p>Las ciudades-Estado a menudo se enfrentaron entre sí por conseguir más tierras y para controlar el agua.</p> <p>Algunas llegaron a dominar a otras y formaron reinos</p>
-----------	--



Nudo: La ciudad-Estado estaba formada por un núcleo urbano protegido por murallas y un territorio más o menos extenso. Dentro del recinto amurallado se hallaban el templo y el palacio, donde vivían los sacerdotes, la familia real y los funcionarios. A su alrededor, se construían talleres y viviendas de artesanos, que formaban calles con un trazado irregular.

En el territorio controlado por la ciudad, vivían los agricultores y los ganaderos que trabajaban las tierras

Rey: con poderes absolutos, el poder era hereditario

Nobles y sacerdotes: Influenciaban en la política y en la administración del estado-ciudad

Artesanos, mercaderes y campesinos

Esclavos: Personas sin derechos, generalmente prisioneros de guerra o personas que no pudieron saldar sus deudas.

Resolución: Los primeros códigos de leyes fueron creados para organizar la sociedad, solucionar los conflictos y administrar justicia.

Las leyes se consideraban de origen divino: siempre eran reveladas por un dios al rey, que también era el sumo sacerdote. Con esta justificación religiosa, el grupo dirigente se aseguraba de que las leyes tuvieran una mayor influencia en la sociedad.

El rey Hammurabi hizo grabar en una estela un código de leyes, que fueron presentadas como si hubieran sido reveladas por el dios Shamash.

El Código de Hammurabi no dicta normas religiosas, sino que regula los derechos y deberes ciudadanos: establece indemnizaciones por robos, daños o heridas; indica las compensaciones por incumplir acuerdos, o establece las penas por los distintos crímenes.

Desenlace: Aporte cultural

La escritura cuneiforme no solo se utilizaba para llevar las cuentas de palacios y templos, sino que también se usó para redactar órdenes reales, códigos de leyes como el

Código de Hammurabi, textos literarios como el Poema de Gilgamesh, e incluso textos científicos como manuales de matemáticas para la escuela Sistema sexagesimal para realizar sus cálculos, de donde proviene la división de la hora en sesenta minutos y del minuto en sesenta segundos

Desarrollaron la Astronomía, pues era necesario conocer con precisión las crecidas cíclicas de los ríos y prever las inundaciones. Asimismo, establecieron un calendario en el que un año tenía 360 días

Las leyes eran de origen divino y tenían como principio básico la ley del talión, a la que la conocemos como ojo por ojo, diente por diente, es decir, se imponía un castigo igual al daño que se había sufrido.

Inventión de la rueda, la más antigua evidencia del uso de la rueda es un pictograma de Sumeria que data del año 3500 antes de Cristo.

Mesopotamia fue donde comenzó a usarse el bronce, hacia finales del IV milenio a. C. Inventaron el ladrillo, arco y la bóveda

Elaborado por: Las autoras (2023)



Anexo 8: Instrumento de evaluación para expertos en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia

CUESTIONARIO

Estimado/a participante,

Gracias por tu interés en formar parte de nuestro equipo de especialista en la evaluación del diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de la Historia. Este cuestionario tiene como objetivo conocer tu experiencia, conocimientos y disponibilidad para desempeñar esta importante labor.

Objetivo:

El objetivo de este cuestionario es recopilar información relevante sobre su experiencia en diseño didáctico de narrativas digitales, conocimientos técnicos, experiencia docente, formación académica y disponibilidad para evaluar la propuesta presentada.

Procedimiento:

Por favor, responde cada una de las preguntas seleccionando la opción que mejor se ajuste a su situación. Tus respuestas serán tratadas de forma confidencial y solo serán utilizadas con fines de evaluación y selección del equipo de expertos/as.

Agradecemos sinceramente tu participación y el tiempo que dediques a completar este cuestionario.

1) ¿Cuántos años de experiencia tienes en el campo de la educación y la enseñanza de Historia?

- Menos de 5 año
- 6-10 años
- 11-15 años
- Más de 15 años

2) ¿Cuál es tu nivel de conocimiento y dominio de las herramientas digitales vinculadas a la educación?

- Bajo
- Medio
- Alto
- Muy alto

3) ¿Cómo evaluarías tu capacidad para evaluar la pertinencia y viabilidad del uso de herramientas digitales en relación con los objetivos y contenidos de la asignatura Historia?

- Bajo
- Medio





- Alto
 Muy alto

4) **¿Cuál es tu nivel de conocimiento y dominio de narrativas digitales en el contexto educativo?**

- Bajo
 Medio
 Alto
 Muy alto

5) **¿Cuál es tu nivel de conocimiento y dominio sobre de los principios de la narración audiovisual en la educación?**

- Bajo
 Medio
 Alto
 Muy alto

6) **¿Cuál es tu nivel de conocimiento y comprensión de los diferentes elementos que componen una narrativa digital?**

- Bajo
 Medio
 Alto
 Muy alto

Autores del instrumento: Ing. Ginger Tobar y Lcda. Wilma Calero

Enlace de encuesta: <https://forms.gle/pyZKgWywhwmxUkPb6>





Anexo 10: Instrumento de Valoración para la Narrativas Digitales por expertos en diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia

Rúbrica de Valoración para Narrativas Digitales, Guion Digital y Guion Narrativo

Estimado/a participante,

Gracias por su interés en formar parte de nuestro equipo de especialistas en la validación del uso de la narrativa digital como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia.

Objetivo:

Validar el uso de la narrativa digital como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la signatura de Historia para estudiantes de primer año de la Unidad Educativa Huasimpamba.

Procedimiento:

Por favor valide cada uno de los criterios, seleccionando la opción que mejor se ajuste a su apreciación Sus respuestas serán tratadas de forma confidencial y solo serán utilizadas con fines evaluativos.

CEITERIOS	VALORAXION	
Titulo	EXCELENTE: Aparece un título muy sugerente y guarda una relación muy estrecha con el contenido del relato.	
	SATISFACTORIO: Aparece un título bastante sugerente y su relación con el contenido del relato es clara.	
	MEJORABLE: El título es poco original y/o no guarda una relación clara con el contenido del texto.	
	INSUFICIENTE: El relato carece de título.	
Presentación	EXCELENTE: La tipografía empleada es adecuada y legible, se respetan los márgenes y la presentación, en general, está muy cuidada.	
	SATISFACTORIO: La tipografía empleada es correcta y legible, se respetan los márgenes y la presentación, en general, está cuidada.	
	MEJORABLE: La tipografía no es demasiado adecuada o no se respetan los márgenes. En general, la presentación no está demasiado cuidada.	
	INSUFICIENTE: La presentación es descuidada, con una tipografía poco adecuada y no se respetan los márgenes.	
Contenido	EXCELENTE: La historia es muy atractiva e interesante.	
	SATISFACTORIO: La historia narrada es bastante atractiva y suscita interés.	
	MEJORABLE: La historia no es demasiado atractiva ni interesante.	
	INSUFICIENTE: No se ha mostrado ningún interés por contar una historia atrayente.	





Coherencia y cohesión	EXCELENTE: La información está organizada de forma clara y se utilizan correctamente los conectores de discurso.	
	SATISFACTORIO: La información está bastante bien organizada y, aunque aparecen conectores de discurso, no son variados.	
	MEJORABLE: La información no está demasiado bien organizada y/o los conectores de discurso empleados son escasos y poco variados.	
	INSUFICIENTE: El texto está mal organizado y apenas se utilizan conectores de discurso o su uso no es adecuado.	

Adecuación	EXCELENTE: Se respetan las consignas dadas en cuanto a contenido, extensión y tipo de narrador y se utiliza un registro formal, evitando coloquialismos y vulgarismos.	
	SATISFACTORIO: Se respetan las consignas dadas en cuanto a contenido y extensión y tipo de narrador y, en general, el registro utilizado es correcto.	
	MEJORABLE: No siempre se respetan las consignas dadas y/o el registro lingüístico es familiar.	
	INSUFICIENTE: No se respetan las consignas dadas y el registro lingüístico empleado es totalmente inadecuado.	

Léxico	EXCELENTE: Se emplea un vocabulario rico y variado y se evitan en todo momento repeticiones innecesarias.	
	SATISFACTORIO: El vocabulario empleado es correcto, pero no lo suficientemente rico ni variado y se observa la presencia de repeticiones innecesarias.	
	MEJORABLE: El vocabulario empleado no es demasiado rico ni variado y abundan las repeticiones innecesarias de palabras.	
	INSUFICIENTE: El vocabulario empleado es pobre y repetitivo.	

Corrección Lingüística	EXCELENTE: No se aprecian errores ortográficos, morfosintácticos ni de puntuación.	
	SATISFACTORIO: Aparecen uno o dos errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación.	
	MEJORABLE: Aparecen tres o cuatro errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación.	
	INSUFICIENTE: Aparecen cinco o más errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación.	

Autores del instrumento: Ing. Ginger Tobar y Lcda. Wilma Calero

Enlace de la Rúbrica: <https://forms.gle/jMNzta4Kn98W7bdn9>





Anexo 11

Tabla 8 RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE NARRATIVA DIGITAL

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Título	Aparece un título muy sugerente y guarda una relación muy estrecha con el contenido del relato.	Aparece un título bastante sugerente y su relación con el contenido del relato es clara.	El título es poco original y/o no guarda una relación clara con el contenido del texto.	El relato carece de título.
Presentación	La tipografía empleada es adecuada y legible, se respetan los márgenes y la presentación, en general, está muy cuidada.	La tipografía empleada es correcta y legible, se respetan los márgenes y la presentación, en general, está cuidada.	La tipografía no es demasiado adecuada o no se respetan los márgenes. En general, la presentación no está demasiado cuidada.	La presentación es descuidada, con una tipografía poco adecuada y no se respetan los márgenes.
Contenido	La historia es muy atractiva e interesante.	La historia narrada es bastante atractiva y suscita interés.	La historia no es demasiado atractiva ni interesante.	No se ha mostrado ningún interés por contar una historia atrayente.
Coherencia y cohesión	La información está organizada de forma clara y se utilizan correctamente los conectores de discurso.	La información está bastante bien organizada y, aunque aparecen conectores de discurso, no son variados.	La información no está demasiado bien organizada y/o los conectores de discurso empleados son escasos y poco variados.	El texto está mal organizado y apenas se utilizan conectores de discurso o su uso no es adecuado.
Adecuación	Se respetan las consignas dadas en cuanto a contenido, extensión y tipo de narrador y se utiliza un registro formal, evitando coloquialismos y vulgarismos.	Se respetan las consignas dadas en cuanto a contenido y extensión y tipo de narrador y, en general, el registro utilizado es correcto.	No siempre se respetan las consignas dadas y/o el registro lingüístico es familiar.	No se respetan las consignas dadas y el registro lingüístico empleado es totalmente inadecuado.
Léxico	Se emplea un vocabulario rico y variado y se evitan en todo momento repeticiones innecesarias.	El vocabulario empleado es correcto, pero no lo suficientemente rico ni variado y se observa la presencia de repeticiones innecesarias.	El vocabulario empleado no es demasiado rico ni variado y abundan las repeticiones innecesarias de palabras.	El vocabulario empleado es pobre y repetitivo.
Corrección lingüística	No se aprecian errores ortográficos, morfosintácticos ni de puntuación.	Aparecen uno o dos errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación.	Aparecen tres o cuatro errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación.	Aparecen cinco o más errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación.

REA. Trabajo por proyectos. Proyecto EDIA
Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento (PMAR)
Ámbito de carácter lingüístico y social. Secundaria.



“Rúbrica de evaluación de un texto narrativo” de Cedec se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

(Permite dejar constancia de los miembros del tribunal)

Nombre y Apellidos
Presidente

Nombre y Apellidos
Secretario(a)

Nombres y Apellidos
Profesor (a) tutor (a)
del Proyecto de Titulación

