



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACION CON MENCION EN TECNOLOGIA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

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

**TEMA**

**NARRATIVAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS  
LINGÜÍSTICAS EN ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA, PERÍODO 2023 – 2024.**

**Autor/es:**

**Mappy Graciela Bonilla Rivera  
Verónica Elizabeth Tinoco Gonzales**

**Tutor/a:**

**PhD. Luis Alberto Manzano Díaz**

**ECUADOR**

2024



La Universidad para todos



## DEDICATORIA

Dedico este logro a mis padres, Oswaldo Bonilla Gómez (+) y Peggy Rivera Correa (+). Su amor, sacrificios y enseñanzas me dieron la determinación para alcanzar mis metas. Aunque no estén físicamente, su legado vive en cada logro. Esta tesis es un tributo a su memoria y al impacto eterno en mi vida.

A mis hijos, Telmo y Eduardo, mi razón de ser y mayor motivación. Su alegría y amor me impulsan a ser la mejor versión de mí mismo. Esta tesis es también para ustedes, con la esperanza de que vean en ella un ejemplo de dedicación y esfuerzo, y que encuentren la fuerza para alcanzar sus sueños.

**Mappy Graciela Bonilla Rivera**

Dedico este logro a Dios, por brindarme salud y fuerza para culminar con éxito mis estudios, por permitirme ver mi sueño realizado y por guiar cada uno de mis pasos llenándome de bendiciones a lo largo de este arduo, pero gratificante camino. Sin su infinita misericordia y amor, nada de esto hubiera sido posible.

A mis hijos, Pablito y Lucianita, quienes están siempre apoyándome incondicionalmente. Ustedes son la razón primordial por la que sigo adelante en todo momento, mi mayor motivación y la más grande bendición que Dios me ha regalado. Esta tesis les pertenece tanto como a mí, pues son el motor que me impulsa a alcanzar nuevas metas y convertir mis sueños en realidad

**Verónica Elizabeth Tinoco Gonzales**

## AGRADECIMIENTO

A nuestro director, Mgtr. Luis Alberto Manzano Díaz, por su valioso tiempo, por habernos guiado e impartido sus conocimientos en el desarrollo del trabajo de titulación. Su experiencia y dedicación han sido fundamentales para llevar a buen puerto este proyecto. De igual manera, a los catedráticos que contribuyeron en nuestra formación a lo largo de la carrera profesional, quienes han sido pilares invaluable en nuestro crecimiento académico.

A los miembros de la institución educativa "Prof. Sara Serrano de Maridueña" por habernos permitido realizar nuestra tesis en tan prestigiosa entidad educativa. Su apertura y apoyo han sido determinantes para la culminación de este trabajo. Finalmente, a nuestras familias por el apoyo constante e incondicional en el transcurso de nuestros estudios de esta maestría. Su amor y comprensión han sido el motor que nos ha impulsado a alcanzar esta meta.

**Mappy Graciela Bonilla Rivera**  
**Verónica Elizabeth Tinoco Gonzales**

## RESUMEN

El presente trabajo de titulación titulado Narrativas digitales para el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de 4to grado de educación general básica, período 2023 – 2024, tiene como objetivo principal “Analizar la relación que existe entre las narrativas digitales y el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica en la institución educativa “Prof. Sara Serrano de Maridueña” en el año lectivo 2023 – 2024”. La investigación plantea un estudio que se enfoca al problema de las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas que se dan en los estudiantes de Educación Básica. Es por ello que se propone implantar estrategias didácticas - metodológicas que permitan utilizar las narrativas digitales por medio de la plataforma Lumi a fin de que se mejore la competencia lingüística. Sin embargo, existen dificultades para aplicarlas, ya que los docentes carecen de conocimiento en algunos programas que puedan facilitar su uso. Es así que la investigación arrojó como resultado que la situación real que están presentando los sujetos de estudio se encuentra descuidada en cuanto al uso de las tecnologías, ya que las enseñanzas son por medios tradicionales. Para la realización de este estudio se aplicaron métodos teóricos, empíricos y estadísticas, utilizando como instrumentos la guía de observación, cuestionario de preguntas y la guía de entrevista, los cuales fueron aplicados a los estudiantes de cuarto grado, a los docentes de área y al director de la escuela, todos estos datos han permitido concluir que es necesario aplicar las narrativas digitales, para que por medio de ellos los niños puedan aprender de una forma más dinámica y divertida.

**Palabras Claves:** Narrativas digitales, competencias lingüísticas, tecnología, docentes, enseñanza - aprendizaje

## ABSTRACT

The present degree work entitled Digital Narratives for the Development of Linguistic Competencies in 4th Grade Students of Basic General Education, Period 2023 - 2024, has as its main objective “Analyze the relationship that exists between digital narratives and the development of linguistic skills in the fourth grade students of Basic General Education at the educational institution “Prof. “Sara Serrano de Maridueña” in the 2023-2024 school year. The research proposes a study that focuses on the problem of digital narratives for the development of linguistic competencies that occur in Basic Education students. That is why it is proposed to implement methodological strategies that allow digital narratives to be used through the Lumi platform in order to improve linguistic competence. However, there are difficulties in applying them, since teachers lack knowledge of some programs that could facilitate their use. Thus, the research showed that the real situation that the study subjects are presenting is neglected in terms of the use of technologies, since the teachings are through traditional means. To carry out this study, theoretical, empirical and statistical methods were applied, using the observation guide, question questionnaire and interview guide as instruments, which were applied to fourth grade students, area teachers and the director of the school, all these data have allowed us to conclude that it is necessary to apply digital narratives, so that through them children can learn in a more dynamic and fun way..

**Keywords:** Digital narratives, linguistic skills, technology, teachers, teaching – learning

**ÍNDICE GENERAL**

COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	4
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	5
DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO.....	8
RESUMEN.....	9
ABSTRACT.....	10
ÍNDICE GENERAL.....	11
ÍNDICE DE TABLAS.....	14
LISTADO DE ANEXOS.....	15
INTRODUCCIÓN.....	16
Justificación del problema.....	16
Planteamiento del problema.....	18
Precisión del tema.....	18
Objeto de la investigación.....	18
Objetivo general.....	18
Preguntas científicas°.....	18
Objetivos específicos de la investigación.....	19
Métodos a emplear.....	20
Declaración de la población y muestra.....	21
Declaración del tipo de investigación.....	22
Principales Aportes.....	22
Importancia.....	22
Novedad.....	23
Actualidad científica.....	23
Descripción de los capítulos que integran el trabajo de titulación.....	23
CAPÍTULO 1.....	25
MARCO TEÓRICO.....	25

1.1. Narrativas Digitales .....	25
1.1.1. Definición de narrativas digitales.....	25
1.1.2. Tipos de narrativas digitales.....	26
1.1.3. Herramientas y tecnologías para la creación de narrativas digitales.....	30
1.1.4. Integración de Narrativas Digitales en la Educación .....	31
1.1.5. Impacto de las Narrativas Digitales en el Desarrollo de Competencias Lingüísticas	32
1.1.6 Estrategias de Implementación de Narrativas Digitales en el Aprendizaje de Competencias Lingüísticas.....	33
1.1.7. Evaluación de competencias lingüísticas a través de narrativas digitales.....	34
1.1.8. Formación de docentes en el uso de narrativas digitales .....	35
1.2. Competencias lingüísticas.....	36
1.2.1. Definición de competencias lingüísticas .....	36
1.2.2. Importancia de la competencia lingüística. ....	37
1.2.3. La competencia lingüística en el aprendizaje.....	38
1.2.4. Tipos de competencias lingüísticas. ....	39
1.2.5. Desarrollo de competencias lingüísticas en la educación .....	40
1.2.6. Ámbitos de la competencia Lingüística. ....	40
CAPÍTULO 2.....	48
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO. ....	48
2.1. Operacionalización de variables. ....	48
2.2. Enfoque de la investigación. ....	49
2.1.1 Alcance de investigación.....	50
2.1.2. Tipo de investigación .....	50
2.1.3. Métodos de investigación.....	51
2.1.4. Instrumentos .....	53
2.1.6. Población y muestra .....	55
2.1.7. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación. ....	56

2.1.8. Estrategia investigativa seguida en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación. ....	56
2.3. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico. ....	59
2.3.1. Análisis de la guía de observación. ....	59
2.3.2. Análisis de la entrevista a los docentes de área y directivo. ....	60
2.3.3. Análisis de la encuesta a los estudiantes. ....	64
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA. ....	68
3.1. Modelación de la propuesta. ....	68
3.2. Validación de la propuesta. ....	85
3.2.1. Validación por parte del Docente Investigador mediante una guía de observación. ....	85
3.2.2. Validación de criterio por parte de especialistas. ....	86
CONCLUSIONES. ....	94
RECOMENDACIONES ....	95
BIBLIOGRAFÍA ....	96
ANEXOS ....	102

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	48
Tabla 2. Metodología de estudio .....	49
Tabla 3. Población y Muestra.....	55
Tabla 3. ¿Ha tenido la oportunidad de participar de forma activa en las clases de lengua y literatura durante este año escolar?.....	64
Tabla 5. ¿Considera que los conocimientos de la asignatura de lengua y literatura de este año escolar son fáciles de entender?.....	64
Tabla 6. ¿Considera que en este año escolar ha logrado relacionar las narrativas digitales y competencias lingüísticas con situaciones de la vida diaria? .....	65
Tabla 7. ¿En este año escolar ha recibido refuerzo académico de Lengua y literatura fuera del horario de clases?.....	65
Tabla 8. ¿En este año escolar ha tenido la oportunidad de recibir clases de Lengua y literatura en algún laboratorio de cómputo institucional?.....	66
Tabla 9. ¿Durante este año escolar ha tenido tiempo suficiente durante las clases de Lengua y Literatura para hacer preguntas?.....	66
Tabla 10. ¿Le gustaría tener acceso a recursos tecnológicos (computadora y aplicaciones de comprensión lectora) para contribuir en su aprendizaje de lengua y literatura? .....	67
Tabla 11. Causas y consecuencias de las deficiencias en el desarrollo de las competencias lingüísticas .....	72
Tabla 12. Características de los estudiantes. ....	76
Tabla 13. Contenido de las actividades .....	77
Tabla 13. Recursos, tecnologías y responsables de las estrategias.....	77
Tabla 15. Explicación de recursos de la estrategia didáctica – metodológica.....	79
Tabla 16. Rúbrica para valorar la estrategia didáctica - metodológica .....	83
Tabla 17. Caracterización de los Especialistas que validarán la estrategia didáctica - metodológica. ....	87
Tabla 18. Cuestionario de Resultados del Especialista 1 .....	90
Tabla 19. Cuestionario de Resultados del Especialista 2 .....	91
Tabla 20. Cuestionario de Resultados del Especialista 3 .....	92
Tabla 21. Cuestionario de Resultados del Especialista 4 .....	93

### LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Encuesta.....	102
Anexo 2. Resultados de la Observación.....	104
Anexo 3. Resultados de la entrevista.....	105
Anexo 4. Guía de entrevista.....	108
Anexo 5. Resultados de la Validación mediante Guía de Observación para el desarrollo de las competencias lingüísticas en cuarto grado EGB en Escuela Profesora Sara Serrano de Maridueña.....	110
Anexo 6. Cuestionario de validación de la propuesta por criterio de expertos.....	111

## INTRODUCCIÓN

### Justificación del problema

Se ha observado que muchos estudiantes tienen dificultades para comprender textos, expresarse de forma oral y escrita de manera clara y coherente, y utilizar el lenguaje de forma efectiva en diferentes contextos. Estas dificultades pueden deberse a diferentes factores, como la falta de práctica, la falta de motivación, la falta de competencias previas y la falta de recursos pedagógicos adecuados. Por tanto, es necesario mejorar el desarrollo de las competencias lingüísticas en los estudiantes de 4to grado de Educación Básica en la institución educativa “Prof. Sara Serrano de Maridueña” durante el periodo lectivo 2023-2024.

En este contexto, el uso de narrativas digitales en la enseñanza de competencias lingüísticas puede ser una estrategia efectiva para mejorar el desarrollo de las competencias lingüísticas en los estudiantes. Las narrativas digitales pueden ser utilizadas para mejorar la comprensión lectora, la escritura creativa y la expresión oral a través de una variedad de géneros y formatos digitales, como videos, podcasts, juegos interactivos, entre otros.

Además, el uso de narrativas digitales puede mejorar la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje de competencias lingüísticas, ya que les permite practicar y desarrollar sus competencias en un contexto más atractivo y relevante para ellos.

Por lo tanto, la investigación del problema planteado busca identificar estrategias efectivas para utilizar narrativas digitales en la enseñanza de competencias lingüísticas, de manera que se pueda mejorar el proceso educativo y el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes de cuarto grado de educación básica en la institución educativa durante el periodo agosto 2023 a febrero 2024.

El presente trabajo se basa en el uso de narrativas digitales, las cuales se han convertido en una práctica común en el ámbito educativo debido a los avances tecnológicos y la creciente presencia

de dispositivos digitales en las aulas. Sin embargo, es necesario analizar cómo influye específicamente el uso de estas narrativas en el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes de 4to grado de Educación Básica en la institución educativa "Prof. Sara Serrano de Maridueña" durante el periodo 2023 - 2024.

El desarrollo de competencias lingüísticas es fundamental para el éxito académico y social de los estudiantes. Estas competencias abarcan competencias como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la interpretación y producción de textos, entre otros aspectos. El uso de narrativas digitales podría tener un impacto significativo en el desarrollo de estas competencias, ya que proporciona un entorno interactivo y atractivo que involucra a la comunidad educativa de manera activa en el proceso de aprendizaje.

La institución educativa "Prof. Sara Serrano de Maridueña" es una escuela ubicada en una zona urbana de la ciudad de Machala, cuenta con una población estudiantil diversa, compuesta por estudiantes de diferentes contextos socioeconómicos y culturales. Durante el período 2023 - 2024, se implementó un programa piloto de integración de narrativas digitales en el currículo de 4to grado, con el objetivo de mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes.

Con respecto al marco referencial, se hizo referencia a teorías y enfoques relacionados con el uso de narrativas digitales y el desarrollo de competencias lingüísticas. Se pueden mencionar teorías del aprendizaje como el conductismo, que permitió que el maestro sea el protagonista en la enseñanza. También se pueden explorar enfoques pedagógicos como el uso de la tecnología para el fomento de competencias comunicativas y lingüísticas.

En base a los antecedentes, se desarrolló estudios previos y experiencias relevantes, en las cuales se mencionan investigaciones que hayan explorado el impacto del uso de narrativas digitales en el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de nivel primario. Además, se incluyeron resultados de estudios que hayan analizado la eficacia de la integración de tecnología en el currículo escolar.

Finalmente, se definió y clarificó los conceptos clave que se utilizaron en la investigación, como una definición clara de narrativas digitales, competencias lingüísticas y otros términos relacionados. Es importante establecer una base conceptual sólida para asegurar una comprensión común de los conceptos que se abordarán en el estudio.

### **Planteamiento del problema**

¿Cómo influye el uso de narrativas digitales en el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes de 4to grado de Educación Básica en la institución educativa “Prof. Sara Serrano de Maridueña” durante el período 2023-2024?

### **Precisión del tema**

Narrativas digitales para el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de 4to grado de educación general básica, período 2023 – 2024.

### **Objeto de la investigación**

Desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de 4to grado de Educación Básica

### **Objetivo general**

Analizar la relación que existe entre las narrativas digitales y el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica en la institución educativa “Prof. Sara Serrano de Maridueña” en el año lectivo 2023 – 2024.

### **Preguntas científicas**

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de las narrativas digitales en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de competencias lingüísticas?
- ¿Cuál es la situación actual que presenta en el desarrollo de competencias lingüísticas en la escuela “Prof. Sara Serrano de Maridueña”?

- ¿Cuáles son los componentes de las estrategias didácticas basadas en narrativas digitales que contribuyen significativamente en el desarrollo de competencias lingüísticas y cuáles son los efectos específicos de su uso en dicho desarrollo?
- ¿De qué manera el desarrollo de narrativa digitales contribuye a mejorar las competencias lingüísticas en los estudiantes?

### **Declaración de las categorías de la investigación**

Las categorías de análisis de investigación abstraídas del tema son las siguientes:

- Competencias lingüísticas
- Narrativas Digitales
- Motivación y participación
- Impacto en el aprendizaje

### **Objetivos específicos de la investigación**

- Identificar los fundamentos teóricos necesarios para entender como las narrativas digitales pueden contribuir al desarrollo de las competencias lingüísticas.
- Caracterizar la situación actual que presenta el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes de 4to grado de la escuela “Prof. Sara Serrano de Maridueña”
- Elaborar una propuesta para el desarrollo de narrativas digitales por medio de la plataforma Lumi, para mejorar las competencias lingüísticas en los estudiantes de 4to grado de la escuela “Prof. Sara Serrano de Maridueña”

- Validar la propuesta sobre el desarrollo de narrativas digitales para mejorar las competencias lingüísticas en los estudiantes de 4to grado de Educación Básica en la institución educativa "Prof. Sara Serrano de Maridueña"

## Métodos empleados

### Teóricos

Inductivo – deductivo: este método se encuentra conformado por dos procedimientos los cuales son la inducción y la deducción, permitiendo ir de lo particular a lo general (Pérez & Rodríguez, 2017), este método permite producir conocimientos nuevos que se dan por medio de las narrativas digitales y las competencias lingüísticas en las clases de los niños de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.

Análisis y síntesis: el análisis parte de lo que se pretende conocer, suponiéndolo como ya conocido mientras que la síntesis devuelve el proceso de tal forma que parte desde lo conocido para llegar a lo desconocido (Molina, 2016). La aplicación de este método permite que se describan de manera sistemática los resultados, mientras la síntesis permite que se pueda llegar a las conclusiones sobre la aplicación de las narrativas digitales.

### Empírico

Encuestas: esta técnica permite caracterizar y diagnosticar la problemática, para lo cual se aplica por medio de un cuestionario de preguntas (Bernal, 2016). Las encuestas en este estudio se las utiliza para determinar la perspectiva de los alumnos de acuerdo a las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña

Entrevista: en una técnica que se utiliza para caracterizar y diagnosticar la problemática, para lo cual se aplica un cuestionario estructurado por medio de preguntas abiertas (Weitzman, 2023), la finalidad es que permita determinar cuál es el criterio del docente en el proceso de enseñanza

de las competencias lingüísticas por medio de las narrativas digitales a los alumnos de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.

Observación: Esta permite diagnosticar la problemática, con el fin de que se recolecte la información de campo (Baldovi, 2020) según la perspectiva del investigador, ya que es el quien interactúa de manera diaria con los alumnos y es quien evidencia primero cuales son las fortalezas y debilidades que se dan en las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, permitiendo que se obtengan características y detalles del objeto de estudio.

### **Estadísticos o matemáticos**

Análisis de datos: este método permite que se sometan los datos en la realización de operaciones, visualizando gráficos y tablas estadísticas, lo cual se realiza con la finalidad de que se obtengan conclusiones precisas (Ramos, 2020).

### **Declaración de la población y muestra**

#### **Población:**

La población es de 440 personas, divididos en 421 estudiantes que corresponden al Subnivel inicial, preparatoria, elemental, media, 1 directivo y 18 docentes, de la Escuela de Educación Básica “Prof. Sara Serrano de Maridueña de la Ciudad de Machala Provincia de EL Oro.

#### **Muestra:**

La muestra corresponde a 40 estudiantes, 1 directivo y 2 docentes de 4to grado de Educación General Básica de la institución educativa mencionada anteriormente.

Se utilizará una muestra no probabilística, intencional, En este caso, se eligen a los estudiantes de 4to grado de Educación General Básica que se considera que son relevantes para el estudio, y

dos docentes por la relación directa con el objeto de estudio y el directivo por su liderazgo para la toma de decisiones.

Puesto que se busca obtener información de grupos específicos dentro de la población que se considera importante o representativa para nuestro tema de investigación.

### **Declaración del tipo de investigación**

- Tipo de investigación: Documental y descriptiva
- Enfoque de investigación: Mixto
- Nivel de investigación: Descriptiva
- Paradigma: Crítico y reflexivo.
- Corte: Transversal

### **Principales Aportes**

El principal aporte del proyecto de titulación son las narrativas digitales para el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de 4to grado de educación general básica, período 2023 – 2024, debido a que esta herramienta será fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje puesto que estará adaptada a las necesidades de los estudiantes.

### **Importancia**

La importancia se establece en la necesidad de desarrollar competencias lingüísticas sólidas en los estudiantes desde edades tempranas, puesto que son fundamentales para la comunicación efectiva, el éxito académico, el desarrollo personal y social. Al utilizar las narrativas digitales como herramienta educativa, se pueden potenciar y fortalecer estas competencias de manera creativa y motivadora.

**Novedad**

Radica en la integración de las narrativas digitales como herramienta educativa en el contexto específico de estudiantes de 4to grado lo cual contribuye a la generación de conocimiento y aportar nuevas perspectivas.

**Actualidad científica**

En la actualidad, el uso de la tecnología en la educación es cada vez más importante y relevante. La integración de las narrativas digitales responde a las demandas de un entorno digital en constante evolución y proporciona a los estudiantes mejoras para su futuro. Además, en el contexto post-pandemia, donde la educación ha experimentado transformaciones significativas, el uso de herramientas digitales se ha vuelto aún más crucial.

**Descripción de los capítulos que integran el trabajo de titulación.**

El trabajo de titulación se compone de varias etapas que se desarrollan en tres capítulos, los cuales muestran lo siguiente:

El capítulo 1 corresponde a la Fundamentación teórica, presenta la base teórica necesaria para comprender el tema de investigación, se exponen los fundamentos relacionados con las narrativas digitales, su impacto en el desarrollo de competencias lingüísticas y se recopila información relevante de la literatura especializada para respaldar la importancia de las narrativas digitales en el contexto educativo.

El capítulo 2 corresponde a la metodología en el cual se describe el diseño metodológico utilizado en la investigación, se explica en detalle el diseño metodológico empleado para llevar a cabo la investigación, los componentes específicos de las estrategias didácticas basadas en narrativas digitales y su relación con el desarrollo de competencias lingüísticas y una revisión sistemática de la literatura especializada para identificar los elementos clave de las estrategias didácticas más efectivas.

Capítulo 3 correspondiente al Análisis de los resultados, se valida cómo el desarrollo de narrativas digitales contribuye a mejorar las competencias lingüísticas en los estudiantes de 4to grado de Educación Básica en la institución educativa "Prof. Sara Serrano de Maridueña", así mismo se presentan y se analizan los resultados obtenidos en relación con la contribución de las narrativas digitales al desarrollo de competencias lingüísticas.

## CAPÍTULO 1

### MARCO TEÓRICO

Para desarrollar el presente capítulo se realiza en primera instancia el análisis conceptual sobre las categorías científicas y las subcategorías de mayor relevancia, por lo cual se ha llegado a revisar diferentes fuentes y se exponen los argumentos que están respaldando los mismos, de la misma manera la relación con la que tienen en la investigación, luego se realizara un análisis de las narrativas digitales en el desarrollo de las competencias lingüísticas, definiendo los diferentes momentos con mayor relevancia hasta llegar a la actualidad.

#### **Análisis conceptual.**

Se presenta a continuación, algunos conceptos y antecedentes de interés para poder desarrollar el estudio de las narrativas digitales y competencias lingüísticas.

#### **1.1. Narrativas Digitales**

##### **1.1.1. Definición de narrativas digitales**

De acuerdo a Moreira (2021), las narrativas aprueban la aceptación del desarrollo y conocimientos de las competencias de los alumnos de acuerdo a la participación y la experiencia que se proporciona por medio de esta herramienta, por lo cual, la utilización de las narrativas digitales como un recurso metodológico, llega a viabilizar a la educación incorporando estrategias por medio de la tecnología digital, con el fin de que se estimulen contextos educativos por medio de los sentidos, sensoriales, visuales y auditivos.

Mientras que para Rodríguez (2018), las narrativas digitales es un lenguaje que se forma por medio de la multiplicidad de partes que se encuentran conectadas por medio de un recorrido multilínea o no línea, de acceso asincrónico o sincrónico, de carácter coparticipativo o multiusuario, las narrativas se caracterizan por el uso distintos de elementos tales como recursos,

audios, animaciones e imágenes, la discontinuidad y el dinamismo, esto quiere decir que nuevos lenguajes y nuevos medios brindan nuevas formas de narrar.

Para Ulloa y Ochoa (2022), son consideradas como historias o relatos que se crean y se comunican mediante el uso de tecnología digital. Estas narrativas pueden incorporar elementos multimedia, como texto, imágenes, audio y video, para contar una historia de manera más interactiva y envolvente. Un ejemplo de fuente útil para comprender el concepto de narrativas digitales es el libro "Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community", que ofrece una introducción completa a este tema.

De acuerdo a lo expresado con los autores se puede llegar a sintetizar que las narrativas digitales son una práctica que puede combinar las narraciones por medio de contenidos digitales, las mismas que pueden incluir videos, sonidos e imágenes, para de esta manera poder crear narraciones cortas, pero por medio de un gran componente emocional para los niños, lo cual les permitirá aprender de manera divertida.

### 1.1.2. Tipos de narrativas digitales

Las narrativas digitales pueden tomar diversas formas y formatos. Algunos ejemplos de tipos de narrativas digitales incluyen:

#### 1.1.2.1. Narrativas multimedia interactivas:

Estas narrativas permiten a los usuarios interactuar con la historia a través de enlaces, botones o elementos multimedia (Baquer , 2018). Las narrativas multimedia interactivas representan una forma moderna y dinámica de contar historias que involucran al espectador de manera activa y participativa. Estas narrativas combinan elementos visuales, auditivos y a menudo interactivos para crear experiencias de narración ricas y envolventes.

- **Nuevos Paradigmas Narrativos:** Las narrativas multimedia interactivas han introducido nuevos paradigmas narrativos. las narrativas multimedia ofrecen la oportunidad de

experimentar historias de una manera completamente nueva, enriquecida por la interacción y la exploración (Cuenca, 2022). Los espectadores ya no son pasivos, sino que pueden tomar decisiones que afectan el desarrollo de la historia.

- **Participación Activa del Espectador:** Una característica distintiva de las narrativas multimedia interactivas es la participación activa del espectador. Jenkins (2006) destaca que los espectadores no solo consumen contenido, sino que también contribuyen a la narrativa a través de sus elecciones e interacciones. Esto empodera a los espectadores y les permite personalizar su experiencia de narración.
- **Combinación de Medios:** Estas narrativas aprovechan la combinación de medios, incluyendo texto, imágenes, audio y video. la narrativa multimedia permite una convergencia de medios que puede ampliar la expresión y la comprensión de historias de maneras no posibles en los medios tradicionales (Martori, 2023). Esto enriquece la experiencia y permite una comunicación más efectiva de ideas y emociones.
- **Educación y Aprendizaje:** Las narrativas multimedia interactivas también se utilizan en contextos educativos. Según Prensky (2001), las narrativas multimedia pueden ser herramientas efectivas para el aprendizaje, ya que involucran a los estudiantes de manera activa y pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. La interactividad y la inmersión pueden mejorar la retención y la comprensión de contenidos.
- **Experiencias Inmersivas:** Estas narrativas a menudo buscan crear experiencias inmersivas. En palabras de Dena (2009), la narrativa multimedia interactiva puede transportar a los espectadores a mundos ficticios o reales de manera más completa y realista que los medios tradicionales. La capacidad de explorar y experimentar el entorno narrativo puede hacer que la historia sea más memorable y emocionalmente impactante.

### 1.1.2.2. Narrativas transmedia:

Estas narrativas se extienden a través de múltiples plataformas y medios, como películas, libros, juegos y redes sociales. Un ejemplo de fuente relevante es el libro "Transmedia Storytelling: The Rise of the Multiplatform Storyteller" de Max Giovagnoli (2021).

Las narrativas transmedia representan una forma de contar historias que se extiende a través de múltiples medios y plataformas, creando una experiencia de narración rica y compleja que involucra a los espectadores en diferentes niveles. Este enfoque se ha vuelto cada vez más relevante en la era digital, donde la convergencia de medios permite la creación de universos narrativos expansivos.

De acuerdo Arangure (2020), la narrita transmedia, ha permitido que se desarrollen a distintos tipos de narrativas, por lo cual surgen las siguientes:

- a) Narrativa basada en los relatos, ilustrando el contenido por medio de secuencias lógicas de procesos y hechos.
- b) Narrativas basadas en escenarios, los contenidos se describen en estaciones o escenarios sostenidos en desafíos, donde las personas deberán tomar decisiones en diferentes alternativas, ofreciendo las herramientas teóricas necesarias para resolver un problema
- c) Las narrativas basadas en caja de herramientas que permiten al estudiante elegir una serie de temas independientes, de interés y que respondan a las necesidades de formación.
- d) Las narrativas de secuencias lógicas de contenidos, son considerados como sistemas teóricos que se basan en la discusión de los temas que se encuentran relacionados a contenidos precisos y específicos, los cuales orientan al proceso y establecen pautas para q los participantes puedan realizar sus aportes, donde utilizan cualquiera de los medios que están disponibles en las aulas virtuales.

### 1.1.2.3. Narrativas de videojuegos.

Los videojuegos a menudo cuentan historias a través de la interacción del jugador. Un recurso útil para explorar este tipo de narrativas es el libro "The Art of Game Design: A Book of Lenses" de Jesse Schell (2019), que aborda cómo diseñar narrativas en videojuegos.

Las narrativas de videojuegos representan un género específico de narración que combina elementos de interacción, jugabilidad y narrativa para crear experiencias únicas. A lo largo de las últimas décadas, los videojuegos han evolucionado desde simples aventuras lineales hasta complejos mundos narrativos donde los jugadores tienen un control significativo sobre la historia.

**Narrativas Interactivas:** este tipo de narrativa llega a presentar convergencia en el medio interactivo, aprovechando dichos formatos en las cualidades de soportes digitales para llegar a buscar el engagement, donde los videojuegos son un medio donde los jugadores llegan a tomar decisiones activas que afectan el desarrollo de la historia (Ramón, 2022)

**Mundos Inmersivos:** Los videojuegos a menudo crean mundos inmersivos que envuelven a los jugadores en la narrativa. Un mundo inmersivo basado en el soporte de tecnologías, ludificación, redes sociales se da gracias a los avances en la tecnología, que se encuentran relacionados en los procesos que se dan por medio de interfaces de usuarios, estos llegan a representar situaciones realistas donde se pueden lograr procesos pedagógicos (Ayala et al., 2020).

**Diversidad de Géneros y Estilos:** Las narrativas de videojuegos abarcan una amplia gama de géneros y estilos, desde juegos de rol épicos hasta aventuras gráficas más pausadas. Aarseth (1997) sugiere que "los videojuegos ofrecen un espacio narrativo diverso y versátil que puede adaptarse a diferentes preferencias y objetivos narrativos".

**Incorporación de Elementos Visuales y Auditivos:** Las narrativas de videojuegos a menudo incorporan elementos visuales y auditivos de manera integral. Ryan (2006) destaca que "los

videojuegos aprovechan el poder de las imágenes y el sonido para crear atmósferas emocionales y transmitir la narrativa de manera efectiva".

**Desafíos y Logros:** La narrativa en los videojuegos a menudo se entrelaza con desafíos y logros. Gee (2003) argumenta que "los videojuegos pueden usar la narrativa para motivar a los jugadores a superar obstáculos y alcanzar metas, lo que añade una dimensión adicional a la experiencia".

### 1.1.3. Herramientas y tecnologías para la creación de narrativas digitales

De acuerdo a Moreira (2021), el desarrollo de narrativas digitales a menudo requiere el uso de herramientas y tecnologías específicas. Las herramientas para el desarrollo de narrativas digitales son programas y aplicaciones que permiten combinar la narración con contenidos digitales como imágenes, audio, video, entre otros. Estas herramientas son cada vez más utilizadas en la educación para fomentar la creatividad y la escritura, y para despertar el interés y motivación de los estudiantes.

- **Herramientas de storytelling:** estas herramientas permiten desarrollar estrategias de narración digital en muchos sectores. Algunas de las herramientas más populares son: Wattpad, Inkle Studios, Visual.ly y Genial.ly.
- **Herramientas para la creación de contenidos:** estas herramientas son útiles para la elaboración de contenidos y constituyen el elemento imprescindible para la creación de narrativas digitales y narrativas transmedia. Algunas de las herramientas más populares son: Scratch, Metta.io, Pixton, Canva, Piktochart.
- **Herramientas para la creación de videos:** estas herramientas permiten la creación de videos animados y explicativos. Algunas de las herramientas más populares son: Powtoon, Animaker, Biteable, Moovly, Renderforest.
- **Herramientas para la creación de audios:** estas herramientas permiten la grabación y edición de audios. Algunas de las herramientas más populares son: Audacity, Soundtrap.

- Herramientas para la creación de historias interactivas: estas herramientas permiten la creación de historias interactivas y juegos educativos. Algunas de las herramientas más populares son: Twine, Quest, Inform 7, y Ren'Py. "

#### **1.1.4. Integración de Narrativas Digitales en la Educación**

Las narrativas digitales han emergido como herramientas pedagógicas transformadoras que potencian el aprendizaje y la participación de los estudiantes. De acuerdo a Zaldumbide et al., (2023), la innovación en el campo educativo se está enfocando en utilizar las narrativas digitales para poder generar el sistema metodológico el cual permita realizar una transferencia correcta sobre el aprendizaje y la enseñanza, así como el cambio en cuanto al tema de las prácticas educativas. Por otra parte, Urgilés (2022), indica que la creación de narrativas digitales fomenta la reflexión y la construcción de significado, convirtiendo a los estudiantes en agentes activos de su propio aprendizaje. En este sentido, las narrativas digitales no solo enriquecen la educación, sino que también empoderan a los estudiantes como narradores de sus propias historias de conocimiento.

La integración de narrativas digitales en la educación presenta ventajas significativas, como lo destaca Urgilés (2022) al señalar que las narrativas digitales pueden enriquecer el aprendizaje al proporcionar un medio para que los estudiantes se involucren activamente en la construcción del conocimiento. Además, Zaldumbide et al., subraya que estas herramientas pedagógicas fomentan la creatividad y la expresión individual, lo que resulta en un mayor compromiso y una comprensión más profunda de los contenidos de aprendizaje.

Sin embargo, no se pueden pasar por alto los desafíos asociados con la implementación de narrativas digitales en la educación. Murillo (2018), advierten que "la adopción exitosa de narrativas digitales en el aula requiere un apoyo adecuado para el desarrollo de competencias tecnológicas y narrativas por parte de docentes y estudiantes".

### 1.1.5. Impacto de las Narrativas Digitales en el Desarrollo de Competencias Lingüísticas

- **Desarrollo de competencias de lectura:** Las narrativas digitales desempeñan un papel significativo en el desarrollo de competencias de lectura. Según la investigación de Mendoza y Peña (2022), las narrativas digitales a menudo incluyen textos enriquecidos con elementos multimedia, lo que motiva a los lectores a interactuar con el contenido y a comprender mejor las narrativas. Además, Pico y Pinzón (2018), señalan que "la lectura de narrativas digitales fomenta la interpretación y la inferencia, ya que los lectores deben combinar elementos visuales y textuales para comprender completamente la historia".
- **Fomento de la escritura creativa:** Las narrativas digitales también tienen un impacto positivo en la escritura creativa. Zaldumbide et al., (2023), destacan que la creación de narrativas digitales permite a los estudiantes expresar su creatividad a través de la combinación de elementos visuales y textuales en sus historias. Por otra parte, la escritura en un formato digital puede inspirar la creatividad al ofrecer una amplia gama de herramientas multimedia que los escritores pueden utilizar para enriquecer sus narraciones.
- **Mejora de la comprensión oral y expresión oral:** El uso de narrativas digitales también puede contribuir a la mejora de la comprensión oral y la expresión oral. De acuerdo a Pico y Pinzón (2018) sugieren que escuchar y ver narrativas digitales enriquece las competencias de comprensión auditiva, ya que los estudiantes deben interpretar no solo las palabras habladas, sino también los elementos visuales y sonoros que acompañan a la narración. Es así que la creación de narrativas digitales que incluyen grabaciones de voz puede ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias de expresión oral al practicar la narración y la presentación de sus historias de manera efectiva.

- **Ampliación del vocabulario:** Las narrativas digitales también pueden contribuir a la ampliación del vocabulario. Según Del Moral et al. (2016), "la exposición a un lenguaje rico y variado en narrativas digitales puede aumentar el vocabulario de los estudiantes, ya que encuentran palabras nuevas y contextos diversos en las historias que exploran. Además, se señala que la interacción con narrativas digitales a menudo implica la búsqueda de significados y la comprensión de términos específicos en contextos relevantes, lo que puede enriquecer la capacidad de los estudiantes para utilizar un vocabulario diverso y preciso.

### **1.1.6 Estrategias de Implementación de Narrativas Digitales en el Aprendizaje de Competencias Lingüísticas**

El diseño de actividades y proyectos de narrativas digitales es fundamental para aprovechar al máximo estas herramientas en la educación. Según Pico y Pinzón (2018), el diseño efectivo implica la creación de tareas desafiantes pero alcanzables que permiten a los estudiantes explorar y desarrollar sus competencias narrativas y tecnológicas. Se enfatiza que las actividades deben ser auténticas y relacionadas con los objetivos de aprendizaje para que los estudiantes vean el valor de la narración digital en su desarrollo académico.

De la misma manera Pico y Pinzón (2018), indican que estas actividades y proyectos no solo involucran a los estudiantes de manera activa, sino que también fomentan el desarrollo de competencias comunicativas y expresión escrita, se mencionan a continuación las estrategias de implementación de narrativas

**Fomento de la Creatividad Literaria:** El diseño de proyectos de narrativas digitales ofrece a los estudiantes la oportunidad de expresar su creatividad literaria.

**Mejora de la Habilidad de Redacción:** Estas actividades y proyectos también mejoran la habilidad de redacción de los estudiantes.

**Comprensión de Elementos Narrativos:** El diseño de actividades de narrativas digitales ayuda a los estudiantes a comprender los elementos narrativos clave, como la trama, los personajes y el desarrollo del conflicto.

**Desarrollo de competencias Multimodales:** Permiten que los estudiantes combinen texto con elementos visuales, sonidos y multimedia.

**Motivación y Compromiso:** El diseño de proyectos de narrativas digitales motiva a los estudiantes y los mantiene comprometidos en el proceso de aprendizaje.

### 1.1.7. Evaluación de competencias lingüísticas a través de narrativas digitales

La evaluación de competencias lingüísticas a través de narrativas digitales es esencial para medir el progreso y el aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, Ulloa y Ochoa (2022) argumenta que "la evaluación debe ser auténtica y alineada con los objetivos de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes demostrar sus competencias lingüísticas en contextos significativos". Además, Cano (2018) indica que la retroalimentación formativa y el uso de rúbricas pueden ser herramientas efectivas para evaluar el desarrollo de competencias lingüísticas a lo largo del proceso de creación de narrativas digitales"

De acuerdo a Castro y González (2016), indican que la evaluación de competencias lingüísticas a través de narrativas digitales es una estrategia pedagógica que permite a los educadores medir y analizar el nivel de habilidad lingüística de los estudiantes de una manera innovadora y efectiva, se muestra continuación algunas evaluaciones:

- **Medición Auténtica:** La evaluación de competencias lingüísticas a través de narrativas digitales permite una medición auténtica de las competencias lingüísticas de los estudiantes.
- **Evaluación Multimodal:** Esta estrategia de evaluación aprovecha las capacidades multimodales de las narrativas digitales, que incluyen texto, imágenes, audio y video.

competencias lingüísticas de los estudiantes, ya que evalúa su capacidad para comunicarse a través de diferentes medios".

- **Comprensión Profunda:** La evaluación a través de narrativas digitales permite evaluar la comprensión profunda de los conceptos lingüísticos.
- **Herramienta Formativa:** Las narrativas digitales pueden utilizarse como herramientas formativas, lo que significa que brindan retroalimentación inmediata a los estudiantes para que puedan mejorar sus competencias.
- **Inclusividad:** La evaluación a través de narrativas digitales puede ser inclusiva al permitir que los estudiantes demuestren sus competencias de manera no convencional.

#### 1.1.8. Formación de docentes en el uso de narrativas digitales

La formación de docentes en el uso de narrativas digitales es esencial para garantizar una implementación efectiva en el aula. De acuerdo a Zaldumbide et al. (2023), señalan que "los educadores deben recibir capacitación en narrativa digital y en las herramientas tecnológicas necesarias para guiar a los estudiantes de manera efectiva. La formación docente continua, que incluye el desarrollo de competencias tecnológicas y narrativas, es esencial para que los docentes se sientan cómodos y competentes en la integración de narrativas digitales en sus prácticas educativas, por lo cual se mencionan a continuación algunos puntos de mejora de los docentes por medio de las narrativas digitales.

- **Desarrollo de Competencias Digitales Docentes:** La formación en narrativas digitales ayuda a los docentes a desarrollar competencias digitales necesarias para el siglo XXI. Como señala.
- **Promoción de la Alfabetización Mediática:** La formación en narrativas digitales promueve la alfabetización mediática de los docentes.

- **Diseño de Experiencias de Aprendizaje Significativas:** La formación en narrativas digitales capacita a los docentes para diseñar experiencias de aprendizaje significativas y envolventes.
- **Desarrollo de competencias de Evaluación y Retroalimentación:** Los docentes que reciben formación en narrativas digitales desarrollan competencias de evaluación y retroalimentación efectivas.
- **Innovación Pedagógica:** La formación en narrativas digitales fomenta la innovación pedagógica.
- **Adaptación a un Mundo Digital en Evolución:** La formación en narrativas digitales prepara a los docentes para adaptarse a un mundo digital en constante evolución.

## 1.2. Competencias lingüísticas

### 1.2.1. Definición de competencias lingüísticas

De acuerdo a Padilla (2008), las competencias lingüísticas se refieren a la capacidad de una persona para utilizar un lenguaje de manera efectiva en diferentes contextos. Las competencias lingüísticas comprenden el conocimiento de la gramática, el vocabulario, las reglas de pronunciación y las convenciones socioculturales que gobiernan el uso del lenguaje.

Según Maldonado (2019), indica que estas permiten expresarnos y entendernos por medio de un idioma, ya sea este oral o escrito, resultando relevante la corrección gramatical, así como adaptarse a diferentes interlocutores y situaciones, es de esta manera que la competencia comunicativa llega hacer más amplia y suma la corrección gramatical y la sintáctica, siendo la habilidad de adaptarse al contexto, refiriéndose de esta manera a cómo son los interlocutores.

Finalmente EUROINNOVA (2019), señala que estas son competencias que se desarrollan y adquieren, para poder garantizar la utilización de reglas gramaticales de alguna lengua, es así que

las personas adquieren conocimientos básicos sobre el idioma materno, pero llega hacer la escuela quien debe garantizar la utilización del correcto uso del idioma, es por ello que las competencias lingüísticas son de importancia en la vida diaria y en el desarrollo personal, profesional y social de toda persona, ya que estas permite que se comuniquen los pensamientos, emociones e ideas de forma efectiva.

Considerando las definiciones de los diferentes autores mencionados anteriormente se puede indicar que las competencias lingüísticas se llegan a convertir en el primer escalón en el aprendizaje durante la educación inicial, esto junto a las reglas para poder sociabilizar, esto se da por el correcto uso del idioma, utilizando de esta manera al lenguaje como un instrumento comunicativo para poder participar en la sociedad.

### **1.2.2. Importancia de la competencia lingüística.**

De acuerdo a la importancia de las competencias lingüísticas se puede indicar que se convierte en un medio donde se aprende y se piensa, permitiendo destacar en los siguientes aspectos:

**Comunicación Efectiva:** Las competencias lingüísticas son esenciales para la comunicación efectiva. el lenguaje es la principal herramienta que usamos para expresar nuestras ideas y comprender las de los demás (Valarezo, 2021). La capacidad de expresar pensamientos y entender los mensajes de los demás es crucial en todas las áreas de la vida, desde las relaciones personales hasta el ámbito laboral.

**Desarrollo Cognitivo:** Las competencias lingüísticas también desempeñan un papel crucial en el desarrollo cognitivo. De acuerdo a Vigotsky, argumentó que el lenguaje es fundamental para el pensamiento y que las competencias lingüísticas influyen en la forma en que las personas procesan información y resuelven problemas (Rodriguez, 2022). Las competencias lingüísticas ayudan a organizar el pensamiento y a formular ideas con claridad.

**Éxito Académico:** Un nivel sólido de competencias lingüísticas es un predictor importante del éxito académico. Stanovich (1986) ha destacado la relación entre la competencia en la lectura y

la escritura y el rendimiento en la escuela. Los estudiantes con fuertes competencias lingüísticas tienen una ventaja en la comprensión de textos, la expresión escrita y la adquisición de conocimientos.

**Competencias Profesionales:** En el ámbito laboral, las competencias lingüísticas son esenciales. Las empresas valoran a los empleados que pueden comunicarse con eficacia tanto oralmente como por escrito. Se puede indicar que es la posesión que tiene el individuo de las destrezas, conocimientos y actitudes para realizar una actividad (Bembibre et al., 2016). Es de esta manera como se van abriendo camino en el campo profesional.

**Participación Social y Cultural:** Las competencias lingüísticas también son esenciales para la participación activa en la sociedad y la comprensión de diferentes culturas. Como señala Byram (1997), "las competencias interculturales se basan en la capacidad de comprender y comunicarse en otras lenguas y en la apertura a otras culturas y formas de vida".

### 1.2.3. La competencia lingüística en el aprendizaje.

De acuerdo a Villullas (2021), el ámbito de enseñanza en las competencias lingüísticas es consideradas como la bases para un desarrollo cognitivo, ya que permite que se amplíe el potencial de cada persona para su aprendizaje. Por medio de este planteamiento, el lenguaje se llega a convertir como un medio por el cual los alumnos aprenden y piensan, por ello desde el nivel preescolar los profesores deben implementar estrategias que permiten incentivar a los niños, tales como:

- Expresar lo que entienden o piensan, lo cual se permite compartir por otros medios.
- Manifestar lo sentimientos y explicar las reacciones ante las situaciones y cosas que lo rodean.
- Explorar los diferentes puntos de vista.

- Aprender normas y valores de comportamiento.
- Organizar ideas y conocimientos.

De esta manera, el aprendizaje se llega a transformar como una extensión natural por medio de la comunicación lingüística, la cual fortalece a la formación integral de niños y permite fundamentar la interacción afectiva, necesaria para poder construir una cultura de convivencia.

#### 1.2.4. Tipos de competencias lingüísticas.

De acuerdo a EUROINNOVA (2019), las competencias lingüísticas son consideradas como un conjunto de conocimientos que permiten comprender y producir las oraciones de manera correcta, lo cual indica que este se relaciona con el lenguaje. Es así que se puede notar que las competencias, permiten que las personas puedan hablar de manera innata, incluso permiten que se creen mensajes que no se hayan escuchado, deduciendo que las competencias lingüísticas permitan aprender una segunda lengua.

Es por ello que este mismo autor indica que los tipos de competencia lingüística se puede conceptualizar de la siguiente manera:

- **Argumentativa:** corresponde a la argumentación, dicha competencia permite que se dé cuenta de aquello que se está planteando en la comunicación y se encuentra relacionada con la retórica y el habla.
- **Interpretativa:** es de gran importancia y sobre todo desde el momento de escuchar, ya que es un sistema de reglas que permiten deducir posibles expresiones, a la vez se encuentran relacionadas con la lectura, la hermenéutica y la semiótica.
- **Propositiva:** Permite que se puedan formular nuevos sentidos en las acciones de confrontación, refutación o las alternativas que den solución a un discurso, texto o crítica.

- **Escucha:** al referirse al área comunicativa es importante en la expresión de ideas, vivencias, dialogo, expresión oral, entre otras.
- **La conversación:** es reconocido como un medio de desarrollo efectivo y aprendizaje personal, por medio del lenguaje se podrán solventar o resolver conflictos.

### 1.2.5. Desarrollo de competencias lingüísticas en la educación

El desarrollo de competencias lingüísticas en la educación es un objetivo fundamental. Según la UNESCO (2023), indica que la educación de calidad debe centrarse en el desarrollo integral del individuo, lo que incluye el fomento de las competencias lingüísticas para la comunicación efectiva y la participación activa en la sociedad.

Por otra parte, EUROINNOVA (2019), la competencia lingüística se encuentra vinculada al ámbito de la competencia lectora, competencia para hablar y escuchar, así como también la competencia que se encuentra referida a una composición de textos, es por ello que se encuentra muy relacionada con la educación, de acuerdo a los ámbitos mencionados anteriormente.

### 1.2.6. Ámbitos de la competencia Lingüística.

Se debe indicar que las competencias lingüísticas se encuentran vinculadas con el ámbito de las competencias lectora, escuchar, y la referida a la composición de los textos, lo cual se menciona a continuación.

- **Lectura:** la competencia lectora se relaciona con el fomento de la lectura en las aulas, ya que por medio de esta los sujetos se relacionan y comprenden a una sociedad, un punto de relevancia es que las cosas que se conocen se lo hacen por medio de los libros.
- **Habla y escucha:** de acuerdo a las competencias para escuchar y hablar, resulta importante en la sociedad, ya que permite que se relacionen y se transmitan mensajes por

medio de la lengua. Es por esto que los alumnos tienen que aprender a comunicarse y escuchar de forma óptima.

- **Composición textual:** esta se llega a referir a las competencias para poder crear texto que sean escritos de distinto carácter, siendo de manera importante que los estudiantes puedan desarrollar la capacidad de producir textos y que las ideas puedan expresarse de una forma óptima.

En cuanto a las teorías relacionadas a las narrativas digitales y las competencias lingüísticas pueden indicarse las siguientes:

De acuerdo con Serrano y Pons (2011), una teoría relevante es el constructivismo es una teoría pedagógica que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con el entorno y la reflexión. En el contexto de las narrativas digitales, Jonassen (1991) explica que "las narrativas digitales ofrecen oportunidades para que los estudiantes construyan significado al crear y compartir historias, lo que promueve un aprendizaje más profundo y contextualizado".

Mientras que para Ortiz (2015), este enfoque, se reconoce que los estudiantes no son receptores pasivos de información, sino que participan activamente en la construcción de su comprensión a través de la exploración, la reflexión y la interacción con su entorno. Esta teoría se asocia comúnmente con el psicólogo suizo Jean Piaget, quien argumentaba que los individuos construyen su conocimiento a medida que interactúan con el mundo y asimilan nuevas experiencias en sus estructuras cognitivas existentes. El constructivismo enfatiza la importancia de las experiencias auténticas y el pensamiento crítico, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo.

En el constructivismo, el papel del maestro se ve transformado de un mero transmisor de información a un facilitador del aprendizaje. Los educadores adoptan un enfoque más orientado hacia la guía y el apoyo, creando entornos de aprendizaje en los que los estudiantes pueden

explorar, plantear preguntas y construir su propio conocimiento. Además, el constructivismo reconoce la importancia de la construcción colectiva del conocimiento a través de la colaboración entre pares. En resumen, esta teoría pedagógica resalta la importancia de la construcción activa y personal del conocimiento, lo que tiene implicaciones significativas para el diseño de prácticas educativas efectivas

Por otra parte, Aguilar et al., (2016), la teoría de motivación intrínseca se llega a definir como un disfrute e interés de una actividad por sí misma. Teniendo una sensación de eficacia, dominio y autonomía, siendo inherente a un interés intrínseco en las tareas, el constructo sobre la motivación intrínseca llega a describir la tendencia por el interés espontáneo y la exploración para un desarrollo social y cognitivo, representando la fuente principal de la vitalidad y el gozo. Algunas de las acciones que tiene el individuo se las controla de manera inicial por eventos que son externos, para luego pasar a regularse por eventos internos por medio de un proceso de análisis el cual se da en distintas etapas.

En cuanto a Soriano (2015), la motivación intrínseca permite traer, poner, ejecutar y activar al individuo por sí solo cuando este lo desee, para aquello que le apetece. Es por lo cual una motivación que se lleva consigo mismo y no depende del exterior, poniéndola en marcha cuando este lo considere necesario.

Es así que, de acuerdo a lo conceptualizado, se puede indicar que la motivación intrínseca, es una motivación que se encuentra basada para la satisfacción congénita a las actividades en sí misma, más allá que refuerzos o contingencias que puedan ser operativos. Dicho de otra manera, es el comportamiento que se impulsa desde el deseo interno, naciendo de la propia persona y no del exterior.

Roviera (2017), la teoría de la motivación extrínseca, se refiere a los tipos de motivación donde los motivos que conlleva a que una persona pueda realizar una actividad o trabajo se encuentren situados fuera de esta; o se encuentren sujetos a factores externos, por medio de esta motivación los refuerzos e incentivos, positivos o negativos, son externos y se encuentran fuera del control

de las personas, llegando a concebir a la motivación extrínseca a todo tipo de recompensa o premio que se obtenga por una tarea o labor.

Tacuri (2021), indica que la motivación extrínseca se da cuando se encuentra motivado para poder participar o realizar algo de una actividad para tener algún tipo de recompensa o que se evite algún castigo, para este caso no llega a existir satisfacción al involucrarse, la acción se puede realizar ya que se espera se pueda obtener cambios.

Referente a estos autores, se puede indicar que la teoría de motivación extrínseca es todo lo contrario a la intrínseca, ya que esta no se da por un propio agrado, más bien se lo realiza para poder obtener algún tipo de recompensa y así cumplir con las tareas encomendadas.

Castillo y Jiménez (2019), la teoría de aprendizaje mediado por la tecnología, ha permitido que la enseñanza cambie, existiendo de esta manera nuevos soportes en cuanto a la educación moderna, donde los softwares educativos y el internet han permitido revolucionar al sistema educativo tradicional, permitiendo de esta manera que los estudiantes puedan aprender de una manera divertida.

Finalmente, Santiesteban et al., (2017), este tipo de teorías permite que el desarrollo del aprendizaje por medio de las tecnologías en los procesos formativos se los realice por medio del ciber espacio constituyendo un conjunto de medios que permiten desarrollar el entorno por medio de herramientas tecnológicas con fines educativos de una forma asincrónica y sincrónica, de una manera grupal o individual.

Es así que de acuerdo a estos autores se puede definir que la teoría de aprendizaje mediada por la tecnología, permite que los estudiantes aprendan de una manera diferente y divertida, que las clases sean interactivas, y que los docentes tengan múltiples herramientas para poder impartir sus clases.

### **Análisis Histórico.**

Las narraciones nacen con el nombre de cortometrajes narrativos, y provienen de un taller de la producción para lo cual se imparte por medio de Dana Atcheley por medio del instituto de película americano, para el año 1993 el termino se adapta y redefine por el Sr. José Lambert, mientras que para los años 90 se lo conoce con el método de entretenimiento el cual es promovió por San Francisco Bay Area-based Center para el Digital Storytelling, y recién en estos últimos años se procede adaptar a la narración en la tecnología, fortaleciéndose más durante los años de pandemia, donde las clases eran impartidas virtualmente (CEPAL, 2018).

Es por ello que se menciona el estudio de Moreira (2021), indica que mundialmente el uso de narrativas digitales también ha sido asociado con el fomento de la escritura creativa. La creación de historias digitales motiva a los estudiantes a expresar sus ideas de manera creativa, mejorando la recepción de conocimientos y desarrollando competencias por parte de los estudiantes, de acuerdo a las experiencias y la participación que se proporciona por medio de esta herramienta

Es así como las narrativas permiten tener conocimientos y desarrollar las competencias que presentan los estudiantes, por lo cual es uso de estas narrativas son utilizadas como un recurso metodológico, viabilizando la educación y permite incorporar las estrategias didácticas por medio de una integración de las tecnologías digitales, con el objetivo de incentivar los temas educativos por medio de medios auditivos, sensoriales y visuales.

En cuanto al estudio realizado por Echeverri (2011) , indica que en Latinoamérica el impacto y la evolución de las narraciones ha tenido un sistema productivo digital, permitiendo que se identifiquen las nativas de los medios digitales por medio de productos que son de remediación electrónica para que se aprovechen dinámicas de almacenaje, distribución y conveniencia que son potenciadas por lo digital.

Mientras que de acuerdo al estudio de Mendoza y Peña (2022), en Ecuador las narrativas digitales brindan mejores experiencias en la lectura, ya que permiten a los estudiantes a tener sonidos,

figuras e interactuar con el contenido, aumentando su interés. Las narrativas digitales, al combinar texto, imágenes y a menudo elementos interactivos, han demostrado mejorar la comprensión lectora.

Es de esta manera que los estudiantes, van interesándose más por la lectura y aprendizaje, ya que estas herramientas permiten que ellos interactúen de una forma divertida, lo cual es beneficioso para el estudiante, de la misma manera los docentes desarrollan sus clases divertidas y agradables saliendo de lo común.

Por otra parte, Tipantuña (2019), en su investigación indica que las narrativas digitales a menudo involucran la búsqueda y selección de palabras apropiadas para expresar ideas de manera efectiva. Utilizar las narrativas digitales es de importancia para el aprendizaje continuo, como la propuesta de poder entusiasmar, enganchar y despertar la curiosidad de las personas por aprender y conseguir los objetivos de formarse en las actividades de aprendizaje que permita mejorar las competencias, conocimientos y las aptitudes que poseen

De esta manera el pensamiento narrativo es considerado como un modo que permite contribuir con la realidad, dándole un significado a los hechos para ubicarlos en el interior de relatos, es así que las narrativas juegan un papel de mucha importancia en las acciones que se generan en el mundo entero.

En cuanto a Zaldumbide et al. (2023), indica que el desarrollo de competencias de expresión oral, las narrativas digitales suelen incluir estos componentes, lo que promueve el desarrollo de expresión oral. Se puede indicar que los estudiantes que participan en la narración digital practican la expresión oral al narrar sus historias a través de grabaciones de voz o presentaciones multimedia

La literatura académica respalda la noción de que las narrativas digitales pueden influir positivamente en el progreso de las competencias lingüísticas, incluyendo la comprensión lectora, la escritura creativa, la expansión del vocabulario, el desarrollo de expresión oral y la

alfabetización multimodal. Estos antecedentes subrayan la importancia de investigar más a fondo la relación entre el uso de narrativas digitales y el desarrollo de competencias lingüísticas en contextos educativos específicos.

En el estudio de Zambrano y Arroyo (2022), indican que las narrativas digitales llegan a posibilitar la comunicación, interacción reusable y colectiva en el proceso educativo, las cuales contribuyen como estrategias y didácticas que permiten ejercer el aprendizaje en el proceso educativo.

Las narrativas digitales, al combinar diferentes tipos de medios, fomentan la alfabetización multimodal, los estudiantes que trabajan con narrativas digitales adquieren competencias para interpretar y crear contenido en múltiples modalidades, lo que es esencial en un mundo mediático.

Mientras que en el estudio de Solís et al. (2023), indica que las narrativas digitales han generado transformación del paradigma que va de un patrón formativo de forma tradicional a uno que sea dinámico, flexible y participativo, convirtiéndose en una forma de estimular y captar la curiosidad de los alumnos, de esta manera adquirir los talentos y conocimientos, es así que las narrativas digitales la reflexión, la labor cooperativa y la conducción de narración las cuales se mezclan con las tecnologías para de esta manera trasladar las historias que trascienden a los métodos de enseñanza, lo cual permite sacar provecho de las alternativas que brindan los entornos virtuales.

Es así que se puede mencionar que la innovación es progresiva y continua por medio de la narrativa, esto conforme a los diferentes cambios culturales; de esta manera el sistema educativo llega a incorporar variaciones que son específicas durante la enseñanza, agregando recursos didácticos, procesos, técnicas y contenidos audiovisuales los cuales permiten el perfeccionamiento en el aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, Moreno et. al (2022), indica que las narrativas digitales son consideradas como una técnica novedosa que permite viabilizar las diversas opiniones, la transmisión de conocimientos y la información.

Esto quiere decir que por medio de un sistema de información que es multiformato, se sustenta por medio de soportes digitales y tecnológicos de distintas categorías, en el país se afirma y fortalece el tema educativo por lo cual se respalda por medio de Las bases legales donde se indica que el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de competencias lingüísticas y la creación de narrativas digitales se encuentra en línea con la política educativa del Ministerio de Educación de Ecuador, que busca fomentar el uso de tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se puede encontrar sustento en varios artículos de la Constitución del Ecuador (2008), que establecen la importancia de la educación y el uso de tecnologías en el proceso educativo. Algunos de estos artículos son:

- Artículo 26: Establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir
- Artículo 67: Establece que la educación pública será laica en todos sus niveles; obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente. En los niveles superiores, el Estado garantizará becas y créditos educativos para las y los estudiantes de escasos recursos

Estos artículos de la Constitución de Ecuador respaldan la importancia de la educación, el uso de tecnologías en el proceso educativo y la igualdad de acceso a la educación, aspectos que son relevantes para la investigación sobre narrativas digitales en el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de 4to grado de educación general básica.

## CAPÍTULO 2.

### METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.

#### 2.1. Operacionalización de variables.

Tabla 1. Operacionalización de variables

VARIABLES	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala de medición
<b>Variable Independiente</b>	Las narrativas permiten la recepción de conocimientos y desarrollo de las competencias de los estudiantes, el uso de las narrativas digitales viabiliza a la educación a incorporar estrategias didácticas mediante las tecnologías digitales (Moreira, 2021)	<b>Estrategias de estudio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de nexos</li> <li>• Método basado en imágenes</li> <li>• Exposiciones grupales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta a estudiantes.</li> <li>• Entrevista a docentes</li> </ul>	Ordinal
<b>Narrativas digitales</b>		<b>Implementación de Tecnología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseños con Inteligencia Artificial.</li> <li>• Utilización de Pizarra electrónica.</li> <li>• Clases por Zoom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta a estudiantes.</li> <li>• Entrevista a docentes</li> </ul>	Ordinal
<b>Variable dependiente</b>	Comprenden el conocimiento de la gramática, el vocabulario, las reglas de pronunciación y las convenciones socioculturales que gobiernan el uso del lenguaje (Padilla, 2008).	<b>Conocimiento gramatical.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normas de construcción gramatical (Implícito)</li> <li>• Reglas y estructuras gramaticales (explícito)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta a estudiantes.</li> <li>• Entrevista a docentes</li> </ul>	Ordinal
<b>Competencias lingüísticas</b>		<b>Implementación de Vocabulario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de cuentos</li> <li>• Escritura de narraciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta a estudiantes.</li> <li>• Entrevista a docentes</li> </ul>	Ordinal

*Nota:* Esta tabla indica tanto la variable dependiente como independiente, procediendo a conceptualizarlas e indicar sus dimensiones e indicadores

## 2.2. Enfoque de la investigación.

El estudio que se realiza se forma por medio de un enfoque mixto, aplicando de manera conjunta a los métodos cualitativos y cuantitativos, en lo que tiene que ver técnicas, conceptos y término, que permiten desarrollar este estudio (Núñez, 2018).

Se menciona que es cuantitativo ya que, de acuerdo a Cadena et al., (2017), este enfoque se fundamenta en el razonamiento deductivo, permitiendo ir de lo general a lo particular la información se analizará y recopilará de manera estadística, procediendo a determinar cuáles son las narrativas digitales que se utilizan para el desarrollo de las competencias lingüísticas en los estudiantes de 4to grado de EGB durante el periodo 2023 – 2024, luego de aplicada la encuesta tanto al docente de área como a los estudiantes.

Por otra parte, es cualitativo ya que sintetiza, describe, permite y analiza, permitiendo detallar las explicaciones del comportamiento, lo cual se da por medio de la experiencia y las técnicas, estudiando de esta manera la realidad del contexto de un fenómeno Hernández Et al (2018). De esta manera, por medio de este estudio se realiza un análisis sobre las narrativas digitales y las competencias lingüísticas, para generar un mejor aprendizaje, para lo cual se aplicará una entrevista al docente y los alumnos.

**Tabla 2.** Metodología de estudio

Enfoque	Paradigma	Método	Tipos de investigación	Técnicas	Instrumen- tos	Unidades de Estudio	Participantes
Mixto Cualitativo, Cuantitativo	positivista	Inductivo - Deductivo	Descriptiva y analítica	Entrevista estructurada  Encuetas  Observación	Guía de entrevista  Cuestionario de preguntas  Guía de observación	<b>Población:</b> Estudiantes de la institución educativa "Prof. Sara Serrano de Maridueña, docente de área  <b>Muestra:</b> Estudiantes de 4to EGB	Docente: de área Directivo Alumnos: 4to EGB

*Nota:* La tabla 2 indica la metodología que se aplica en este estudio

### **2.1.1 Alcance de investigación.**

#### *2.1.1.1. Descriptiva - analítica*

Esta investigación se la utiliza para describir, los componentes principales de una realidad que se está investigando, al mismo tiempo realiza un profundo análisis, desarrollando de esta manera el estudio del sujeto, permitiendo que se pueda llegar al alcance de la investigación (Alban & Verdesoto, 2020).

Es por ello, que este estudio utiliza el método de análisis descriptivo, el cual, por medio de los conceptos teóricos del tema, se da la necesidad de aplicar las narrativas digitales para mejorar las competencias lingüísticas en los alumnos de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña

### **2.1.2. Tipo de investigación**

Este estudio se lo realiza por medio de un estudio bibliográfico y de campo, los mismos que son detallados a continuación.

#### *2.1.2.1. Investigación bibliográfica.*

Este tipo de investigación entra en la etapa de investigación científica, donde se puede explorar la producción de una comunidad académica, esto se refiere que la investigación bibliográfica permite recopilar información de diferentes autores con el tema que se está investigando, para de esta manera poder tener más claro la investigación (Salas, 2019).

De esta manera, bibliográficamente se estudian los conceptos de narrativas digitales y competencias lingüísticas, que permiten conocer la apreciación de otros autores, para poder formar una nueva idea en este estudio que va dirigido a docentes y alumnos.

### 2.1.3.2. *Investigación de campo.*

Este tipo de investigación, es importante en cualquier proyecto que requiera intervención física del entorno humano, donde se exige que el diseñador se pueda ceñir a las restricciones específicas de alguna ubicación. De acuerdo al contexto local se determina el lenguaje (Najera, 2017).

En este estudio la investigación de campo es aplicada, ya que las investigadoras tienen contacto directo con la muestra de estudio, dirigiéndose a la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, para recopilar la información necesaria para el estudio.

### 2.1.3. Métodos de investigación

#### 2.1.3.1 *Método teórico*

#### **Método analítico - sintético**

Al referirse al método de estudio, se mencionan los procesos intelectuales inversos, estos pueden operar en la síntesis, análisis y unidades. Por una parte, el análisis se lo reconoce como un procedimiento lógico que permite descomponer de manera mental un todo por sus partes, en sus distintas relaciones, componentes y propiedades, permitiendo que se estudie el comportamiento de las partes, permitiendo que se describan las características y las relaciones generales en la realidad (Rodríguez & Pérez, 2017).

La aplicación de este método permite que se describa de manera sistemática los resultados, mientras que los resultados y la síntesis permiten que se pueda llegar a las conclusiones sobre la aplicación de las narrativas digitales, teniendo en cuenta que en estos momentos son altamente aplicadas, por las clases virtuales que se están impartiendo, de tal manera el maestro tiene que aplicarlas de forma correcta y divertida para que los alumnos puedan incentivarse y aprender.

### **Método Inductivo - deductivo**

Por otra parte, este método permite producir conocimientos nuevos que se dan por medio de las narrativas digitales y las competencias lingüísticas en las clases de los niños de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, así como de la revisión bibliográfica lo cual sustenta la investigación lo cual permite que se parta de elementos conceptuales y los antecedentes de la investigación, hasta llegar a la utilización de las narrativas digitales en la escuela Prof. Sara Serrano.

#### *2.1.3.2 Métodos Empíricos.*

- Entrevista a docente: este método se lo utiliza para caracterizar y diagnosticar la problemática, para lo cual se aplica un cuestionario estructurado por medio de preguntas abiertas, la finalidad es que permita determinar cuál es el criterio del docente en el proceso de enseñanza de las competencias lingüísticas por medio de las narrativas digitales a los alumnos de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.
- Observación participante: Este método permite que se utilicen para caracterizar y diagnosticar la problemática, con el fin de que se recolecte la información de campo por medio de una perspectiva en el docente investigador, ya que es el quien interactúa de manera diaria con los alumnos y es quien evidencia primero cuales son las fortalezas y debilidades que se dan en las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, permitiendo que se obtengan características y detalles del objeto de estudio.
- Encuesta: Esta técnica permite que se utilicen para caracterizar y diagnosticar la problemática, para lo cual se aplica por medio de un cuestionario de preguntas con el fin de que se determine la perspectiva de los alumnos de acuerdo a las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos de 4to EBG de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña

### 2.1.3.3 Método Estadístico.

- Análisis de datos: este método permite que se sometan los datos en la realización de operaciones, visualizando gráficos y tablas estadísticas, lo cual se realiza con la finalidad de que se obtengan conclusiones precisas que permitan ayudar alcanzar el objetivo planteado que es Analizar la relación que existe entre las narrativas digitales y el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica en la institución educativa “Prof. Sara Serrano de Maridueña” en el año lectivo 2023 – 2024.

### 2.1.4. Instrumentos

Para poder desarrollar una investigación se procede a diagnosticar cual es el objeto de estudio, así como contextualizar la manera eficiente de particularidades, lo cual se ve oportuno que se acceda a la información desde algunas perspectivas de distintas fuentes tales como: Investigadoras, docente de área y la muestra de alumnos, para lo cual se utilizó un instrumento diferente para cada uno enfocado a la función que tienen en la institución educativa.

Por otra parte, las preguntas de los instrumentos se encuentran relacionadas con las características de clases de Lengua y literatura en lo que se refiere a comprensión, participación, herramientas tecnológicas, uso de recursos, aplicación de metodologías para la competencia lingüística.

Los instrumentos que se han desarrollado se presentan a continuación:

#### 2.1.5.1. Guía de observación.

Este tipo de instrumento se lo diseño con el fin de poder recolectar información de acuerdo al proceso de las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas, iniciando de la observación directa por parte de las investigadoras, para ello se establecieron 10 preguntas de tipo cualitativo las mismas que están enfocadas en la investigación de las narrativas digitales y las competencias lingüísticas, las mismas que tienen un criterio de evaluación de acuerdo a la

escala de Likert, esta guía se desarrolló desde la experiencia que tienen las investigadoras, de tal manera que la validación se ha llegado a establecer desde su propia perspectiva, mientras que las respuestas que son recogidas llegan a respetar la privacidad que se merecen los estudiantes ya que se procede a recoger características de manera general.

Se tiene que mencionar que la guía de observación se llega aplicar por una etapa de diagnóstico y posteriormente de instrumento, lo cual permite que se validen las estrategias para la aplicación de las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas, donde se conocerá el estado actual y posteriormente permitirá reconocer los cambios que se han realizado por medio de esta aplicación. La observación la realizan las investigadoras durante una hora de clase de lengua a los alumnos de 4to EGB de la escuela “Prof. Sara Serrano de Maridueña” En el Anexo 1 se puede visualizar la guía de observación.

#### *2.1.5.2. Entrevista a Docentes de área y directivo.*

Este instrumento se basa en un cuestionario que se da por preguntas abiertas y que se enfoca en las narrativas digitales aplicadas en las competencias lingüísticas, estas preguntas presentan la posibilidad de que se determine la perspectiva del docente de área, dicho cuestionario se aplicará de manera presencial, estableciendo de manera directa un contacto directo.

El instrumento se llegó a validar por medio de la experiencia que tienen las investigadoras, con el fin de garantizar el entendimiento y adquirir los resultados que se encuentran enfocados en los objetivos de estudio, disponiendo el rigor y la calidad científica, lo cual se necesita para el desarrollo de las narrativas digitales en la comprensión lingüística. La entrevista se la puede visualizar en el anexo 2.

Es así que el entrevistador tiene que tener interacción peculiar la cual ha permitido animar la entrevista, utilizando un lenguaje a forma de juego, por medio de preguntas libres, accediendo a un proceso de recopilación de información, lo cual fue expresado de manera verbal y no verbal (Villareal & Cid, 2022).

### 2.1.5.3. Encuesta a los alumnos de 4to EGB.

Finalmente, este instrumento se lo realiza por medio de un cuestionario de preguntas cerradas el mismo que se basa en la escala de Likert, y se encuentra enfocado en las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas, las preguntas tienen la posibilidad de que se determine las perspectivas de los estudiantes que se encuentran en dicho proceso.

La encuesta ha sido validada por medio de la explicación de las preguntas, antes de su aplicación con el fin de que se garantice la comprensión de los estudiantes y alcanzar los resultados que se encuentran plasmados por medio de los objetivos de la investigación, determinando de esta manera las necesidades de los alumnos que son la muestra de investigación. La encuesta se la puede visualizar en el Anexo 3

### 2.1.6. Población y muestra

En el estudio de Serrano (2017), la población se define como el universo, el mismo que dirige dicho estudio, mientras que la muestra es considerada como una parte de la población, por medio de esta se puede realizar un estudio, pudiendo tener criterios que son más precisos.

En el caso de este estudio la muestra investigativa se ubica en la ciudad de Machala, parroquia Puerto Bolívar, en la Escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, seleccionando a los docentes de área, estudiantes de 4to de EBG y al directivo para lo cual se realiza la petición formal a la directora de la escuela para poder realizar la entrevista y encuesta de estudio.

*Tabla 3. Población y Muestra.*

<b>Población</b>	<b>420 que integran la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña</b>
<b>Muestra</b>	40 alumnos 2 docentes 1 directivo

Nota: La tabla presenta la población y la muestra que se va a investigar en este estudio.

### **2.1.7. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.**

Por medio del desarrollo de las narrativas digitales se aplicará el método científico, por dicha razón se recolecta información por medio de la guía de observación, encuesta y entrevista, de manera posterior se efectúa el conteo y la organización de información por medio de tablas estadísticas que permiten facilitar la interpretación, de manera final se realiza el análisis de datos.

De acuerdo al método estadístico, se seleccionó la técnica de análisis de datos, lo cual permitirá que se determinen las respuestas por medio de frecuencias bajas y altas, en cada una de las preguntas que se apliquen en los tres instrumentos aplicados, con el fin de que se establezcan las conclusiones de acuerdo a los resultados y se pueda contribuir en la toma de decisiones para aplicar las narrativas digitales.

Se tiene que mencionar que el análisis de datos se los realiza por medio del programa SPSS, que permite generar tablas y gráficos de manera rápida y sencilla, lo cual facilitan los resultados de manera accesible.

### **2.1.8. Estrategia investigativa seguida en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.**

Las etapas que se están aplicando como una estrategia de investigación establecida, de acuerdo con las diferentes actividades que se efectúan en la metodología y el propósito por cumplir los intereses en la investigación son:

**Diagnóstico inicial:** esta etapa es de gran importancia, se encuentra relacionada con el capítulo 1 y 2, permitiendo que se efectúen los diagnósticos que se detallan en la situación problema que se está abordando, el cual se centra en las narrativas digitales en el desarrollo de las competencias lingüísticas, con el fin de que se recopile la información de importancia para que se contextualice el proceso de las narrativas y competencias lingüísticas, para lo cual se utilizó datos

bibliográficos y necesidades que sean existentes para de esta manera poder delimitar los objetivos propuestos, por tal razón las actividades de esta etapa se las menciona a continuación:

- Realizar un análisis bibliográfico de acuerdo con los fundamentos teóricos que respalden el proceso de enseñanza por medio de las narrativas digitales.
- Analizar la información seleccionada de la fundamentación teórica, que se encargan de sustentar las narrativas digitales aplicadas en las competencias lingüísticas.
- Realizar una secuencia metodológica funcional y eficiente para obtener un desarrollo práctico y teórico en el proyecto de titulación.
- Elaborar instrumentos que faciliten el diagnóstico de la situación actual de las competencias lingüísticas en los alumnos de 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.
- Establecer el diagnóstico sobre las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos de 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, por medio de instrumentos realizados.
- Tabular, interpretar y analizar los resultados obtenidos de los diagnósticos de acuerdo a la situación actual en las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos de 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.
- Establecer las conclusiones de los resultados que se obtienen por medio del diagnóstico de la situación actual de las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos de 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.

**Modelación para la propuesta:** esta etapa tiene una gran importancia ya que por medio del diagnóstico se permite la aplicación de las narrativas digitales, la misma que debe cumplir con los componentes que permitan garantizar una aplicación de manera exitosa de la misma manera

permita satisfacer las necesidades que se detecten, por esta razón se necesita una planificación que sea detallada que permita aplicar las estrategias didácticas - metodológicas la cual se basa en la plataforma Lumi, de esta manera se desarrollaran contenidos interactivos para los alumnos de 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, donde las actividades son:

- Investigar y analizar la información bibliográfica que permita diseñar las estrategias didácticas que se realizaran en la plataforma Lumi, para crear narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas para los alumnos de 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.
- Preparar y seleccionar el material bibliográfico, así como los recursos que son necesarios para que se ejecute las narrativas digitales por medio de la plataforma Lumi para así fortalecer el desarrollo de las competencias lingüísticas para los alumnos de 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.
- Socializar, implementar y aplicar las narrativas digitales basadas en la plataforma Lumi, para así determinar el proceso de las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas para los alumnos de 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.

#### **Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)**

- La última fase se realizar luego de que se haya concluido la implementación de las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas, lo cual consiste en la evaluación que permite determinar la efectividad de estas, por medio del criterio de los estudiantes en la práctica, permitiendo de esta manera que se efectúen análisis que determinen si la propuesta incide de forma positiva en el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña. Las actividades de esta etapa se mencionan a continuación.

- Evaluar la efectividad de las narrativas digitales basadas en la plataforma Lumi, para de esta manera fortalecer el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña
- Evaluar la aplicabilidad de las narrativas digitales basadas en la plataforma Lumi, para de esta manera fortalecer el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña partiendo del criterio de estudiantes.
- Desarrollar las conclusiones finales con respecto a las narrativas digitales basadas en la plataforma Lumi, para de esta manera fortalecer el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña partiendo de la validación efectuada por distintos criterios.

### **2.3. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico.**

Seguidamente, se presenta el análisis de los resultados que se obtuvieron por medio de los instrumentos aplicados para la obtención de información con respecto a las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.

#### **2.3.1. Análisis de la guía de observación.**

La guía de observación que fue aplicada por las investigadoras en las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, se han evidenciado los siguientes resultados sobre la actividad como docente:

Se ha reconocido que en ocasiones se da la participación durante las clases de lengua y literatura, generalmente se utilizan metodologías activas tales como el trabajo colaborativo para así poder abordar aquellos contenidos de la asignatura, se pudo notar que la maestra durante algunas horas clase no ha podido aclarar dudas de los estudiantes, viéndose en la necesidad de reforzar contenidos pasados, para así poder avanzar, produciendo esto retrasos en el aula.

De la misma manera, se menciona que se han desarrollado estrategias lingüísticas que han permitido alcanzar los conocimientos que necesitan los estudiantes, pero no se debe dejar a un lado la complejidad de algunos temas y los limitados conocimientos previos que tienen algunos alumnos.

Se debe señalar que posterior a la pandemia del COVID 19, no se ha aplicado recursos y herramientas tecnológicas para desarrollar ningún tipo de clase, por tal motivo los estudiantes presentan desconocimiento en un software que pueda aportar para las competencias lingüísticas, ya que la institución no cuenta con tecnología necesaria para prepararse en clases.

### **2.3.2. Análisis de la entrevista a los docentes de área y directivo.**

#### **DOCENTES**

La entrevista dirigida a la docente tutora de 4to de EBG, sobre las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, presentan como resultado lo siguiente:

La docente de lengua y literatura de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, para que sus clases puedan ser participativas utiliza la técnica de la pregunta ayudando a la activación de conocimientos y el desarrollo de clases, pero esto no menciona que se han utilizado metodologías activas, que permitan arrojar resultados excelentes.

La docente de área de la escuela llega a garantizar los conocimientos que se encuentra impartiendo, de una forma clara y comprensible, la explicación se lo realiza por medio material impreso por el docente, desde el punto de vista, en la actualidad esto se lo calificaría como obsoleto ya que debería predominar la tecnología.

La docente de área de la escuela ejemplifica de forma satisfactoria la relación de las narrativas digitales con la comprensión lectora, para de esta manera poder producir un pensamiento crítico, así como el desarrollo lingüístico de los estudiantes, promoviendo la lectura y aplicación de

contenidos lingüísticos, pero la no utilización de recursos digitales la creatividad y el interés de los alumnos se limita de forma considerable.

La docente de área de la escuela reconoce que la aplicación del apoyo académico fuera del horario de clases en las horas complementarias, por medio de planificación y de acuerdo a la autorización del representante del estudiante, pero debido a la edad del alumnado esto se realiza en jornadas académicas, pero en el momento que se apliquen las narrativas digitales se podrá promover la auto preparación y autoaprendizaje en la generación catalogada como nativos digitales.

El docente de área de la escuela no ha podido realizar prácticas referentes al desarrollo de las competencias lingüísticas en algún software específico ya que no cuenta con la infraestructura tecnológica que permita la formación del alumnado.

La manera que la docente de lengua y literatura de la escuela aborda los contenidos considerados como complejos, lo realiza por medio del método ERCA, el mismo que se basa en la experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación, planificando de esta manera un tiempo mayor para obtener el aprendizaje más complejo, para lo cual se irán integrando diferentes narrativas digitales.

La docente de área de la escuela en algunas ocasiones no cuenta con el suficiente tiempo en las horas pedagógicas para poder aclarar las dudas de sus estudiantes, esto se da debido al corto tiempo para abordar los temas de estudio y la retroalimentación de temas pasados y actuales, para lo cual necesita que se recuperen horas pedagógicas de manera virtual con material que deberá desarrollar la docente.

La docente de área de la escuela no posee la habilidad necesaria para manipular los recursos tecnológicos y contribuir en el aprendizaje específico de la asignatura, esto se da por la falta de capacitación en software especializado en las competencias lingüísticas.

La estrategia que tiene el docente de área en la actualidad aporta en las clases de lengua y literatura de una forma dinámicas y atractivas, ya que estas se basan en recursos didácticos físicos



tales como material impreso y carteles, pero resulta necesario que los estudiantes presenten una mayor relación con las narrativas digitales debido a las exigencias que se presentan en la actualidad.



**DIRECTOR.**

Luego de la entrevista al director nos supo indicar que la técnica que utilizan las docentes del área de lengua y literatura es la de preguntas lo cual hace que los alumnos puedan desarrollar con sus propias palabras como entendieron la clase impartida, enriqueciendo así sus conocimientos y de la misma manera permiten que los alumnos puedan expresarse de diferentes maneras luego de escuchar a su maestra.

Por otra parte, el director indica que calificaría a las docentes del área de lengua y literatura de acuerdo a como imparte sus clases, con una calificación de muy bueno, ya que se han adaptado cada una a sus clases, con los recursos que cuenta la escuela, esto no ha sido impedimento para no avanzar en la forma de enseñar, incentivar y divertir a los niños en las horas de clases.

Mientras que al preguntarle sobre que necesitan las docentes para poder hacer las clases más participativas y divertidas, indica que de acuerdo a la era en la que estamos, considera que toda institución debe contar con tecnología, haciendo que los alumnos puedan interesarse más por aprender y divertirse mientras aprenden.

Como directivo indica que las docentes no están capacitadas para poder utilizar las tecnologías en sus clases, ya que al aplicar tecnologías en cada área los docentes también deberán prepararse, en el caso del área de lengua y literatura, aplicar las narrativas digitales para una mejor comprensión lingüística, significara que las maestras tendrán que manejar un programa que permita desarrollarlas, por lo que se deberá contar con un proyector y demás herramientas tecnológicas que las docentes deben aprender a manejar.

Por otra parte, indica que los docentes no han podido realizar competencias referentes al desarrollo de las competencias lingüísticas en un software, ya que la institución no cuenta con infraestructura tecnológica, ni con los recursos para enviar a los docentes a que reciban un curso. Finalmente indicó que los docentes serían calificados como regulares en el tema de tecnología.

### 2.3.3. Análisis de la encuesta a los estudiantes.

La encuesta se encuentra dirigida a la muestra de estudiantes de 4to EGB que corresponde a 40 estudiantes, sobre las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, presenta los siguientes resultados.

**Tabla 4.** ¿Ha tenido la oportunidad de participar de forma activa en las clases de lengua y literatura durante este año escolar?

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	siempre	7	17,5
	a veces	14	35,00
	nunca	19	47,5
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

*Nota:* la tabla muestra la variación de oportunidades de participar de forma activa en clases de lengua y literatura.

**Análisis.** El 47,5% de encuestados el cual corresponde a 19 estudiantes, indican que no han tenido oportunidad de tener una participación activa en las clases de lengua y literatura, mientras que el 35% correspondientes a 14 estudiantes solo lo han hecho a veces y solo el 17,5% con 7 estudiantes siempre han tenido la oportunidad, lo cual confirma que generalmente las clases presentan un enfoque de manera tradicional, esto se da por las limitaciones en las tecnologías.

**Tabla 5.** ¿Considera que los conocimientos de la asignatura de lengua y literatura de este año escolar son fáciles de entender?

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	siempre	14	35
	a veces	17	42,5
	nunca	9	22,5
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

*Nota:* la tabla demuestra la perspectiva que tienen los alumnos sobre la facilidad de entender las clases de lengua y literatura de este año escolar

**Análisis:** El 35% de los encuestados corresponden a estudiantes indican que durante el año escolar los conocimientos de la asignatura de lengua y literatura han sido fáciles para comprender, el 42,5% que corresponde a 17 estudiantes piensa que solo a veces los conocimientos fueron sencillos de entender y el 22,5% correspondiente a 9 estudiantes piensan que nunca fueron fáciles de entender, lo cual demuestra que no existe una dificultad real por parte de los estudiantes de acuerdo a la asignatura para las competencias de los alumnos.

**Tabla 6.** ¿Considera que en este año escolar ha logrado relacionar las narrativas digitales y competencias lingüísticas con situaciones de la vida diaria?

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	siempre	9	22,5
	a veces	18	45
	nunca	13	32,5
Total		40	100

*Nota:* la tabla de muestra la cantidad de alumnos que han logrado relacionar en su vida tanto las narrativas digitales como las competencias lingüísticas

**Análisis:** El 22.5% de encuestados que corresponde a 9 estudiantes consideran que este año escolar siempre han logrado relacionar las narrativas digitales con las competencias lingüísticas, en situaciones de la vida diaria, el 45% corresponde a 18 estudiantes que mencionaron que a veces han logrado establecer relación, y solo un 32,5% correspondiente a 13 estudiantes nunca establecieron dicha relación, lo cual implica que pueden lograr adquirir destrezas de manera adecuada.

**Tabla 7.** ¿En este año escolar ha recibido refuerzo académico de Lengua y literatura fuera del horario de clases?

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	a veces	6	15
	nunca	34	85
Total		40	100

*Nota:* la tabla demuestra la cantidad de niños que han recibido refuerzos académicos de lengua y literatura.

**Análisis:** El 15% de encuestados correspondientes a 6 alumnos indican que este año escolar a veces han recibido refuerzos académicos de lengua y literatura durante sus horas académicas, mientras que el 85% correspondientes a 34 alumnos indican que nunca recibieron, lo cual permite que se unifiquen criterios de la guía de observación y la entrevista, lo cual se mencionó anteriormente ya que se da debido a la complejidad de que se disponga de horas extracurriculares.

**Tabla 8.** ¿En este año escolar ha tenido la oportunidad de recibir clases de Lengua y literatura en algún laboratorio de cómputo institucional?

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	nunca	40	100

*Nota:* la tabla muestra la cantidad de alumnos que no han tenido la oportunidad de recibir clases de lengua en un laboratorio de cómputo.

**Análisis:** El 100% de encuestados que corresponde a los 40 alumnos mencionaron que este año escolar nunca tuvieron la oportunidad de recibir clases de lengua y literatura en algún laboratorio de cómputo, esto se da por la limitada infraestructura para atender las necesidades del alumnado en las diferentes asignaturas, lo cual reducía las posibilidades de aprendizaje.

**Tabla 9.** ¿Durante este año escolar ha tenido tiempo suficiente durante las clases de Lengua y Literatura para hacer preguntas?

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	siempre	5	12,50
	a veces	8	20,00
	nunca	27	67,50
Total		40	100

*Nota:* la tabla muestra que cantidad de alumnos han podido hacer preguntas durante la clase de lengua y literatura y cuáles no.

**Análisis:** El 12,5% correspondiente a 5 estudiantes consideran que este año escolar siempre han tenido tiempo suficiente durante las clases de lengua y literatura para realizar preguntas de la asignatura, el 20% correspondiente a 8 estudiantes indican que a veces cuentan con el tiempo

suficiente y solo un 67,5% correspondiente al 27% mencionan que no cuentan con tiempo para realizar la actividad, lo cual resulta complejo para el alumno ya que al encontrarse con inquietudes de esta asignatura se encuentra necesario que se disponga el tiempo necesario para que se despejen dudas.

**Tabla 10.** ¿Le gustaría tener acceso a recursos tecnológicos (computadora y aplicaciones de comprensión lectora) para contribuir en su aprendizaje de lengua y literatura?

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	Siempre	40	100

*Nota:* la tabla muestra la cantidad de alumnos que quieren tener acceso a los recursos tecnológicos en clases de lengua y literatura.

**Análisis:** El 100% de encuestados los cuales corresponden a los 40 estudiantes mencionan que estarían gustosos de poder acceder a las TICS, refiriéndose a computadores, y aplicaciones de comprensión lingüística, lo cual confirma que las expectativas y las necesidades de aprendizaje se encuentran orientadas a usar tecnología.

### **‘CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.**

Tomando como referencia al capítulo 1 se tiene que indicar que las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas en los estudiantes de 4to grado de educación general básica son de suma importancia para poder incidir de manera positiva en el lenguaje de los estudiantes, considerando que la tecnología hoy en día es muy utilizada y practicada por todos, haciendo que los niños se puedan interesar más por sus estudios.

En cuanto al capítulo 2 se indica que por medio de la metodología se ha logrado definir algunos procedimientos sistémicos, los cuales tienen que aplicarse para cumplir con la propuesta planteada, de la misma manera por medio del diagnóstico se ha logrado tener como evidencia la necesidad de que se pueda implementar las narrativas digitales las cuales contribuyan en el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes de 4to grado de educación general básica.

Es por ello que este capítulo presenta la aplicación de las narrativas digitales para el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes de 4to grado de educación general básica, en la plataforma Lumi por lo cual se ha llegado a definir las distintas actividades y los elementos que conforman esta herramienta, de forma posterior a su desarrollo se procede a valorar por medio de un análisis de los resultados principales que fueron arrojados luego de la aplicación del método de criterio de especialistas.

#### **3.1. Modelación de la propuesta.**

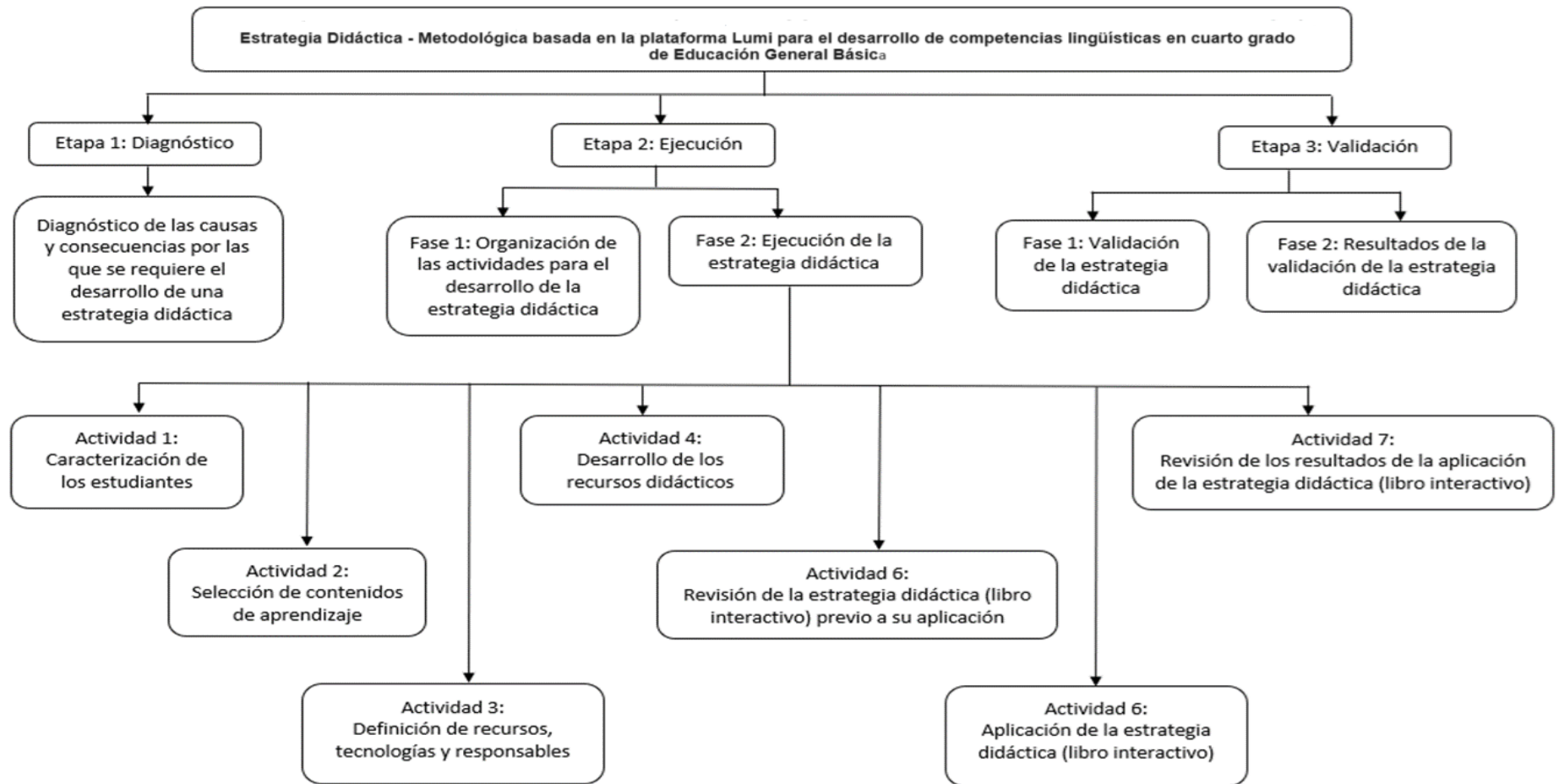
Antes de realizar la modelación de la propuesta es importante que se defina una estrategia basada en la plataforma virtual Lumi, la cual se encamina en el uso de narrativas digitales para desarrollar las competencias lingüísticas en estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica (EGB), como un enfoque pedagógico el cual emplea la utilización de las TAC en el proceso de enseñanza a un grupo de estudiante, con el objetivo de contribuir al mejoramiento de las competencias lingüísticas, garantizando así el logro de los objetivos de aprendizaje y la

retención de contenidos. De esta manera, se prepara a los estudiantes para avanzar en el desarrollo de sus competencias.

Las características de la estrategia didáctica que se basa en la plataforma virtual Lumi en las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to grado EGB son las siguientes:

- Se centra en el aprendizaje ya que considera las competencias y necesidades de los estudiantes.
- Se encuentra alineada al aprendizaje, ya que es importante que los docentes establezcan propósitos para el desarrollo de las competencias lingüísticas.
- Se encuentra adaptada al contexto educativo la cual considera los recursos que se encuentran disponibles ya que se encuentra importante que la estrategia sea viable en el entorno específico para que se pueda obtener resultados positivos.
- Promueve la participación activa de los estudiantes durante el proceso de las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas por medio de la aplicación de los contenidos que se proponen.
- Emplea gran variedad de actividades que incentivan la motivación, el desarrollo de las competencias prácticas, teóricas y el pensamiento crítico de los alumnos.
- Incluye retroalimentación constante y efectiva a los alumnos permitiendo que comprendan sus competencias.
- Se ajusta a las necesidades cambiantes que tienen los alumnos de acuerdo a los resultados que se van obteniendo en el proceso.

Esta propuesta llega a consistir en implementar un libro interactivo que en sus páginas contenga los distintos recursos de aprendizaje, retroalimentativos y evaluativos diseñado por las tesis para adquirir conocimientos que sean efectivos por medio de los alumnos, es por ello que estos recursos cumplen con algunos aspectos que permiten evaluar la calidad y los resultados de forma eficiente en el desarrollo de las competencias lingüísticas, la implementación se ha llegado a enfocar en las siguientes fases etapas y actividades.



*Nota:* La ilustración representa la estrategia didáctica – metodológica basada en la plataforma Lumi que se aplicará en esta propuesta.

**Etapa 1: Diagnostico de causas y consecuencias que se dan para el desarrollo de las estrategias didácticas.**

Para el desarrollo de esta etapa se ha llegado a considerar la caracterización institucional que se relaciona con el problema que se ha detectado para que se pueda poner en evidencia las diferentes causas y consecuencias que han generado carencias en el proceso de las narrativas digitales para el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to de EGB, lo cual se detalla en la tabla siguiente:

**Tabla 11.** Causas y consecuencias de las deficiencias en el desarrollo de las competencias lingüísticas

Causas	Consecuencias
<b>Falta de capacitaciones en la escuela, así como iniciativa personal nula por parte de los docentes para utilizar recursos tecnológicos en el área de lengua y literatura.</b>	Limitación en los recursos que cuenta la escuela siendo estos: pizarras digitales, computadoras y proyector.
<b>Se tiene que mencionar contenido de acuerdo a las disposiciones del currículo nacional</b>	Formación de un enfoque conductista durante el desarrollo de las competencias lingüísticas para poder abarcar los contenidos y se completen los vacíos de los estudiantes.
<b>Falta de infraestructura tecnológica en la escuela, ya que no cuenta con laboratorios de computación.</b>	Problemas para poder formar a los estudiantes en adquirir las competencias del siglo XXI, limitando de esta manera las soluciones a los problemas por medio de herramientas tecnológicas.

---

<b>Docentes sin preparación para poder crear recursos con autoría propia.</b>	Dificultad en cuanto a la formación de los alumnos para utilizar tecnología en contribución al desarrollo de las competencias lingüísticas
<b>Falta de incorporación de las TAC en el desarrollo de las competencias lingüísticas</b>	Nula motivación generalizada en el desarrollo de las competencias lingüísticas por parte de los estudiantes.

---

Nota: Esta tabla contiene la explicación de causas y consecuencias de las deficiencias que han sido detectadas en el desarrollo de las competencias lingüísticas en la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.

Del diagnóstico anterior se puede mencionar que las causas y las consecuencias llegan a ser consistentes debido a la problemática que se ha detectado, por lo cual se evidencia que la estrategia en la plataforma Lumi para el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to grado de EGB es la solución para garantizar el éxito en el proceso de enseñanza al utilizar las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC).

**Etapas de ejecución:** se debe mencionar que esta etapa se dividió en dos fases, donde se organiza y ejecuta las actividades para que se desarrollen las estrategias didácticas - metodológicas, a continuación, se presenta la descripción:

### **Fase 1: Organización de las actividades para desarrollar las estrategias didácticas - metodológicas.**

Para desarrollar estas estrategias se ha llegado a definir realizar un libro interactivo con elementos teóricos y prácticos en relación a cuentos e historias, a la vez se incorporarán actividades evaluativas y de retroalimentación de acuerdo a la problemática que se ha detectado, tal como se lo describe a continuación:

**Actividad 1:** caracterización de los estudiantes de 4to grado EGB de la escuela “Prof. Sara Serrano de Maridueña”.

Esta actividad permitirá que exista una abstracción de algunas características de los estudiantes de 4to grado de la escuela “Prof. Sara Serrano de Maridueña”, ya que algunas particularidades tales como los conocimientos previos, edad y actitudes para que se afronten las asignaturas, llegan a definir el estilo de aprendizaje, así como las necesidades que se tienen que cubrir para la aplicación de las estrategias didácticas - metodológicas.

**Actividad 2:** Elección de contenidos para el desarrollo de las competencias lingüísticas de 4to grado EGB de la escuela “Prof. Sara Serrano de Maridueña”.

Esta actividad determina los temas que se abordaran en la Unidad Didáctica la cual se ha considerado para que se desarrolle la estrategia.

**Actividad 3:** Definir responsables, tecnologías y recursos.

Se definirán los recursos que se irán a incorporar en el libro interactivo que se va a desarrollar con el fin de que se alcance los objetivos de aprendizaje en 4to grado de EGB, describiendo de esta manera las tecnologías que se utilizaran, se establecerá los responsables para el desarrollo de las mismas.

en Sexto Año de Educación General Básica, describiendo las tecnologías a ser utilizadas para el propósito y estableciendo los responsables correspondientes para el desarrollo de estos.

**Actividad 4:** Desarrollo de los recursos didácticos.

Por medio de esta se recolecta la información correspondiente para poder realizar los recursos didácticos que se incorporaran en el libro didáctico, para lo cual se pone en evidencia las actividades de desarrollo lingüísticos, evaluación y la retroalimentación con las debidas instrucciones para poder garantizar el alcance de los objetivos de aprendizaje.

**Actividad 5:** Revisión de las estrategias previo a la aplicación.

Esta etapa permite que se realice una revisión de forma general sobre el funcionamiento del libro interactivo por medio de la rúbrica de las investigadoras del proyecto, con el fin de que se puedan encontrar los errores en el funcionamiento de los recursos que se implementaran, de la misma manera se determinarían las mejoras que se puedan dar por medio de la aplicación en las clases.

**Actividad 6:** Aplicación de las estrategias.

Esto permite que se apliquen las prácticas de las estrategias basadas en la plataforma virtual Lumi para el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos de 4to grado de EGB de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña.

**Actividad 7:** Revisión de resultados al aplicar las estrategias.

Esta actividad efectúa la abstracción de los resultados de la aplicación de las estrategia didáctica - metodológica lo cual forma parte de la propuesta como un recurso en la formación de la evaluación del desarrollo de las competencias lingüísticas, para lo cual se utiliza la experiencia del docente.

## Fase 2: Ejecución de la estrategia.

Para que se desarrolle la fase 2 se desea implementar las actividades antes descritas por lo cual se describe a la muestra a quien se va aplicar la propuesta:

**Caracterización de los estudiantes:** la estrategia didáctica - metodológica se diseñó para los estudiantes y reúne las siguientes características:

**Tabla 12.** Características de los estudiantes.

<b>Número de estudiantes abordados</b>	<b>40 estudiantes</b>
<b>Rango de edad</b>	9-10 años
<b>Conocimientos previos</b>	Lengua y literatura
<b>Habilidades</b>	Creatividad Pensamiento
<b>Estilo de aprendizaje</b>	Visual. Verbal.
<b>Dificultades detectadas</b>	Confusión de letras de simetría opuesta Lectura con errores, dificultosa y lenta

**Nota:** La tabla presentada llega a contener las características más relevantes de los estudiantes de Cuarto Grado de Educación General Básica de la Escuela Profesora Sara Serrano de Maridueña

## Selección de contenido de actividades.

Los contenidos que se han seleccionado para el desarrollo de actividades en la plataforma Lumi son los siguientes:

**Tabla 13.** Contenido de las actividades

<b>Unidad didáctica</b>	Lectura y escritura
<b>Tema 1</b>	Cuentos y fabulas
<b>Tema 2</b>	Descripción de personas
<b>Tema 3</b>	Los textos y la comunicación
<b>Tema 4</b>	Autorretrato

**Nota:** La tabla presentada contiene los temas que se abordan en las estrategias didácticas - metodológicas por medio de la plataforma Lumi para los estudiantes de Cuarto Grado de Educación General Básica de la Escuela Profesora Sara Serrano de Maridueña

### **Definición de recursos, tecnologías y responsables**

Los recursos, tecnologías y responsables son los siguientes:

**Tabla 14.** Recursos, tecnologías y responsables de las estrategias

<b>Recursos</b>	Actividades de Texto con Fundamentos teóricos Actividades de Arrastrar y Soltar Actividades de Verdadero o Falso Actividades de Juego de Memoria
<b>Tecnologías</b>	Computadoras Internet Plataforma Lumi

**Responsables**

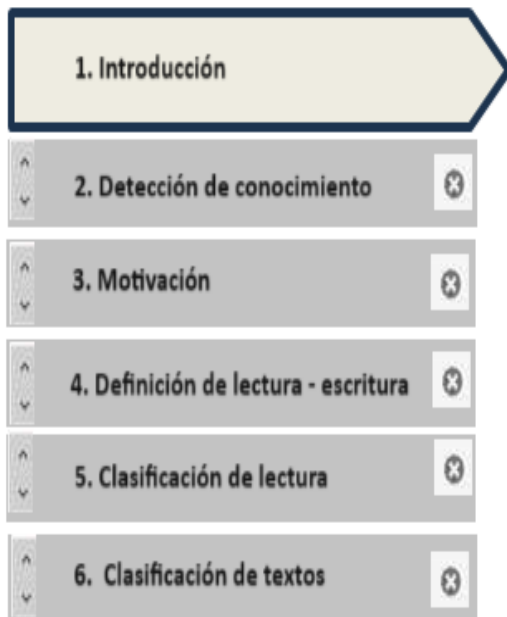
**Docentes**

**Nota:** La tabla presentada presenta los recursos, tecnologías y quienes son los responsables de implementar las estrategias didácticas - metodológicas.

**Desarrollo de los recursos didácticos:**

Para implementar las estrategias se han desarrollado el libro interactivo el cual se complementa por medio de recursos que han sido diseñados en la plataforma Lumi, se debe mencionar que la visualización del índice de esta herramienta es el que se muestra a continuación:

**Figura 1.** Índice de contenidos del libro interactivo



**Nota:** Esta figura contiene el índice del libro que se plantea en la propuesta.

De acuerdo a los subtemas que se seleccionan para cada página del libro interactivo se procede a determinar los recursos que se mencionan a continuación con la finalidad de determinar el desarrollo de las competencias lingüísticas.

**Tabla 15.** Explicación de recursos de la estrategia didáctica – metodológica.

Contenido	Recursos Didácticos	Explicación de Recursos	Temporalidad	Actividades complementarias
<b>Detectar y activar los conocimientos</b>	Video introductorio	Para poder activar los conocimientos previos se utiliza un video, se procede a explicar y ejemplificar de manera oral, para lo cual se establecen vínculos con conocimientos previos y la actividad colaborativa por medio de preguntas que van dirigidas a los grupos que han sido conformados de manera previa en salón de clases.	<b>Semana 1</b>	Lectura individual de la introducción del texto y diseño de un organizador gráfico  Dictado de los aspectos más importantes del tema
<b>Motivar</b>	Video de motivación sobre lo importante que es estudiar	Para activar la motivación se procede a presentar un video sobre la importancia de estudiar y dar cumplimiento de metas en las personas, a la vez se realiza una actividad colaborativa la misma que contendrá preguntas de acuerdo al video dirigido a los grupos	<b>Semana 1 y semana 2</b>	Elaboración de conclusiones del video y sobre el compromiso que tienen los estudiantes para seguir con sus estudios.

		que han sido conformados de manera previa en el salón de clases.		
<b>Definir cuentos y fabulas</b>	Conceptualización y ejemplificación del tema. Actividad de evaluación y retroalimentación.	Iniciando de las ideas previas y las actividades del texto se procede a conceptualizar los cuentos y las fabulas. Se aplica una actividad evaluativa de verdadero y falso sobre los fundamentos teóricos y ejemplos del tema tratado.  Retroalimentación de los conceptos de cuentos y fabulas con una actividad de juego de memoria.	<b>Semana 3 y semana 4</b>	Lectura individual sobre la definición de cuentos y fabulas, elaboración de un organizador gráfico.

<p><b>Clasificación de Textos</b></p>	<p>Activación de conocimientos previos.</p> <p>Conceptualización y ejemplificación del tema.</p> <p>Actividad de evaluación y retroalimentación</p>	<p>Para activar los conocimientos se procede a emplear la retroalimentación breve de contenidos y ejemplificación.</p> <p>Iniciando las ideas previas y se clasifican los textos</p> <p>Se procede a retroalimentar los conceptos y la clasificación de los textos por medio de una actividad de juego de memoria</p>	<p><b>Semana 5 y semana 6</b></p>	<p>Lectura individual del tema en el texto de trabajo y elaboración del diseño gráfico.</p> <p>Dictado de los aspectos de mayor importancia por parte del docente.</p> <p>Actividad de coevaluación por medio de elaboración de carteles por medio de reconocimiento</p>
<p><b>Clasificación de comunicación</b></p>	<p>Activación de conocimientos previos.</p> <p>Conceptualización y ejemplificación del tema.</p>	<p>Para activar los conocimientos se procede a emplear la retroalimentación breve de contenidos y ejemplificación.</p> <p>Iniciando las ideas previas y se clasifican la comunicación</p>	<p><b>Semana 7 y semana 8</b></p>	<p>Lectura individual del tema en el texto de trabajo y elaboración del diseño gráfico.</p> <p>Dictado de los aspectos de mayor</p>

	Actividad de evaluación y retroalimentación	Se procede a retroalimentar los conceptos y la clasificación de la comunicación por medio de una actividad de juego de memoria		importancia por parte del docente.  Actividad de coevaluación por medio de elaboración de carteles por medio de reconocimiento
<b>Definición de Autorretrato</b>	Conceptualización y ejemplificación del tema.  Actividad de evaluación y retroalimentación.	Iniciando de las ideas previas y las actividades del texto se procede a conceptualizar que es autorretrato  Se aplica una actividad evaluativa de verdadero y falso sobre los fundamentos teóricos y ejemplos del tema tratado.  Retroalimentación de los conceptos de autorretrato con una actividad de juego de memoria.	<b>Semana 9 y semana 10</b>	Lectura individual sobre la definición de autorretrato, elaboración de preguntas elaboradas por los alumnos en la plataforma.

*Nota:* Esta tabla contiene la explicación de los distintos recursos que se han considerado como parte de las actividades, al igual que el tiempo de aplicación y las actividades que permiten complementar el proceso dentro del salón de clase.

### Revisión de la estrategia didáctica – metodológica (libro interactivo) previo a su aplicación

Para que se pueda dar cumplimiento a este ítem las investigadoras diseñaron y aplicaron una rúbrica el cual permita abstraer el cumplimiento de los distintos elementos los cuales contienen la estrategia didáctica – metodológica que es el libro interactivo, para lo cual se muestra la rúbrica y la revisión tal cual se lo muestra a continuación:

**Tabla 16.** Rúbrica para valorar la estrategia didáctica - metodológica

ITEMS	DESCRIPCIÓN	SI	NO
<b>INTRODUCCIÓN</b>	Motivación y Reflexión	X	
<b>CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTOS</b>	Exploración de conocimientos previos	X	
	Planteo de problemas	X	
	Abstracción de definiciones	X	
	Producción de pensamiento crítico	X	
	Motivación a la toma de decisiones	X	
<b>PERMANENCIA</b>	Aplicación	X	
	Evaluación	X	
<b>TRANSFERENCIA</b>	Nuevas situaciones de análisis	X	
	Nuevos retos de aprendizaje	X	
<b>DESARROLLO DE CONTENIDOS</b>	Secuencia correcta de contenidos y etapas de aprendizaje	X	
	Interactividad entre docente y estudiantes	X	
	Vínculos funcionales	X	
	Práctica teórica y práctica de contenidos	X	
	Distintos recursos evaluativos	X	
<b>ASPECTOS TRANSVERSALES</b>	Comunicación presencial en el aula	X	
	Dispositivos Móviles	X	
	Contenidos claros e instructivos	X	
	Manejo de distintos recursos didácticos digitales por el estudiante	X	
	Desarrollo de actividades colaborativas	X	
	Desarrollo de actividades individuales	X	

*Nota:* Esta tabla contiene la rúbrica con los ítems y los aspectos que se valoran para garantizar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje con el uso de la estrategia.

De acuerdo a los resultados que se han obtenido por medio de la rúbrica se encuentra claro que la estrategia aplicada cumple con los elementos esenciales, de esta forma la herramienta cuenta con elementos como introducción, construcción de conocimientos, permanencia y transferencia de conocimientos, desarrollo de contenido y algunos aspectos transversales que se encuentran relacionados por la comunicación y la interactividad que se produce para poder facilitar en la producción del aprendizaje.

#### **Aplicación de la estrategia didáctica-metodológica (libro interactivo).**

Para desarrollar esta actividad, luego de elaborado el diseño instruccional y que haya sido analizado por medio de la rúbrica se decide aplicar la estrategia, la misma que se basa en la plataforma virtual Lumi para el desarrollo de las competencias lingüísticas por medio de las narrativas digitales a los estudiantes de 4to Grado de EGB de la Escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, para lo cual el docente debe llevar el libro interactivo en su computadora personal, utilizando un proyectos y acceso a internet, se procede organizar a los estudiantes en equipos de trabajo para lograr un aprendizaje colaborativo de acuerdo a la resolución de las diferentes actividades para ello se aplica la metodología activa de la gamificación y el aprendizaje el cual se basa en algunos retos, se tiene que mencionar que el enlace del libro interactivo se compartirá a los padres de familia por medio de WhatsApp de los grados que se están investigando, con el fin de que aquellos estudiantes que necesiten de un repaso puedan ingresar en el formato .html desde sus celulares y lo puedan utilizar para el desarrollo de actividades prácticas.

#### **Revisión de los resultados de la aplicación de la estrategia didáctica - metodológica (libro interactivo).**

Para que se puedan obtener los resultados esperados se realiza un proceso de evaluación por medio de la aplicación de temas aplicados de una manera teórica y de manera posterior se ha procedido a evaluar por medio de la aplicación del diseño instruccional, lo cual permite que se evidencie que los estudiantes poseen motivación y dinamismo en las horas de clases, por otra parte, se puede visualizar que los resultados del proceso de desarrollo de las competencias

lingüísticas lo cual permite que se mejore las calificaciones en los alumnos, finalmente se indica que al implementar las competencias lingüísticas se permite una mejor eficacia en la comunicación del estudiante.

### **3.2. Validación de la propuesta.**

Una vez concluida y aplicada la estrategia en el entorno real, se inicia un proceso de validación, el cual permite contemplar las diferentes perspectivas involucradas. Para ello, se consideró aplicar nuevamente la guía de observación utilizada durante el diagnóstico de la problemática con el fin de que se revisen los cambios surgidos en el desarrollo de las competencias lingüísticas en 4to grado de Educación General Básica de la escuela Profesora Sara Serrano de Maridueña.

La validación se lleva a cabo en dos etapas. Primero, se realiza desde el punto de vista del docente en las clases. Posteriormente, se procede a una validación por parte de especialistas, lo cual permite realizar una revisión cualitativa y cuantitativa de los aspectos más relevantes de la estrategia implementada.

#### **3.2.1. Validación por parte del Docente Investigador mediante una guía de observación.**

Por medio de la validación se pudo emplear también la guía de observación la cual fue aplicada para que se realice el diagnóstico de la problemática en la escuela Profesora Sara Serrano de Maridueña para lo cual se debe considerar el punto de vista que tiene el investigador, y por medio de esta aplicación se da como propósito que se reconozcan los cambios los cuales se ha producido durante el desarrollo de las competencias lingüísticas de 4to grado de EGB a partir de la aplicación de las estrategias, lo cual tiene como resultado lo siguiente:

- Se inicia la participación en las clases de lengua y literatura para lo cual se utilizan metodologías que sean activas para lo cual se utiliza en trabajo colaborativo, la gamificación y la resolución de los retos que se presentan, para poder abordar los contenidos que corresponden a cuentos, fabulas, autorretratos entre otros, ya que los

estudiantes se encuentran trabajando desde sus casas ya que utilizan la herramientas desde ese lugar, reforzando de esta manera lo que ya se ha enseñado durante las horas de clases.

- Se inicia adaptando y ejemplificando los contenidos de lengua y literatura por medio de estrategias que permitan llegar al conocimiento de las necesidades que presentan los estudiantes y ya que se ha diversificado las actividades para aprender y evaluar se podrá superar las dificultades que provienen de la complejidad de algunos temas y sobre los conocimientos limitados de los alumnos.
- Se utilizan los recursos y las herramientas tecnológicas para el desarrollo de las clases de lengua y literatura, ya que los estudiantes se motivan por medio de las actividades que se aplican por medio del libro interactivo, pero se debe tener en cuenta que la escuela no cuenta con una infraestructura tecnológica para los alumnos, por lo cual solo se ha podido trabajar con el apoyo de un infocus y con los recursos que el docente tiene.
- De manera final, se tiene que indicar que por medio de la utilización del libro interactivo se tiene que efectuar el apoyo académico extracurricular de lengua y literatura con los estudiantes de 4to de grado EGB, los cuales se encuentran motivados en aprender nuevas cosas por medio de metodologías que son novedosas para lo cual se utilizan celulares que modernizan el estudio, permitiendo que el proceso de aprendizaje se fortalezca y produzca las eficiencias significativas durante el tiempo de trabajo.

### **3.2.2. Validación de criterio por parte de especialistas.**

Para que se efectuó la validación se sigue el Método Delphi por medio de la personalización de varios aspectos que se permiten aprovechar a los profesionales con los que cuenta la escuela Profesora Sara Serrano de Maridueña, para lo cual se aplican los siguientes aspectos:

#### **Fase preliminar de Validación**

Por medio de esta fase las investigadoras han podido seleccionar el grupo de los especialistas para que puedan realizar la validación, para lo cual se consideran aspectos tales como la preparación académica en licenciatura en Educación General Básica, teniendo un nivel de conocimiento propicio para la enseñanza de lengua y literatura y la adecuada experiencia que tiene el manejo de las competencias tecnológicas, también se encuentra necesario que se indique que las investigadoras realizan un análisis e interpretación de los resultados de la validación, para que se puedan realizar las correcciones que sean necesarias.

De acuerdo a los especialistas que se han seleccionado para realizar la validación son 4 docentes de aula que trabajan en la Escuela Profesora Sara Serrano de Maridueña correspondientes a Tercero EGB, Quinto EGB, Sexto de EGB y Séptimo de EGB, se debe mencionar que se respeta el anonimato de los mismos y se ha omitido al docente de Primero de EGB debido a la formación académica al igual que las docentes de 4to EGB ya que estos son los grados que se están investigando.

**Tabla 17.** *Caracterización de los Especialistas que validarán la estrategia didáctica - metodológica.*

<b>Identificación</b>	<b>Género</b>	<b>Características</b>
<b>Especialista 1</b>	Femenino	Experiencia de 8 años en docencia de EGB Título de Licenciatura en Educación General Básica
<b>Especialista 2</b>	Femenino	Experiencia de 12 años en docencia de EGB Título de Licenciatura en Educación General Básica
<b>Especialista 3</b>	Femenino	Experiencia de 9 años en docencia de EGB Título de Licenciatura en Educación General Básica
<b>Especialista 4</b>	Femenino	Experiencia de 8 años en docencia de EGB Título de Licenciatura en Educación General Básica



*Nota:* Esta tabla contiene los aspectos que permiten la comprobación de experiencia y formación académica de los especialistas seleccionados para efectuar la validación de estrategia didáctica - metodológica.



### **Fase exploratoria de la validación**

Por medio de esta fase se procede a crear un cuestionario para la validación, para lo cual se toma en cuenta el criterio de los especialistas que se seleccionaron de forma previa, quienes son los que valoran por medio de un cuestionario algunos aspectos cuantitativos que se refieren al diseño del libro interactivo, el desarrollo y la implementación de las actividades evaluativas y formativas, de la misma manera sobre los aspectos cualitativos que se indagan para realizar mejoras por medio de la estrategia planteada.

De acuerdo al cuestionario de la validación tiene que señalarse que se lo creo por las investigadoras de acuerdo a la función de la experiencia que poseen en sus estudios de posgrados, este cuestionario por medio del libro digital creado se envía y recepta por medio del correo electrónico de los especialistas, indicando primeramente la importancia de que se obtengan resultados verídicos y reales sobre esta herramienta que se implementa en las aulas, esperando el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos.

De acuerdo al cuestionario que se creó, se tiene que indicar que las preguntas son cerradas y de tipo cuantitativo se las califica por medio de la escala de Likert la misma que está compuesta por 5 valores, por otra parte, las preguntas cualitativas se las obtiene por medio de preguntas abiertas para que de esta manera los especialistas puedan retroalimentar la estrategia didáctica - metodológica y puedan dar recomendaciones sobre el mejoramiento de la estrategia, también se tiene que mencionar que el plazo para que se reúna las respuestas es de 5 días, tiempo que servirá para que se revisen las estrategias didácticas - metodológicas creadas y contestadas por medio del cuestionario, al existir valoraciones que sean bajas en cualquier ítems se realizaran los cambios que se sugieran y se procederá a realizar un segundo cuestionario, de igual manera se respetara el anonimato de los participantes.

Los resultados que se dan por medio de la validación de los especialistas se analizan de manera cuantitativa, por medio de las opiniones de los especialistas que se dan a través de las preguntas abiertas se han analizado de forma cualitativa, dichos resultados se tabulas y ya que no existen

cambios por medio de la estrategia didáctica - metodológica no se ha efectuado una segunda ronda por medio de la revisión por lo cual se da por terminado el proceso.

Por medio del ANEXO 6 se puede visualizar el cuestionario de validación.

### Fase final de la validación.

Este punto ha podido colocar los resultados que se obtuvieron en el cuestionario el mismo que fue aplicado a los especialistas y que se efectúa un análisis sobre los resultados que se obtuvieron por medio de las estrategias didácticas – metodológicas que son creadas.

Los resultados que se obtuvieron por la valoración de los especialistas se muestran a continuación:

### Cuestionario de Resultados del Especialista 1

**Tabla 18.** Cuestionario de Resultados del Especialista 1

ITEMS CUANTITATIVOS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
Los contenidos presentados son eficientes para generar aprendizajes					X
Las actividades conceptuales son adecuadas para producir aprendizajes					X
Los recursos que forman parte del libro interactivo son oportunos para generar aprendizajes interactivos					X
Los recursos evaluativos son diversificados y dinámicos					X
La información tiene correspondencia con el nivel al cual está dirigido					x
El libro interactivo promueve el aprendizaje autónomo					X
Las instrucciones presentadas son claras y sencillas					X
La navegación en el libro interactivo es intuitiva y sencilla					X
Los contenidos son visualmente atractivos para los estudiantes					X
Ítem Cualitativo	RESPUESTA				
Recomiende alguna modificación en la estrategia didáctica - metodológica para incidir positivamente en el desarrollo de las competencias lingüísticas	No existe recomendación, el libro es correcto				

*Nota:* Esta tabla contiene los resultados de la valoración cuantitativa y cualitativa.

De acuerdo a la validación del Especialista 1, se debe considerar que en la escala de Likert el 1 es la puntuación más baja y el 5 la más alta en lo que corresponde a los ítems cuantitativos, se puede visualizar que todo es calificado de la manera más alta y no se recomiendan modificaciones ya que se la considera a la herramienta sencilla y útil.

### Cuestionario de Resultados del Especialista 2

**Tabla 19.** Cuestionario de Resultados del Especialista 2

ITEMS CUANTITATIVOS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
Los contenidos presentados son eficientes para generar aprendizajes					X
Las actividades conceptuales son adecuadas para producir aprendizajes					X
Los recursos que forman parte del libro interactivo son oportunos para generar aprendizajes interactivos					X
Los recursos evaluativos son diversificados y dinámicos					X
La información tiene correspondencia con el nivel al cual está dirigido					x
El libro interactivo promueve el aprendizaje autónomo					X
Las instrucciones presentadas son claras y sencillas					X
La navegación en el libro interactivo es intuitiva y sencilla					X
Los contenidos son visualmente atractivos para los estudiantes					X
Ítem Cualitativo	RESPUESTA				
Recomiende alguna modificación en la estrategia didáctica – metodológica para incidir positivamente en el desarrollo de las competencias lingüísticas	No existe recomendación, el libro motivacional				

*Nota:* Esta tabla contiene los resultados de la valoración cuantitativa y cualitativa.

De acuerdo a la validación del Especialista 2, se debe considerar que en la escala de Likert el 1 es la puntuación más baja y el 5 la más alta en lo que corresponde a los ítems cuantitativos, se puede visualizar que todo es calificado de la manera más alta y no se recomiendan modificaciones ya que se la considera como motivacional.

**Cuestionario de Resultados del Especialista 3**
**Tabla 20.** *Cuestionario de Resultados del Especialista 3*

ITEMS CUANTITATIVOS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
Los contenidos presentados son eficientes para generar aprendizajes					X
Las actividades conceptuales son adecuadas para producir aprendizajes					X
Los recursos que forman parte del libro interactivo son oportunos para generar aprendizajes interactivos					X
Los recursos evaluativos son diversificados y dinámicos					X
La información tiene correspondencia con el nivel al cual está dirigido					x
El libro interactivo promueve el aprendizaje autónomo					X
Las instrucciones presentadas son claras y sencillas					X
La navegación en el libro interactivo es intuitiva y sencilla					X
Los contenidos son visualmente atractivos para los estudiantes					X
Ítem Cualitativo	RESPUESTA				
Recomiende alguna modificación en la estrategia didáctica – metodológica para incidir positivamente en el desarrollo de las competencias lingüísticas	No existe recomendación, ya que se considera un libro útil para los estudiantes				

*Nota:* Esta tabla contiene los resultados de la valoración cuantitativa y cualitativa.

De acuerdo a la validación del Especialista 3, se debe considerar que en la escala de Likert el 1 es la puntuación más baja y el 5 la más alta en lo que corresponde a los ítems cuantitativos, se puede visualizar que todo es calificado de la manera más alta y no se recomiendan modificaciones ya que se la considera un libro útil para los estudiantes.

**Cuestionario de Resultados del Especialista 4**
**Tabla 21.** *Cuestionario de Resultados del Especialista 4*

ITEMS CUANTITATIVOS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
Los contenidos presentados son eficientes para generar aprendizajes					X
Las actividades conceptuales son adecuadas para producir aprendizajes					X
Los recursos que forman parte del libro interactivo son oportunos para generar aprendizajes interactivos					X
Los recursos evaluativos son diversificados y dinámicos					X
La información tiene correspondencia con el nivel al cual está dirigido					x
El libro interactivo promueve el aprendizaje autónomo					X
Las instrucciones presentadas son claras y sencillas					X
La navegación en el libro interactivo es intuitiva y sencilla					X
Los contenidos son visualmente atractivos para los estudiantes					X
Ítem Cualitativo	RESPUESTA				
Recomiende alguna modificación en la estrategia didáctica - metodológica para incidir positivamente en el desarrollo de las competencias lingüísticas	No existe recomendación, ya que se considera que el libro es didáctico				

*Nota:* Esta tabla contiene los resultados de la valoración cuantitativa y cualitativa.

De acuerdo a la validación del Especialista 4, se debe considerar que en la escala de Likert el 1 es la puntuación más baja y el 5 la más alta en lo que corresponde a los ítems cuantitativos, se puede visualizar que todo es calificado de la manera más alta y no se recomiendan modificaciones ya que se la considera un libro didáctico para los estudiantes.

En conclusión, la estrategia didáctica - metodológica que se diseña es válida para ser aplicada, ya que ninguno de los 4 especialistas ha valorado los ítems cuantitativos con un valor inferior a 4 y no han indicado cambios, de acuerdo a la experiencia en docencia indican que el libro interactivo se encuentra muy bien integrado, eficiente y motivador para que los estudiantes puedan desarrollar las competencias lingüísticas.

## CONCLUSIONES.

- Al identificar los fundamentos teóricos se ha detectado que de acuerdo a los autores Moreira, Rodríguez y Ulloa, las narrativas digitales permiten la aceptación del conocimiento y del desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos, ya que las herramientas tecnológicas utilizadas permiten que interactúen alumnos y docentes propiciando se alcance el aprendizaje significativo, es por ello que se realizan las estrategias didácticas – metodológicas por medio de la plataforma Lumi.
- Al caracterizar la situación de la institución educativa, se pudo evidenciar que no cuenta con la logística necesaria para trabajar con estas herramientas digitales, lo que incide directamente en la falta de preparación de los docentes para implementar la interacción con los estudiantes y contribuir al desarrollo de las competencias lingüísticas en el formato digital que proponemos.
- A partir del diagnóstico y teniendo en cuenta las características de los estudiantes se elaboró una estrategia didáctica - metodológica teniendo en cuenta los resultados obtenidos de la aplicación de las diferentes técnicas. Esta herramienta garantiza la capacitación de los docentes y la atención a las competencias lingüísticas de los estudiantes.
- Se validó la propuesta con la participación de cuatro expertos los que estuvieron de acuerdo con que la misma contribuye al desarrollo de las competencias lingüísticas, no obstante, han considerado oportuno señalar la importancia de la capacitación a los docentes y el mejoramiento logístico que esta implementación requiere.

## RECOMENDACIONES

- La institución educativa debe aplicar las narrativas digitales en todos los cursos siguiendo los preceptos de los teóricos que sustentan este trabajo, ya que estos direccionan su acción al aprendizaje significativo y al desarrollo de las competencias lingüísticas con énfasis en los alumnos de cuarto grado, los que fueron objeto de estudio en esta investigación.
- La institución debe garantizar la logística necesaria a través de la creación de laboratorios donde se puedan capacitar los docentes para que posteriormente estos estén en la capacidad de trabajar con los estudiantes en el desarrollo de las competencias lingüísticas en los estudiantes de cuarto grado a través de la interacción que posibilitan las herramientas digitales propuestas en la plataforma Lumi y que se ajustan a las necesidades de los estudiantes.
- La dirección académica de la institución debe priorizar la implementación de la Estrategia Didáctica – Metodológica con actividades que permitan evaluar a los alumnos para determinar el desempeño en el momento de la aplicación de las herramientas propuestas brindando además el seguimiento oportuno a las posibles desviaciones que se pueden presentar en el proceso.
- La institución educativa debe garantizar un programa de capacitación a los docentes a mediano y largo plazo que permita el desarrollo de las competencias necesarias para la implementación exitosa de la propuesta.

**BIBLIOGRAFÍA**

Giovagnoli, M. (2021). *TRANSMEDIA STORYTELLING*. Some Rights Reserved.

Aguilar, J., Gonzalez, D., & Aguilar, A. (2016). Un modelo estructural de motivación intrínseca. *Acta de investigación psicológica*, 6(3), 2552-2557.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.aiprr.2016.11.007>

Arangure, G. (2020). Rutas de aprendizaje en la construcción de narrativas transmedia aplicadas a aulas virtuales. *Revista Andina de Educación*, 4(1), 73-82.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2020.4.1.9>

Ayala, R., Laurent, C., Escusa, C., & Nuñez, L. (2020). Mundos virtuales y el aprendizaje inmersivo en educación. *Monográfico: Recursos y sistemas educacionales en el rendimiento académico*, 8(1), 1-17.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.430>

Baquer, R. (2018). *Narrativa interactiva multimedia: Propuesta de neoaltar de muertos*.  
[https://www.researchgate.net/publication/354325485\\_Narrativa\\_interactiva\\_multimedia\\_Propuesta\\_de\\_neoaltar\\_de\\_muertos?enrichId=rgreq-d2e85cb47630300b954d33e301ffb8a5-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM1NDMyNTQ4NTtBUzoXMDYzNjY4MjkYnZg0MTI4QDE2MzA2MDk2OTE0ODA%3](https://www.researchgate.net/publication/354325485_Narrativa_interactiva_multimedia_Propuesta_de_neoaltar_de_muertos?enrichId=rgreq-d2e85cb47630300b954d33e301ffb8a5-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM1NDMyNTQ4NTtBUzoXMDYzNjY4MjkYnZg0MTI4QDE2MzA2MDk2OTE0ODA%3)

Bembibre, D., Machado, E., & perez, K. (2016). Las competencias profesionales: un enfoque de formación y desarrollo de la expresión escrita en las universidades médicas. *Humanidades Médicas*, 16(3), 519-531.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v16n3/hmc10316.pdf>

Bilbao, N., Perea, F., & Pogre, P. (2019). *El modelo Socio-constructivista*. ALAS.  
<https://doi.org/https://www.doi.org/10.55778/ts409093151>

Cano, G. (2018). Las TICs en las empresas: evolución de la tecnología y cambio. *Dom. Cien*, 4(1), 499-510.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.4.n%C3%BAm.1.enero>

Castillo, M., & Jimenez, J. (2019). Las teorías de aprendizaje, bajo la lupa TIC. *Acción y Reflexión Educativa*(44), 1-10.  
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/226/226955009/html/>

- Castro, M., & Gonzalez, M. (2016). LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA, ELEMENTO MOTOR PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS. *Investigación y Desarrollo*, 1(6), 26-35.
- CEPAL. (2018). *Narración de Historias*.  
<https://biblioguias.cepal.org/GestionDelConocimiento/modulo-3-narracion>
- Constitución del Ecuador. (2008). *Art. 26 y Art. 67*. Lexus.
- Cuenca, N. (2022). Cambio de paradigma narrativo en la segunda década del siglo. *MHJournal*, 13(1), 125-144.  
<https://doi.org/10.21134/mhjournal.v13i.1375>
- Del Moral, M., Villalustre, L., & Neira, M. (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 15, 22-41.  
<https://www.redalyc.org/pdf/2591/259145814002.pdf>
- Echeverri, E. (2011). *NARRATIVAS DIGITALES: EL ARTE DE LA NARRACIÓN EN LA CIBERCULTURA*.  
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6485/tesis275.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- EUROINNOVA. (2019). *Las competencias lingüísticas son la base del desempeño social y del aprendizaje*. <https://www.euroinnova.ec/blog/competencias-linguisticas>
- Flores, O., Reyes, I., Rivera, S., & Mansilla, R. (2020). Redes semánticas: Aspectos teóricos, técnicos, metodológicos y analíticos. *Inter disciplina*, 8(20), 1-15.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22201/ceiich.24485705e.2019.18.71207>
- García, E., & Jiménez, M. (2023). Narrativas digitales como estrategias didácticas innovadoras para las docentes de Educación Inicial. *Revista Cátedra*, 6(2), 18-29.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29166/catedra.v6i2.4144>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*.  
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Luy, C. (2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes universitarios. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 353-383.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.288>

- Maldonado, J. (2019). *Competencias lingüísticas y comunicacionales: qué son y su importancia*. <https://www.colegioceuvitoria.es/blog/competencias-linguisticas-y-comunicacionales-que-son-y-su-importancia/>
- Martori, A. (2023). Las dinámicas multimedia y transmedia en la prensa de proximidad: ¿utopía o realidad? Un análisis del caso catalán. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 14(2), 299-309. <https://doi.org/https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM.23868>
- Mendoza, L., & Peña, G. (2022). Las narrativas digitales para desarrollar la lectura comprensiva en estudios . *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(1), 301-312. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1798>
- Moreira, J. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Pol. Con.* , 6(2), 846-859. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2409>
- Moreno, M., Solís, M., & Villacís, M. (2022). Narrativas digitales mediante la app Inventor como didáctica educativa. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 6(46), 1-11. <https://doi.org/https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol6iss41.2022pp388-399>
- Murrillo, G. (2018). *Narrativas de experiencia en educación y pedagogía de la memoria*. FLACSO.
- Najera, C. (2017). Identidad e Identificación: Investigación de Campo como Herramienta de Aprendizaje en el Diseño de Marcas. *INNOVA Research Journal*, 2(10), 155-164. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6259170.pdf>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(19), 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Padilla, D. (2008). LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA COMO BASE DEL APRENDIZAJE. *Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores*, 2(1), 177-183. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832317019.pdf>
- Pico, L., & Pinzón, E. (2018). *Narraciones digitales, una herramienta pedagógica para mejorar la redacción en el proceso de escritura de los estudiantes de grado 4° del Colegio Pablo Neruda Institución Educativa Distrital, sede A*. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/a5731ffa-cd91-4f40-a03b-48a03c4c7865/content>

- Polo, F., & Acuña, X. (2018). Estrategias didácticas para desarrollar el discurso narrativo en preescolares con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL). *Revista signos*, 51(98), 410-429. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342018000300407>
- Ramón, S. (2022). Medios nativos digitales en España. *Espejo de Monografías de Comunicación Social*(7), 1173-183. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8532290>
- Restrepo, R. (2018). Aprendizaje activo para el aula: una síntesis de fundamentos y técnicas. *CUADERNO DE POLÍTICA EDUCATIVA*(2), 1-22. <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2019/11/cuaderno-2.pdf>
- Reyes, E., & Santana, F. (2022). Aplicación de la narrativa digital en el proceso de enseñanza de los estudiantes de segundo año de educación general básica. *Pol. Con.*, 7(12), 666-672. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- Ríos, R. (2023). *Diferencias entre constructivismo y socioconstructivismo*. <https://epperu.org/diferencias-entre-constructivismo-y-socioconstructivismo/>
- Ríos, R. (4 de Agosto de 2023). *Teoría conductista, concepto, características*. <https://epperu.org/teoria-conductista/>
- Rodríguez, A. (2018). *La narrativa digital como práctica pedagógica*. [https://libros.uvq.edu.ar/assets/libro8/la\\_narrativa\\_digital\\_como\\_prctica\\_pedaggica.html](https://libros.uvq.edu.ar/assets/libro8/la_narrativa_digital_como_prctica_pedaggica.html)
- Rodriguez, E. (2022). *Teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky*. <https://lamenteesmaravillosa.com/teoria-sociocultural-del-desarrollo-cognitivo-de-vygotsky/>
- Roviera, L. (2017). *Motivación extrínseca: definición, características y efectos*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/motivacion-extrinseca>
- Ruíz, C., Gomez, Y., Vidal, N., & Usta, W. (2022). Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente. *CIENCIAMATRIA*, 8(2), 837-852. <https://doi.org/DOI10.35381/cm.v8i2.992>
- Salas, D. (2019). *Investigación bibliográfica*. <https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-bibliografica/>
- Santiesteban, M., Meza, J., & Pérez, E. (2017). EL APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS EN LA ASIGNATURA TEORÍA Y

- METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativ*, 185-195.  
<https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/1991/1104>
- Serrano , J. (2017). Sobre la población y muestra en investigaciones empíricas. *Revistas Científicas de Educación en Red*, 1-3.  
[https://cuedespyd.hypotheses.org/files/2017/01/Aula-Magna-2.0.-\\_aportacion\\_jse\\_serranoA.pdf](https://cuedespyd.hypotheses.org/files/2017/01/Aula-Magna-2.0.-_aportacion_jse_serranoA.pdf)
- Serrano, J., & Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 13/1, 1-27.  
<https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v13n1/v13n1a1.pdf>
- Solís , M., Cambo, N., & Hidalgo, M. (2023). Narrativas Digitales: Recurso Motivacional Para Estudiantes Adultos Con Rezago Educativo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay*, 4(1), 1968-1981.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.391>
- Soriano, M. (2015). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. 5(7), 1-21.
- Tacuri, M. (2021). *MOTIVACIÓN INTRÍNSECA Y EXTRÍNSECA, DESCUBRE SUS DIFERENCIAS*. <https://www.intelema.es/blog/motivacion-intrinseca-y-extrinseca/>
- Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente . *Digital Publiher*, 4(4), 30-43. <https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2019.4.114>
- Torrego, L., & Mendez, R. (2018). Un acercamiento basado en proyectos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de formación del profesorado*, 6(21), 1-192.
- Ulloa, A., & Ochoa, S. (2022). Narrativas digitales como estrategia de enseñanza en la carrera de Medicina. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 2674-2699. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- UNESCO. (2023). *La educación transforma vidas*. <https://www.unesco.org/es/education#:~:text=La%20UNESCO%20ejerce%20un%20liderazgo,de%20g%C3%A9nero%20como%20principio%20subyacente>.
- Urgiles, M. (2022). Narrativas digitales como recurso educativo – motivacional para la enseñanza de estudiantes adultos: una propuesta desde la andragogía. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(6), 116-129.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.3474](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3474)

- Valarezo, J. (2021). *¿Qué es la comunicación efectiva y cómo aplicarla?*  
<https://cancun.uo.edu.mx/blog/%C2%BFqu%C3%A9-es-la-comunicaci%C3%B3n-efectiva-y-c%C3%B3mo-aplicarla>
- Valenzuela, M. (2020). *Aprendizaje basado en la narrativa*. <https://psicologosenlinea.net/10187-aprendizaje-basado-en-la-narrativa.html>
- Vilchis, A., Ruíz, F., & Estrada, R. (2021). Revisión Bibliográfica: Estrategia del Aprendizaje basado en. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(2), 1820-1836. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i2.386](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i2.386)
- Villullas, S. (2021). *LA COMPETENCIA COMUNICATIVA LINGÜÍSTICA EN EDUCACIÓN COMPENSATORIA*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/50621/TFG-L3072.pdf?sequence=1>
- Weitzman, J. (2023). *Estrategias Metodológicas*. <https://educra.cl/estrategias-metodologicas/>
- Zaldumbide, V., Delgado, D., Vargas, A., & Zambrano, J. (2023). Narrativas digitales como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso. *Pol. Con*, 8(7), 1656-1674. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i4>
- Zambrano, F., & Arroyo, M. (2022). LAS NARRATIVAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO BÁSICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SATHYA SAI DE BAHÍA DE CARÁQUEZ. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN.*, 6(11), 89-118.

## ANEXOS

## Anexo 1. Encuesta.

## ENCUESTA APLICADA A LOS ALUMNOS DE 4TO GRADO.



## CUESTIONARIO DE ENCUESTA

**Tema:** “NARRATIVAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PERÍODO 2023 – 2024.”

**Indicaciones:** En la siguiente encuesta se presentan las preposiciones que cuenta con cuatro alternativas, por lo que debe elegir solo una de ellas marcando con un aspa (X) según corresponda.

La Universidad Bolivariana del Ecuador y el investigador agradecemos su participación y colaboración en el desarrollo del cuestionario. ¡Gracias!

#	PREGUNTAS	Si	No	Talvez	nunca
1	¿Ha tenido la oportunidad de participar de forma activa en las clases de lengua y literatura durante este año escolar?				
2	¿Considera que los conocimientos de la asignatura de lengua y literatura de este año	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

escolar son fáciles de entender?

3	¿Considera que en este año escolar ha logrado relacionar las narrativas digitales y competencias lingüísticas con situaciones de la vida diaria?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	¿En este año escolar ha recibido refuerzo académico de Lengua y literatura fuera del horario de clases?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	¿En este año escolar ha tenido la oportunidad de recibir clases de Lengua y literatura en algún laboratorio de cómputo institucional?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	¿Durante este año escolar ha tenido tiempo suficiente durante las clases de Lengua y Literatura para hacer preguntas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	¿Le gustaría tener acceso a recursos tecnológicos (computadora y aplicaciones de comprensión lectora) para contribuir en su aprendizaje de lengua y literatura?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Anexo 2.** Resultados de la Observación

Preguntas de la observación		Criterios de Evaluación		
		Si	No	Nunca
1	Propicio clases de lengua y literatura participativas	x		
2	Adapto y ejemplifico los contenidos de Lengua y Literatura para que sean comprensibles	x		
3	Utilizó recursos y herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases de Lengua y literatura	x		
4	Brindo apoyo académico extracurricular		x	
5	Se efectuó con los estudiantes el desarrollo de narrativas digitales para la comprensión lectora	x		
6	Se dispone de recursos tecnológicos institucionales para contribuir con el uso de narrativas digitales.		x	

**Anexo 3. Resultados de la entrevista****GUÍA DE ENTREVISTA****Nombre del Entrevistado (a):****Cargo: Docente****Tema:** “NARRATIVAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PERÍODO 2023 – 2024.”**Preguntas:**

**1. Para que sus clases sean participativas, que tipo de técnicas utiliza para que se activen los conocimientos y el desarrollo de los estudiantes durante las clases.**

La docente de lengua y literatura de la escuela Prof. Sara Serrano de Maridueña, para que sus clases puedan ser participativas utiliza la técnica de la pregunta ayudando a la activación de conocimientos y el desarrollo de clases, pero esto no menciona que se han utilizado metodologías activas, que permitan arrojar resultados excelentes.

**2. Usted puede garantizar los conocimientos que imparte a los niños de 4to EGB.**

La docente de área de la escuela llega a garantizar los conocimientos que se encuentra impartiendo, de una forma clara y comprensible, la explicación se lo realiza por medio material impreso por el docente, desde el punto de vista, en la actualidad esto se lo calificaría como obsoleto ya que debería predominar la tecnología.

**3. Se puede ejemplificar la relación que existe entre las narrativas digitales y la comprensión lectora.**

La docente de área de la escuela ejemplifica de forma satisfactoria la relación de las narrativas digitales con la comprensión lectora, para de esta manera poder producir un pensamiento crítico, así como el desarrollo lingüístico de los estudiantes, promoviendo la lectura y aplicación de contenidos lingüísticos, pero la no utilización de recursos digitales la creatividad y el interés de los alumnos se limita de forma considerable.

**4. ¿En el caso que un alumno requiera de su ayuda fuera del horario de clases lo realiza?**

La docente de área de la escuela reconoce que la aplicación del apoyo académico fuera del horario de clases en las horas complementarias, por medio de planificación y de acuerdo a la autorización del representante del estudiante, pero debido a la edad del alumnado esto se realiza en jornadas académicas, pero en el momento que se apliquen las narrativas digitales se podrá promover la autopreparación y autoaprendizaje en la generación catalogada como nativos digitales.

**5. Como docente ha podido realizar prácticas para el desarrollo de competencias lingüísticas por medio de un software**

El docente de área de la escuela no ha podido realizar prácticas referentes al desarrollo de las competencias lingüísticas en algún software específico ya que no cuenta con la infraestructura tecnológica que permita la formación del alumnado.

**6. ¿Como aborda los contenidos que son considerados como complicados? ¿bajo qué método?**

La manera que la docente de lengua y literatura de la escuela aborda los contenidos considerados como complejos, lo realiza por medio del método ERCA, el mismo que se basa en la experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación, planificando de esta manera un tiempo mayor para obtener el aprendizaje más complejo, para lo cual se irán integrando diferentes narrativas digitales.

**7. Considera que el tiempo de horas académicas le permite aclarar las dudas de los alumnos**

La docente de área de la escuela en algunas ocasiones no cuenta con el suficiente tiempo en las horas pedagógicas para poder aclarar las dudas de sus estudiantes, esto se da debido al corto tiempo para abordar los temas de estudio y la retroalimentación de temas pasados y actuales, para lo cual necesita que se recuperen horas pedagógicas de manera virtual con material que deberá desarrollar la docente.

**8. Como calificaría sus conocimientos en el tema de la tecnología y recursos tecnológicos.**

La docente de área de la escuela no posee amplios conocimientos que le permitan facilitar el acceso de los recursos tecnológicos para poder contribuir en el aprendizaje específico de la asignatura, lo cual se presenta por la falta de capacitación en software especializado en las competencias lingüísticas.

**9. Considera que las estrategias que usted aplica pueden aportar para mejorar el rendimiento en las clases de lengua y literatura.**

La estrategia que tiene el docente de área de la escuela ayuda a aportar para que las clases de lengua y literatura sean dinámicas y atractivas para los estudiantes, ya que estas se basan en recursos didácticos físicos siendo estos material impreso y carteles, pero resulta necesario que los estudiantes presenten una mayor relación con las narrativas digitales debido a las exigencias que se presentan en la actualidad.



#### **Anexo 4. GUÍA DE ENTREVISTA**

**Nombre del Entrevistado (a):**

**Cargo: Director**

**Tema:** “NARRATIVAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PERÍODO 2023 – 2024.”

**Preguntas:**

- 1. Para que las clases dentro de la institución a la que usted dirige sean participativas, que clase de técnicas utilizan los docentes para activar los conocimientos y el desarrollo de los estudiantes durante clase.**

En lo que corresponde al área de lengua y literatura, durante las clases que he podido estar presente se ha podido observar que las maestras utilizan la técnica de preguntas lo cual hace que los alumnos puedan desarrollar con sus propias palabras como entendieron la clase impartida, enriqueciendo así sus conocimientos.

- 2. Como director de la institución cómo calificaría las clases que imparten los docentes del área de lengua y literatura a los niños de 4to EGB.**

Los calificaría como muy buenos, ellas imparten sus conocimientos de la mejor manera y sobre todo han adaptado cada una de sus clases con los recursos que cuenta la escuela, esto no ha sido impedimento para no avanzar en la forma de enseñar, incentivar y divertir a los niños en las horas de clases.

**3. De acuerdo a su apreciación que necesitan las docentes para que puedan hacer de las clases más participativas y divertidas.**

De acuerdo a la era en la que estamos, considero que toda institución debe contar con tecnología, haciendo que los alumnos puedan interesarse más por aprender y divertirse mientras aprenden.

**4. ¿Cree que las docentes están capacitadas para poder utilizar las tecnologías en sus clases?**

No, al aplicar tecnologías en cada área los docentes también deberán prepararse, en el caso del área de lengua y literatura, aplicar las narrativas digitales para una mejor comprensión lingüística, significara que las maestras tendrán que manejar un programa que permita desarrollar las narrativas digitales, se deberá conta con un proyector y demás herramientas tecnológicas que las docentes deben aprender a manejar.

**5. Cree usted que los docentes han podido realizar prácticas para el desarrollo de competencias lingüísticas por medio de un software**

Internamente los docentes no han podido realizar competencias referentes al desarrollo de las competencias lingüísticas en un software, ya que la institución no cuenta con infraestructura tecnológica, ni con los recursos para enviar a los docentes a que reciban un curso.

**6. ¿Como calificaría lo conocimientos de los docentes en el tema de la tecnología y recursos tecnológicos?**

Los calificaría como regulares, ya que cada docente se centra en su propia área de enseñanza y como indique no existen los recursos para enviarlos a preparar.

**Anexo 5.** *Resultados de la Validación mediante Guía de Observación para el desarrollo de las competencias lingüísticas en cuarto grado EGB en Escuela Profesora Sara Serrano de Maridueña.*

PREGUNTAS DE LA OBSERVACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	Siempre	a veces	Nunca	Observación
<b>Propicio clases de Lengua y literatura participativas</b>	x			
<b>Adapto y ejemplifico los contenidos de lengua y literatura para que sean comprensibles</b>	x			
<b>Utilizo recursos y herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases de Lengua y literatura</b>	x			
<b>Proporciono apoyo académico extracurricular de Lengua y literatura</b>	x			
<b>Utilizo metodologías activas para abordar los contenidos de lengua y literatura</b>	x			
<b>Dispone del tiempo necesario durante las clases de lengua y litera para aclarar las dudas de los estudiantes</b>	X			
<b>Tiene acceso a recursos tecnológicos institucionales para contribuir en el aprendizaje de Lengua y literatura</b>	x			Recursos propios

**Anexo 6.** *Cuestionario de validación de la propuesta por criterio de expertos.*

ITEMS CUANTITATIVOS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
Los contenidos presentados son eficientes para generar aprendizajes					
Las actividades conceptuales son adecuadas para producir aprendizajes					
Los recursos que forman parte del libro interactivo son oportunos para generar aprendizajes interactivos					
Los recursos evaluativos son diversificados y dinámicos					
La información tiene correspondencia con el nivel al cual está dirigido					
El libro interactivo promueve el aprendizaje autónomo					
Las instrucciones presentadas son claras y sencillas					
La navegación en el libro interactivo es intuitiva y sencilla					
Los contenidos son visualmente atractivos para los estudiantes					
Ítem Cualitativo	RESPUESTA				
Recomiende alguna modificación en la estrategia didáctica para incidir positivamente en el desarrollo de las competencias lingüísticas	No existe recomendación, el libro es correcto				