



**UNIVERSIDAD DE OTAVALO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**“NARRATIVAS DIGITALES PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA”  
TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

**MARCELA ELIZABETH CHACÓN VALENCIA Y  
AÍDA ERLINDA SÁNCHEZ SANTANDER**

**TUTORA: Msc. Janneth Teresa Cano Delgado**

**OTAVALO, JUNIO 2022**

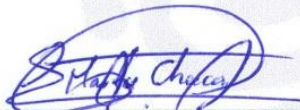
---

### DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Nosotros, MARCELA ELIZABETH CHACÓN VALENCIA Y AÍDA ERLINDA SANCHEZ SANTANDER declaramos que este trabajo de titulación: NARRATIVAS DIGITALES PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA es de nuestra total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaramos que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi/ nuestro favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



MARCELA ELIZABETH CHACÓN VALENCIA  
C.C. 1003438957



AÍDA ERLINDA SANCHEZ SANTANDER  
C.C. 1002360582

## **DEDICATORIAS**

El presente estudio de investigación está dedicado a mi esposo Iván y a mi hija Micaela quienes me dieron la fortaleza y apoyo en mi camino de preparación y superación profesional. También por toda su comprensión y amor que recibía mientras estaba en clases.

**Marcela Elizabeth Chacón Valencia**

El presente estudio de investigación está dedicado a mis hijos, esposo y familia, quienes han comprendido la importancia de mi superación profesional, me dieron fortaleza continua en las actividades académicas; a pesar de estar en confinamiento por pandemia.

**Aída Erlinda Sánchez Santander**

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por la vida y por darme una familia maravillosa, quienes han creído en mí, dándome la oportunidad de cumplir mis anhelos de superación profesional, así mismo agradecer, a la Universidad por abrirme la puerta, a la tutora por acompañarnos en el proceso de investigación y finalmente, autoridades, docentes de la UE “Diez de Agosto”

**Marcela Elizabeth Chacón Valencia**

Quiero agradecer a Dios por darme salud y vida para ver terminados mis anhelos profesionales, así mismo agradecer a mi familia por apoyarme incondicionalmente para culminar con éxito el pénsum académico, a la Universidad por abrirme la puerta, a la tutora por acompañarnos en el proceso de investigación y finalmente, autoridades, docentes de la UE “Diez de Agosto”.

**Aída Erlinda Sánchez Santander**

## RESUMEN

El presente artículo tiene como propósito aplicar las narrativas digitales, a través de las TIC como herramienta motivacional para el desarrollo del aprendizaje significativo en los educandos de sexto de básica de la UE “Diez de Agosto”; el estudio identifica a las narrativas digitales como instrumento de información y comunicación, para los procesos educativos que fortalecen la capacidad de razonar, crear, explicar y analizar de forma lógica lo que se desea decir o contar a las personas. La metodología utilizada tiene un enfoque cuali-cuantitativo con un nivel descriptivo, que propicia describir las características y aspectos esenciales de la problemática. El tipo de investigación utilizada fue documental para la revisión de fuentes teórico científicas, y de campo porque se llevó a cabo en el lugar de los hechos. Los métodos aplicados fueron el analítico-sintético y para recolectar la información necesaria del diagnóstico se aplicaron diversas técnicas de investigación como es la encuesta y entrevista. Las bases teóricas que fundamentan este estudio son las narrativas digitales (TIC), como herramientas interactivas y funcionales como estrategia motivacional, los tipos y la relación de estas narrativas con el aprendizaje significativo. Los resultados generalizados de la investigación determinan que los maestros y estudiantes desconocen las narrativas digitales, están conscientes de la importancia de estas en el aprendizaje de los docentes, ellos gustan de observar, analizar videos y juegos, así mismo se determina que estas narrativas digitales motivan ampliamente el aprendizaje. Al final se cuenta con las conclusiones de la investigación.

**PALABRAS CLAVE:** TIC, Narrativas digitales, herramientas motivacionales y aprendizaje significativo.

## ABSTRACT

This paper about digital narratives has the aim to apply a large set of motivational tools like ICT in order to develop the meaningful-learning process between children from Sixth Basic Year of “Diez de Agosto” primary school. The research identifies the digital narratives like an instrument of communication and information to the educational process that support the ability to reason, create, explain and analyze in a logical way something that someone wants to tell or say to another one.

Besides, the methodology has a qualitative-quantitative approach and a descriptive level that describes the main characteristics and the problematic essential aspects as well. This kind of research was documented for the review of theoretical scientific and field sources that carried out at the scene of the events. Synthetic-analytic methods were applied in order to recollect the necessary information from the diagnostic, some research techniques, including the survey, were applied too.

Digital tools (ICT), digital narratives and their functions like a motivational strategy, types of narratives, and the relationship of these ones with meaningful-learning are the theoretical bases of this research. The general results determine that teachers and students do not know the digital narratives, but they take conscious of the need to use them during the learning process. Children enjoy watching and analyzing video games, so it determines that these digital narratives greatly motivate the learning process. Finally, some conclusions are included in this research.

**Key words:** ICT, digital narratives, motivational tools, meaningful learning.

## 1. INTRODUCCIÓN

En la década del 90 en el siglo XX, las herramientas digitales se incorporan en la mayoría de las actividades sociales y más aún en educación. De esta forma, se empieza a dar uso a estas herramientas, sin tomar en cuenta criterios pedagógicos y didácticos, que permitan hacer uso adecuado en el proceso educativo, (Acosta A. , 2018). Ya a partir del siglo XXI las Tecnologías de la información y Comunicación (TIC) se incorporaron en todas las áreas del saber en hombre, desde las más pequeñas acciones como en las más complicadas investigaciones científicas, la educación no fue la excepción, las TIC incorporaron competencias digitales tanto en los estudiantes como en los docentes, además de posibilitar el procesamiento y uso masiva de la información.

Es importante destacar que, cuando se habla de inclusión de nuevas tecnologías en el ámbito educativo, nos estamos refiriendo a un instrumento que va mucho más allá de unas simples herramientas digitales, ya que se habla de una construcción didáctica y un aprendizaje significativo basado en la tecnología (Amores, 2020). Por ello, en la sociedad actual llamada sociedad del conocimiento, el acceso a la información se ha convertido en una norma y forma de vida, ya que todos estamos en el internet, Facebook, Google, entre otras; la tecnología también ha permitido crear nuevos puestos de trabajo y ampliar las competencias del ser humano, desde estudiantes hasta cuando sea profesional.

Sin duda, para Casas-Moreno & Amores-Vamencia, (2019), hay que tener cuidado con los estudiantes que pierden el enfoque o el interés, puesto que reducen por completo la atención. En este entorno negativo, las TIC juegan un papel importante por su enorme influencia en la motivación. También se menciona el aprendizaje en feedback puesto que se puede corregir errores y ampliar conocimientos; las TIC desarrollan la iniciativa y creatividad, propiciando la imaginación de los estudiantes, además ayuda en la autonomía y flexibilidad ya que se cuenta con un sinnúmero de canales que producen información asincrónica, necesaria en esta época donde la pandemia dio la oportunidad de utilizar diversas formas para llegar a los estudiantes.

En la actualidad “Los estándares educativos deben velar por la adquisición de conocimientos y habilidades que puedan ayudar a los educandos en la gestión del conocimiento” (Amores-Valencia, 2019). Esto determina la necesidad de estar preparados para nuevos escenarios tecnológicos dentro de las aulas. Las TIC se han convertido en un aspecto educativo de utilización permanente, originando nuevas formas de trabajo didáctico que necesitan de una formación determinada en el campo tecnológico. Además, de recursos técnicos necesarios para la práctica pedagógica que “siembre en los estudiantes la comprensión conceptual, el desarrollo de capacidades y habilidades y la construcción de conocimiento para el aprendizaje significativo” (Botero-Escobar, 2020).

Botero-Escobar, (2020) menciona a Sambrano (2013) quien determina que el aprendizaje significativo es una forma de aprender mediante la experiencia más efectiva, dinámica y rápida, aspecto que no sucede con las formas tradicionales de enseñar y resulta que la aplicación de diversas estrategias de enseñanza alcanza un aprendizaje significativo. Mediante la conexión del estudiante con la tecnología, convirtiéndose en productor de su propio aprendizaje, ayudándolo a ser más seguro, positivo, dueño de sus capacidades, decisiones, así como de sus habilidades y destrezas.

Dentro del aprendizaje significativo en cualquier área, la narrativa es un referente fundamental en el desarrollo secuencial de hechos ocurridos en un determinado tiempo y espacio, lo que posibilita describir de forma oral o escrita un acontecimiento sea de carácter real o simulado. “La narración tiene un valor sobre el conocimiento de sí mismo cuando describe sus emociones y pensamientos de los que no eran totalmente conscientes, pero lo piensan o imaginan” (Hernández-Trejo & Guzman, 2017, pág. 7). Es decir, que la narrativa utilizada como estrategia de enseñanza, desarrolla la conciencia y regula el estado emocional, esta estrategia es muy aceptada por los estudiantes porque permite expresar sus pensamientos.

Es importante para Charris-Salas, Maldonado-Domínguez, (2020) recalcar que el pensamiento crítico se convierte en un elemento de criticidad para la formación de estudiantes, ya que permite mayor desarrollo de sus habilidades, en conjunto con su estructura psíquica. De esta manera, la lectura narrativa avanza mucho en el proceso, desde preescolar y primaria porque cuando se animan a leer temas de interés, se evidencia mayor motivación, dando importancia a la expresión de opiniones; en este sentido, la relación entre lectura y lector es la base del desarrollo de ideas para alcanzar niveles críticos de comprensión textual, para luego avanzar a la comprensión crítica.

En un estudio realizado por el Instituto para el Futuro de la Educación de Monterrey México en el 2019 expresa que, a partir de la pandemia se crean las clases virtuales, mismas que han tenido serias dificultades al implementarse en muchos contextos educativos, principalmente en zonas rurales. Este proceso educativo a través de clases virtuales llevó a encontrar evidencia de que los seres humanos prestan distintos grados de atención a los objetos en diferentes culturas, circunstancias educativas, ambiente escolar, entre otras, sentando una base teórica para la comprensión del agotamiento ante el exceso de horas en clases virtuales; “así mismo el excesivo número de contenidos agota el nivel de atención de los estudiantes, por lo que, es urgente cambiar las actividades y tema de estudio, buscando que estos sean prácticos y se apoyen en bases tecnológicas” (García-Bullé, 2019).

Esta problemática mencionada en el párrafo anterior a nivel internacional se replica en muchos países y Ecuador no es la excepción, en el aula por diversas razones se pierde la atención y motivación de los estudiantes, mucho más en los niños, esta falta de atención y desmotivación en los espacios educativos causa desorden y actos de indisciplina con frecuencia; el problema se determina a través de una interrogante que será clarificada en el transcurso de la investigación ¿La utilización de narrativas digitales influye como herramienta motivacional en el proceso de aprendizaje significativo?; esta interrogante debe ser despejada mediante un diagnóstico para la cual se aplicará varias técnicas de investigación e instrumentos de recolección de datos; de ahí la necesidad de implementar estrategias que ayuden a motivar el aprendizaje significativo y mucho mejor si es con la aplicación de las TIC y las TAC.

En este contexto, en sextos años de educación básica de la UE “Diez de Agosto” se vuelve indispensable contribuir a mejorar las interacciones motivacionales entre estudiante y educador, mediante la aplicación de las TIC con la utilización de herramientas digitales lúdicas como las narrativas digitales. La presente investigación tiene por objetivo general aplicar las narrativas digitales a través de las TIC como herramienta motivacional para el desarrollo de aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto de básica de la UE “Diez de Agosto”; así mismo se requiere identificar bases teóricas que fundamenten la

investigación, diagnosticar la aplicación de narrativas digitales en clases virtuales y establecer el uso de narrativas digitales, que ayuden a desarrollar un aprendizaje significativo, estimulando la motivación en los niños; el cumplimiento de estos objetivos ayudará a identificar si los maestros utilizan estas herramientas, como lo hacen, que resultados han tenido y cuales se pueden aplicar para el desarrollo de narrativas digitales.

La presente investigación es importante porque aportará al proceso de aprendizaje, una serie de estrategias lúdicas, que ayuden a motivar a los estudiantes de nivel medio sexto de básica específicamente, utilizando las narrativas digitales con herramientas tecnológicas, que generen cambios en el proceso de enseñanza para el aprendizaje, estableciendo una educación de calidad, inclusiva, interactiva, con el fin de alcanzar conocimientos y competencias intelectuales significativas. Contribuyendo a la línea de investigación que se ajusta a la educación como estrategias de aprendizaje en los estudiantes. El punto esencial de su importancia en el sistema educativo es la motivación que inyecta en el aprendizaje, propiciando que los educandos desarrollen su interés y gusto por ciertos temas o asignaturas del currículo designado para este subnivel, lo que ayuda a concentrarse y aprender fácilmente.

Este estudio es actual puesto que aplicar las TIC fortalece la educación dejando a un lado el tradicionalismo obsoleto, que lleva al desinterés del docente; por el contrario, la aplicación de herramientas digitales posibilita desarrollar en los estudiantes la creatividad, dinamismo y autonomía en procesos de aprendizaje significativo (Esparcia Gonzáles, 2018). Hay que recordar que la actualidad de las narrativas digitales radica en el uso de herramientas tecnológicas web 2.0, que se caracterizan por una gestión intuitiva basada en necesidades e intereses reales de los alumnos, posibilitando la comunicación multifacética y educación abierta, es decir con un alto nivel comunicacional para el aprendizaje cooperativo y comunicativo.

Los principales beneficiarios son los estudiantes de sextos de básica de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” ya que, a través de la aplicación de las narrativas digitales (storytelling) como metodología lúdica en línea y utilizando herramientas tecnológicas como; PowToon, Kinemaster, flipgrid, y Tik-Tok se busca despertar relaciones interpersonales, el interés, creatividad, confianza, iniciativa y motivación del educando mediante la interacción activa. Los beneficiarios indirectos son los maestros de sextos grados de la UE “Diez de Agosto”, puesto que tendrán argumentos necesarios para aplicar las narrativas en diversas asignaturas, ayudando a los estudiantes a mejorar su estado motivacional hacia el aprendizaje.

El tema es de relevancia porque permite motivar a los estudiantes mediante herramientas digitales como las narrativas, mismas que son importantes para obtener resultados positivos en el aprendizaje, y crear ambientes de aula altamente dinámicos y activos, que ablande el interés, creatividad, interacción, motivación, colaboración, y puedan sobrellevar el proceso de aprendizaje significativo y contribuyan a la resolución de problemas que se presente en la vida de forma individual y colectiva (García Barreto, 2019).



## 1.1 Fundamentación Teórica

### 1.1.1 Herramientas digitales (TIC)

La competencia digital juega un papel muy relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, no debe ser abordado como una materia en particular, sino debe ser integrado en todo el conjunto de materias (Casas-Moreno & Amores-Vamencia, 2019, pág. 39). Se puede observar que, si el aprendizaje de los estudiantes se basa en las TIC, su disposición a aprender genera muchas expectativas, en definitiva, su motivación e interés por adquirir conocimientos será mayor. Por lo tanto, el uso de la tecnología ha tenido un gran impacto debido a los cambios en los métodos de aula, Aplicar nuevos modelos de enseñanza, que requieren una formación a largo plazo de los profesores.

Según Castañeda, Esteve, & Adell, (2018) En términos de tecnología, existe la necesidad de una mejor capacitación a los docentes para proporcionar conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias, facilitando el aprendizaje de los estudiantes en este ecosistema definido por la tecnología. “El uso de las tecnologías en la educación ha permitido incorporar herramientas digitales que contribuyan en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje” (Moreira-Chóez, 2021). Es importante analizar cómo se comunican las narrativas digitales a través de varios sistemas de lenguaje, multimedia, hipertexto, hipermedia, permitiendo que los argumentos interactúen de manera dinámica e interactiva.

### 1.1.2 Narrativas digitales

“La narrativa es un género literario empleado por las personas para contar una secuencia de hechos ocurridos en un tiempo determinado, ya sean estos reales o ficticios” (Valer-García, 2016). Cuando hablamos de narración, nos referimos a una historia oral o escrita, contada en diferentes escenarios de diálogo, contando una breve historia temática. Una historia larga sobre un evento específico, un evento importante de la vida o un relato completo de una persona. Por ello la narrativa es un instrumento de información en procesos educativos, que se va adquiriendo poco a poco mediante la práctica constante, y se relaciona con capacidades de razonar, explicar y analizar la lógica al expresar o contar. A esto se suma imágenes, trama, contenido, material que son el fundamento de la narrativa, (pág. 16).

Las narrativas digitales como instrumento de pedagogía y estrategias de aprendizaje apoyan con éxito sus prácticas pedagógicas, epistemológicas y metodológicas para lograr conocimiento significativo, el aprendizaje experiencial y los principios de la tecnología educativa en entornos abiertos y flexibles. **Storytelling** es la capacidad de usar el lenguaje, comunicación, emoción, vocalización, movimiento y la psicología expresiva, la construcción de elementos y las imágenes de la historia para una audiencia específica. “Un aspecto importante de la narración es el refuerzo y conexión con el auditorio, para demostrar una historia visual determinante que propone detalles de la historia de una manera creativa e interactiva” (EduTrennds, 2017).

El término narrativas digitales, tiene varios orígenes que se logran identificar en ámbitos de estudios literarios a partir del análisis de géneros, así como en el cine mediante conceptos de la narrativa, narración y relato, (Acosta A. , 2018, pág. 32). Es claro que la

narrativa digital se entiende como la integración del lenguaje a un proceso didáctico, y se debe recordar que en la primera mitad del siglo XX se utilizó las narrativas relacionadas con la tecnología televisiva, la radio y el cine. Estas herramientas ayudan a englobar adecuadamente una narrativa, es decir que el maestro tiene la posibilidad de crear su propia narrativa o compartir con alguien más que colabore, puede ser otro maestro o un estudiante que domine la tecnología.

En la segunda mitad del siglo XX, las primeras narrativas que impactaron en el proceso de elaboración de nuevos discursos fueron las audiovisuales, que es la agrupación de imágenes periódicas mostradas desde diferentes ángulos, (Ordoñez, 2018). Por tanto, el término audiovisual se relaciona con la experiencia multimedia, que hace referencia a la integración del lenguaje visual y sonoro de las plataformas digitales, las redes sociales, las aplicaciones móviles y de televisión. Estos tipos multimedia de narración digital involucran conocimiento, habilidades, destrezas y la aplicación de todos los sentidos para ser altamente cuidadosas en su creación.

Las narrativas de acuerdo a las palabras de Moreira-Chóez, (2021) permiten la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades en los estudiantes, a partir de la experiencia y el compromiso que brinda la herramienta, el uso de narrativas digitales como recurso metodológico permite incorporar a la educación las estrategias didácticas. Las tecnologías digitales para estimular los entornos educativos a través de los sentidos como, oído, vista y tacto, (pág. 849). Por ende, las narrativas digitales no solo cumplen el aspecto comunicacional, sino también la parte formativa de los estudiantes, respondiendo en la actualidad a las dinámicas socioeducativas.

La utilización de narrativas digitales en las aulas, mediante la comunicación, interacción, estimulación y diversión en procesos de aprendizaje desarrollan la creatividad, participación, colaboración de los estudiantes, propiciando un ambiente didáctico significativo de calidad. También, el relato es creativo utilizando palabras, distintas acciones como la vocalización, movimientos corporales y gestos para presentar una historia. Estos elementos permiten a los estudiantes utilizar sus destrezas y habilidades cognitivas, ya que, al contar una historia, el oyente visualiza e imagina nuevos mundos y escenarios, al mismo tiempo desarrolla aptitud de pensamiento crítico para conectar a su propio mundo de vivencia (Acosta A. H., 2020).

“Los relatos digitales suelen facilitar la motivación. En cualquier edad, las personas quieren explicar sus vivencias y los objetos digitales permiten hacerlo, apoyándose en fotografías, y su propia voz” (Rodríguez & Londoño Monroy, 2020). De modo que, al implementar esta herramienta interactiva en los estudiantes de sextos años de básica, permitirá de una u otra manera expresar experiencias vividas relacionando con el contenido científico, así se fortalece la motivación en el aprendizaje. La aplicación en las aulas proporciona al estudiante herramientas para el desarrollo de la creatividad e imaginación, dándole la posibilidad de motivar su reflexión crítica y análisis de contextos para la toma de decisiones.

### **1.1.3 Narrativas Digitales como estrategias motivacionales**

Cada día se suman nuevos medios y lenguajes que conllevan a diferentes maneras de narrar y más aún cuando la tecnología se suma, donde las imágenes, movimientos, y el sonido facilita el vínculo emocional y la experiencia directa con los estudiantes. Las

narrativas digitales tienen diversos orígenes que se identifican en espacios de estudio literario, partiendo del análisis de género, referente a la categoría permanente para la construcción general de lenguajes que apuntalan a discursos del siglo XX, utilizando las herramientas tecnológicas visuales y auditivas como televisión, cine, radio, videos, juegos didácticos (Acosta A. H., 2018).

### Figura 1

*Confección de estructuras narrativas digitales y análisis de aprendizajes descriptivos*



*Nota:* La figura demuestra las 9 estructuras y aspectos que las narrativas digitales deben cumplir  
Fuente: Juan Domingo Farnós (2021)

<https://juandomingofarnos.wordpress.com/2021/10/10/confeccion-de-estructuras-narrativas-digitales-y-analisis-de-aprendizajes-disruptivos/>

Las primeras referencias que surgen en el análisis de narrativas digitales son categorías relacionadas con narrativas audiovisuales, multimedia y experiencia aplicada, utilizando medios digitales como estrategias motivacionales de aprendizaje. Mediante las investigaciones determinan que las narrativas digitales se utilizan para fortalecer la transformación educativa desde diferentes contextos, vinculando aprendizajes con la tecnología y la importancia de los docentes como facilitadores dentro de procesos de asimilación de conocimiento (Acosta & Pérez, 2019).

De acuerdo a las palabras de Acosta y García (2019) la narrativa digital como elemento motivacional, puede elaborarse un producto con diferentes herramientas digitales que producirán efectos variados inclusive si su contenido es parecido. La multifuncionalidad de la elaboración, las múltiples opciones de construcción, dispositivos y software o aplicativos enriquecen su ejecución que luego, al ser compartido permite comunicar de manera sincrónica o asincrónica y finalmente, la retroalimentación es manejada por el consumidor. “Ambos puntos de vista de los autores dan una clara evidencia de lo práctico y útil del uso de esta técnica y lo ventajoso de su producción” (Chica Correa, Álvarez Lozano, & Guevara Vizcaíno, 2021)

Además, la innovación educativa enmarcada en el uso de narrativas digitales, no solo está creando la idea de generar una metodología para la transferencia adecuada de enseñanza y asimilación de aprendizaje, sino que también viabiliza el logro de un currículo oculto, ya que promociona el manejo de tecnologías, crea un proceso de formación continua, intercambio de experiencias, generación de investigación y cambio de la práctica

educativa, de un modelo unidireccional, hacia uno de tipo dialógico y multidireccional, donde el nivel comunicativo aflora entre los miembros de la comunidad educativa, este nivel de comunicación dentro de la institución debe reflejarse también a nivel de hogar (Acosta A. H., 2018).

La motivación es parte de la autoestima en el estudiante y es un potencial al momento de generar conocimiento, se identifica con el movimiento corporal en diferentes direcciones y acciones, están orientados a inspirar el potencial de cada persona y a relacionar con temática de estudio, el resultado es un aprendizaje de calidad alojado en su memoria a largo plazo, creando aprendizajes significativos. Esto ayudará a que el estudiante se sienta contento con lo que aprende y tenga interés por hacer su propia narrativa, si a esto se puede incrementar la ayuda de la tecnología el resultado será mucho mejor, puesto que los juegos interactivos, videos y demás herramientas potencializan el aprendizaje.

Al conectarse al ambiente educativo y su práctica de representaciones lúdicas enmarcadas en el aprendizaje, los estudiantes activan su interés y su cognición sobre la importancia de adquirir conocimientos, que permitan proyectarse a su vida personal y profesional a futuro, tener desarrolladas sus capacidades, su personalidad, así como amplificar sus habilidades y destrezas, para entender las semejanzas y diferencias, en lo que se refiere a un pensamiento lógico. Será entonces cuando estará como presente y futuro de la realidad educativa, enfocada en la virtualidad y en procesos híbridos combinados postpandemia ( Azogue Punina & Barrera Erreyes, 2020).

Para la aplicación de las narrativas digitales se debe utilizar una plataforma muy conocida como el Discord, este es un referente a tomarse en cuenta en procesos educativos porque ofrece varias opciones de manejo para diferentes actividades educativas (Citron & Vishnevskiy, 2015). Hay también otra plataforma muy utilizada en el sistema educativo que es el Flipgrid considerada como una plataforma donde los estudiantes intercambian ideas, opiniones y perspectivas basadas en imágenes documentales en vivo, haciendo que esos momentos, sean únicos, porque la capacidad de observar y hablar en vivo fortalece la comunicación y la conexión emocional entre las personas.

#### **1.2.4 Tipos de Narrativas digitales**

De acuerdo a las palabras de Ausubel tomado por Hermann-Acosta, (2015) quien determina que los aportes de tipo conceptual que expone, es producto del análisis de la aplicación de narrativas digitales dentro del campo educativo, relacionándose de esta manera con el uso de herramientas, modelos y/o teorías, dentro de esta podemos nombrar el aprendizaje significativo de Ausubel, el aprendizaje experiencial de Kolb y otros aportes dentro del carácter formal, no formal e invisible de la educación. Este aprendizaje permite que el estudiante desarrolle aspectos prácticos del manejo de la tecnología, y que para ellos es fácil debido a que se consideran nativos digitales.

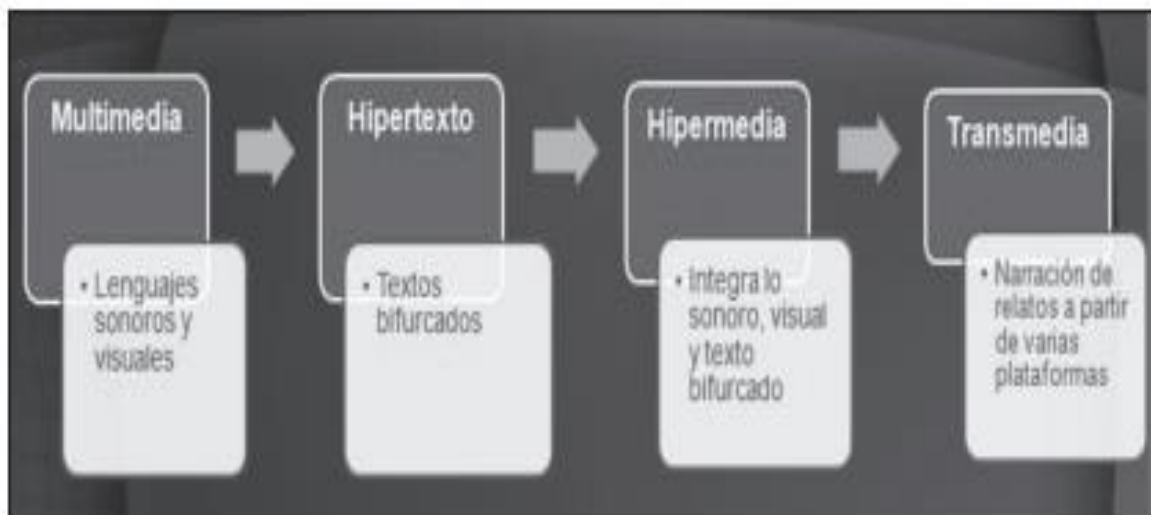
Es necesario identificar las diferencias entre los distintos tipos de narrativas digitales, los participantes de la educación pueden tener una línea de base sobre cómo estos tipos de lenguaje pueden ayudar a sus actividades de formación, “en este caso las narrativas ayudan a la didáctica para la enseñanza y para facilitar los procesos de asimilación y retención del aprendizaje” (Hermann-Acosta, 2015 , pág. 258). Es decir que

las narrativas se las debe tomar como estrategias metodológicas aplicables en varias asignaturas, lo que permitirá al maestro mantener atentos a los estudiantes.

- Narrativas multimediales: se compone por la utilización de lenguajes tanto sonoros como visuales en las actividades educomunicacionales.
- Narrativas hipertextuales: correlaciona la aplicación de textos divididos que facilitan ocupar distintos navegadores en la decodificación de los narraciones o mensajes.
- Narrativas hipermediales: unifica la utilización de lenguajes sonoros y visuales con los textos divididos o bifurcados.
- Narrativas transmediáticas: Se entiende como una narración o relato de una historia que se puede leer o interpretar en distintas plataformas o canales de medios.

### Figura 2

*Explicación de los diferentes tipos de narrativas digitales desde la reflexión y aporte de este artículo.*



*Nota:* En la figura se detalla los tipos de narrativas digitales que considera a la multimedia, hipertexto, hipermedia y transmedia. Fuente: (Hermann-Acosta, 2015 )  
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096013.pdf>

En la actualidad los tipos de narrativas digitales más populares y de fácil acceso para docentes y estudiantes: PowToon, tik tok, flidgrip y kinemaster. En la siguiente tabla se da una explicación detallada de cada una de las narrativas que se determinan como las más utilizadas y populares en los medios tanto educativos como en las redes sociales, así también se determina la importancia de las narrativas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Tabla 1**

*Ejemplos de narrativas digitales*

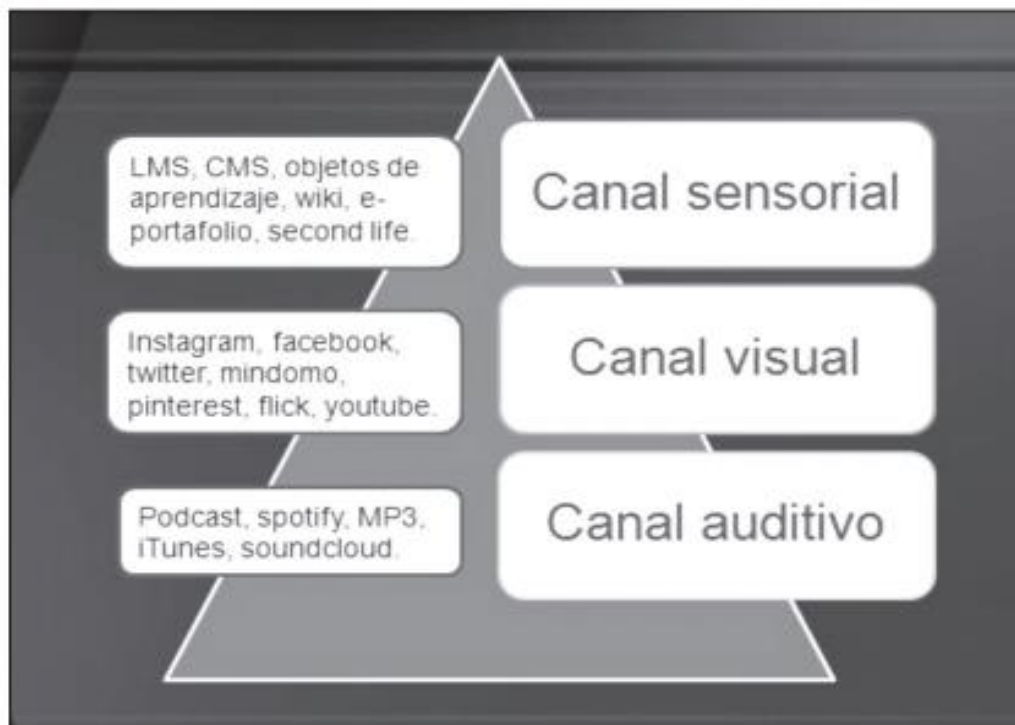
<b>Tipos</b>	<b>Descripción</b>
PowToon	Es una herramienta en línea para crear animaciones y presentaciones de video. El programa cuenta con los elementos necesarios para crear videos animados explicativos. El proceso de producción es muy simple, y el resultado es un video que cautivará a la audiencia. “Esta herramienta ayudará a captar la atención e imaginación en los estudiantes de sextos años de básica en forma efectiva y activa, lo que no sucede en las presentaciones tradicionales basadas en diapositivas” ( Patiño Ramirez, 2020).
Flipgrid	Flipgrid es una plataforma para que los estudiantes intercambien ideas, opiniones y perspectivas basadas en imágenes documentales en vivo, es gratis, por lo que es accesible para todos los que deseen explorar el programa, es simple de operar y permite la interacción entre pares para hacer que los momentos de aprendizaje sean instantes agradables. Un espacio ameno, atractivo y divertido. “Este programa permite enriquecer conocimientos entre compañeros por los aportes que puede hacerse, en vista de lo observado, debatido y expuesto por el educador orientador del proceso educativo” (Flipgrid, 2021)
Kinemaster	Es una aplicación o herramienta de Android que permite: Crear y editar videos, usa fotos, videos, audio y voz, aplica capas para agrega efectos, imágenes, pegatinas, texto y escritura a mano. Dentro de las características de esta narrativa digital es que cuenta con opciones de estilo como: cortar, pegar, unir o insertar imágenes; tiene efectos de transición 3D de alta calidad. Incluye funciones como controles de tono, brillo o saturación, controles de velocidad para videoclips o envolventes de volumen. También existen opciones para compartir, por lo que puede enviarlo a través de YouTube, Facebook, Google (Ecured, 2022).
TikTok	Nombre original de la aplicación era Douyin, que significa "música emocionada" en chino, ya que era una red social para compartir pequeñas piezas musicales. La aplicación fuera de China se llama TikTok y está disponible en Android. También comparte videos cortos que adoran los adolescentes de todo el mundo. Los usuarios usan la aplicación principalmente para grabarse a sí mismos cantando una canción mientras se reproduce y mover los dedos de una manera muy especial llamada finger dance. (Fernández, 2021)

*Nota:* En esta tabla se describe 4 ejemplos de narrativas digitales que son muy utilizadas por niños, adolescentes, maestros, ya sea para su vida personal, el trabajo o escuela.  
Elaboración: propia

Hermann-Acosta, (2015 ) en su artículo menciona a Casaany quien revela que los nativos digitales no solo manejan la tecnología, sino que han desarrollado nuevas formas de conectar, comunicar, leer, escribir y educar a través del uso diario de estas herramientas, además, de hacerlo a través de medios tradicionales. La aplicación de estas herramientas tecnológicas para realizar narrativas digitales, facilita la conversación y la práctica del habla en los medios o redes sociales. Los estudiantes pueden comunicarse sincrónicamente en el aula y asincrónicamente en casa. También puede interactuar con otra escuela o grupos de aprendizaje de otros países. El tiempo de conversación es ilimitado.

### Figura 3

*Canales de recepción en la estructura cognitiva y relación herramientas tecnológicas.*



*Nota:* Explicación de los diferentes canales de recepción en la estructura cognitiva y su relación con las diferentes herramientas tecnológicas, las mismas que permiten una mejor internalización de los datos e información en el cerebro del ser humano. Fuente: (Hermann-Acosta, 2015 ) <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096013.pdf>

#### 1.2.5 Esquema de las narrativas digitales en el aprendizaje significativo

Hermann-Acosta, (2015 ) también menciona que las narrativas digitales del proceso de formación se relacionan con el modelo de aprendizaje experiencial propuesto por Kolb, ya que el uso de estas herramientas muchas veces parte de una visión empírica más que de una comprensión teórica, como se muestra en el cuadrante Jerarquía de los Estilos de Aprendizaje donde se analiza la experiencia concreta, observación reflectiva, conceptualización y finalmente la experiencia activa:

- a) **Experiencia concreta:** involucra al sujeto en el aprendizaje
- b) **Observación reflexiva:** integra la autocomprensión del conocimiento desde la subjetividad del estudiante.
- c) **Conceptualización:** tiene que ver con el nivel de abstracción y teorización de las clases de estudios.
- d) **Experiencia activa:** transferencia de las teorías y conceptos al campo práctico.

Es importante determinar que las narrativas digitales apoyan a la Ley de Educación, que abordará cómo utilizar la tecnología y cómo funciona en la mente humana, desde la teoría "Important Learning" de David Ausubel y en las próximas propuestas con la explicación de David Kolb sobre el análisis del "aprendizaje experiencial". En un dominio específico, métodos que pueden soportar este comportamiento educativo a través de diagramas o números mentales como mapas, infografías, organizadores gráficos, estos esquemas permiten vincular información anterior con lo nuevo, estimulando así la absorción y retención del conocimiento, desde la visión de la estructura cognitiva, la narrativa digital integra el lenguaje auditivo, visual y sensorial.

La conjetura que impulsa este artículo, es el uso de la narrativa digital que activa neurotransmisores y regiones cerebrales como los lóbulos frontales, parietales, temporales y occipitales responsables de integrar nuevo material presentado a partir de imágenes, sonidos y experiencias sensoriomotoras. La estructura cognitiva de un estudiante en particular contiene ideas relevantes asociadas con el nuevo material. Donde Ausubel 2002 menciona: "Las interacciones entre nuevos significados subyacentes e ideas relacionadas en las estructuras cognitivas de los estudiantes producen significados reales o psicológicos" (Contreras-Oré, 2016).

## 2. METODOLOGÍA

### 2.1 Enfoque

La presente investigación aplicó un enfoque cuali-cuantitativo misma que consiste en diferenciar teorías existentes a partir de una interrogante, seleccionando una población a investigar, ya sea en forma aleatoria o segregada. El enfoque cualitativo según Sánchez Flores, (2018) determina que esta orientación investigativa usa una variedad de contextos (texto, gráficos, entre otros), los métodos cualitativos se basan en representaciones profundas de la realidad, más orientadas a problemas para comprender e interpretar los métodos y técnicas derivados de sus ideas, basadas en fundamentos epistémicos y métodos inductivos. La investigación bajo el enfoque cuantitativo es medible porque se puede cuantificar, mediante el uso de técnicas estadísticas para analizar datos recolectados, la intención es que se radica en describir, explicar, predecir y controlar el objetivo de las causas, para fundamentar las conclusiones sobre la utilización de la cuantificación, recolección de resultados, procesamientos, análisis e interpretación (Sánchez Flores, 2018).



## **2.2 Nivel de investigación**

El nivel de investigación aplicada es el descriptivo, puesto que se relaciona con la toma de decisiones, delimitando el campo de estudio y estableciendo la perspectiva de interés, para dejar de lado posiciones subjetivas sobre el tema (Sicheri, Carhuancho, & Nolazco, 2019, pág. 21). Por ello los estudios descriptivos se encargan de precisar las características de la población como objeto de estudio. Esta metodología está centrada más en el "qué" del objeto de investigación que en el "por qué". En otras palabras, su objetivo es describir la naturaleza de las subdivisiones demográficas, en lugar de centrarse en por qué ocurren fenómenos particulares. Es decir, "describe" el tema de investigación sin incluir "por qué" sucedió.

## **2.3 Tipos de investigación**

Esta investigación fue de tipo descriptivo, documental y de campo; se utilizó el primero porque se determina las características del grupo investigado, para establecer el análisis de cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus elementos (Méndez, 2003). En conjunto, se puede demostrar que tales estudios pueden acceder y detallar los fenómenos estudiados, al identificar sus características y el impacto de las narrativas digitales en la motivación pedagógica para un adecuado aprendizaje. También se utilizó la investigación de tipo documental y de campo, la primera para la recolección de información científica a través de documentos, textos e internet, que fundamenta científicamente el tema y la investigación de campo porque se realizó en el lugar de los hechos para recolectar la información de los involucrados en la misma.

## **2.4 Métodos de investigación**

### **2.4.1 Método analítico-sintético:**

Se utilizó el análisis y síntesis como método de investigación, permitiendo a través del análisis comprender la información esencial el tema de estudio, de hechos y fenómenos que se encontraron en el contexto; así mismo este método fue utilizado para analizar los resultados de la encuesta. En relación a la síntesis, fue aplicada al momento de resumir los aspectos más importantes de la información científica recolectada sobre el tema. De acuerdo a la utilización a estos métodos, analítico-sintético se determina analizar la información científica, sobre el tema y los resultados de la investigación de campo; con relación a la síntesis permitió resumir la información seleccionada.

## **2.5 Técnicas**

### **2.5.1 Encuesta**

La encuesta es una técnica investigativa, que tiene como finalidad obtener información que respalde el estudio realizado, misma que se debe aplicar en un momento, lugar y personas destinadas para que la información sea real y pueda ser utilizada en el desarrollo y sustento de la investigación (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Esta técnica de la encuesta se utilizó de manera estructurada a través de cuestionarios como herramienta de recolección de datos, permitiendo obtener la información de 101

estudiantes y 3 docentes, mismos que exponen sus opiniones sobre la aplicación de narrativas digitales como herramientas motivacionales para el aprendizaje significativo. La encuesta se la aplicó a través de Google (Forms), a los estudiantes de sexto de básica de la UE Diez de Agosto, y a las tres maestras de sexto de básica.

### **3. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Tomando en cuenta que las narrativas digitales es un sistema de lenguajes integrado por textos, imágenes, animaciones, videos, música y sonido, que proporcionan la posibilidad de navegar por las plataformas, de integrar, comunicar y crear una serie de datos, códigos e información activa, interactiva, colectiva; y que tomaron importancia educativa en la pandemia; es necesario exponer los resultados de la investigación de campo realizada a través de la encuesta a estudiantes y docentes, así como una entrevista a la vicerrectora académica de la institución.

Para ello se aplicó una encuesta a 3 docentes de grado, sexto año de EGB, con 12 interrogantes, así mismo una encuesta a 101 estudiantes de 3 paralelos con 12 ítems; la entrevista estructurada se la realizó a la Vicerrectora de la institución con 5 preguntas; esta información fue procesada con tabulaciones, cuadros estadísticos, análisis e interpretación de resultados, en el caso de las encuestas y entrevista se realizó un informe con los aspectos relevantes de la opinión emitida por la vicerrectora con respecto al tema. Para poder estructurar una adecuada presentación de resultados se diagnostica 2 aspectos fundamentales sobre la temática de estudio; donde se interrelaciona la información recabada de los 3 actores involucrados en la investigación como son estudiantes, docentes y autoridad. Los aspectos establecidos son: aplicación de narrativas digitales en el proceso de aprendizaje en aulas virtuales de la UE “Diez de Agosto y su relación con el desarrollo motivacional en el aprendizaje de los estudiantes.

#### **3.1 Presentación de resultados**

##### **3.1.1 Diagnóstico sobre la aplicación de las narrativas digitales en el proceso de aprendizaje en aulas virtuales de la UE “Diez de Agosto”.**

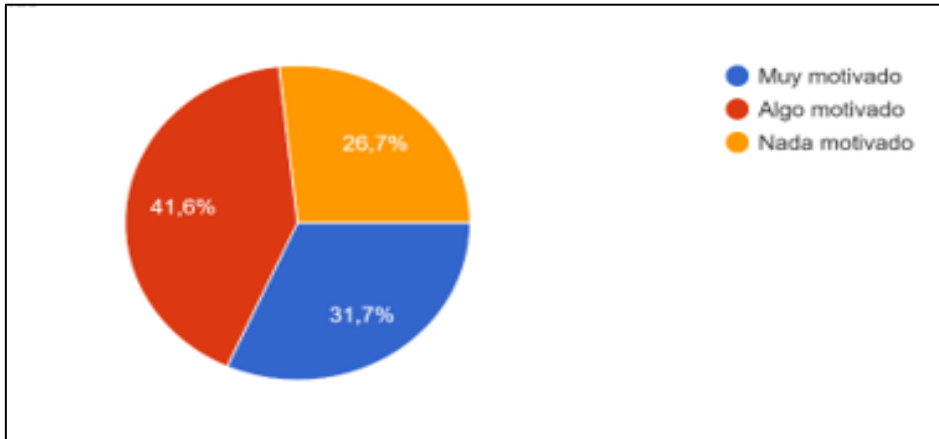
El ítem N°2 de las encuestas a los docentes determinan que 100% de los estudiantes sí se conectaron a las clases virtuales; los maestros en el ítem N°3 el 66.7 % dicen que siempre utilizan elementos motivadores como videos, cuentos, juegos interactivos en la computadora, para aprender de mejor manera los conocimientos, el 33.3% expresan que a veces utilizan estos elementos motivacionales. Las respuestas determinan que más de la mitad de los maestros si utilizan elementos motivacionales, aspecto fundamental para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Con relación al tema en el ítem N°2 donde se pregunta sobre si se sienten motivados a trabajar en virtualidad, el 41.6% dicen sentirse algo motivados al trabajar con la virtualidad, en cambio el 31.7% expresa que se sienten muy motivados; y el 26,7% restante de estudiantes expresan no sentirse motivados con el trabajo digital, puesto que más se aprende en presencialidad. Los resultados demuestran que los estudiantes están medianamente motivados, quizá porque la pandemia se extendió mucho tiempo y las clases se desarrollaron en la virtualidad, más de dos años, también se establece que los padres de

familia se sienten desconformes con la virtualidad y buscan de alguna manera volver a la presencialidad.

#### Figura 4

*Forma de cómo se siente en las clases virtuales*



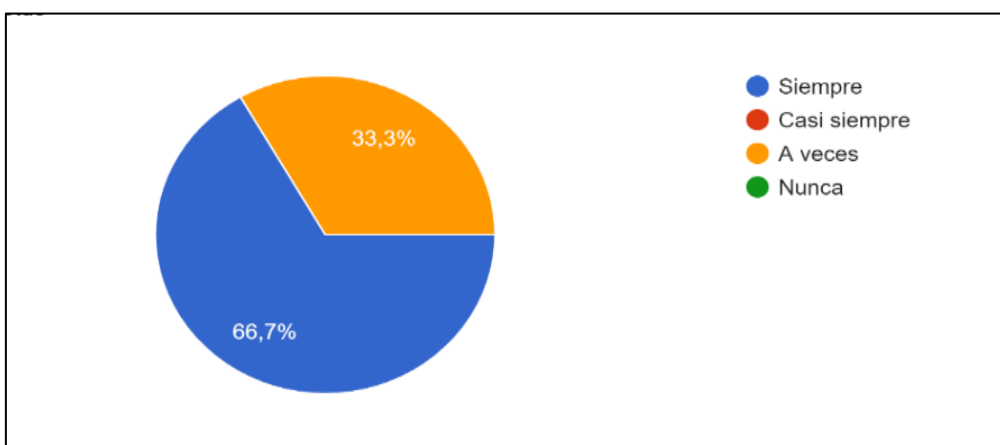
*Nota.* La gráfica estadística menciona los porcentajes de cuan motivados están los estudiantes en las clases virtuales. Fuente: Encuesta a los estudiantes de sexto de EGB de la UE Diez de Agosto de Otavalo

Elaboración: Por las autoras

En el ítem 4 menciona, cómo se siente el estudiante al recibir clases en el entorno digital, donde manifiestan el 67% que comprenden mejor el aprendizaje cuando participan en relatos, historias, cuentos, fábulas, videos con herramientas tecnológicas; y el 33.3% manifiesta que a veces la comprensión es mejor. Estos resultados determinan que es importante la utilización de tecnología para el estudiante, puesto que comprende de mejor forma el aprendizaje.

#### Figura 5

*Comprensión del aprendizaje al participar en relatos, historias, cuentos y fábulas*



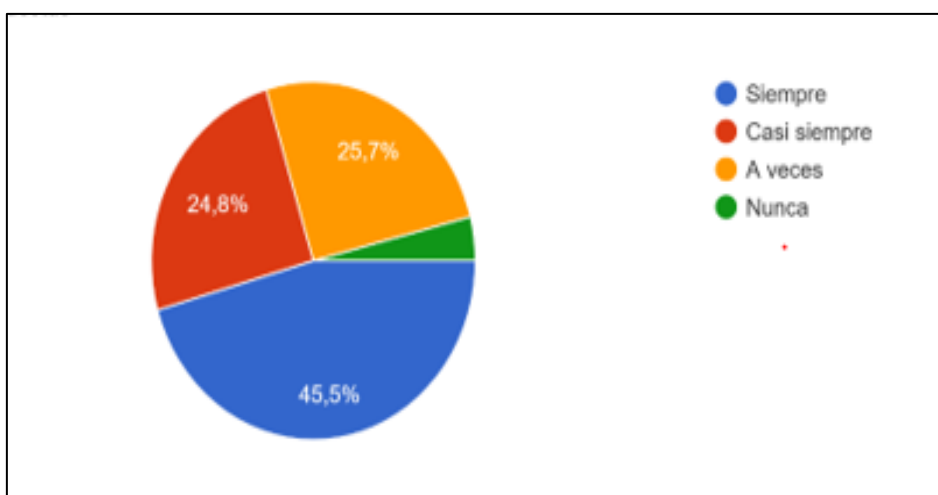
*Nota:* La figura determina los porcentajes de la comprensión del aprendizaje al utilizar relatos, historias, cuentos y otros. Fuente: Encuesta a los docentes de sexto de EGB de la UE Diez de Agosto de Otavalo

Elaboración: Por las autoras

En el ítem N°5 el 100% de los maestros encuestados manifiestan conocer poco las narrativas digitales y por ende su utilización es mínima. Los resultados determinan una realidad, que los docentes conocen poco de tecnología, de herramientas tecnológicas y de estrategias de aplicación digital para dar sus clases, y motivar el aprendizaje de los estudiantes. No obstante, la misma pregunta se hizo a los educandos, quienes manifiestan en un 45.5 % que siempre les gusta la asignatura cuando usan herramientas tecnológicas; el 25.7% expresan que a veces les gusta esa asignatura, el 24.8% determinan que casi siempre gusta de esa asignatura porque se aprende mejor; y el 4% consideran que nunca les ha gustado cierta asignatura. Los resultados nos permiten visualizar que a los estudiantes si les agrada las asignaturas que utilizan herramientas digitales y se motiva aprender mejor.

### Figura 6

*Gusto por la asignatura cuando aplica videos, cuentos, imágenes y otros*



*Nota.* La figura describe los datos porcentuales del gusto que tiene el estudiante por la asignatura cuando se aplica videos, cuentos, imágenes y otros. Fuente: Encuesta a los estudiantes de sexto de EGB de la UE Diez de Agosto de Otavalo

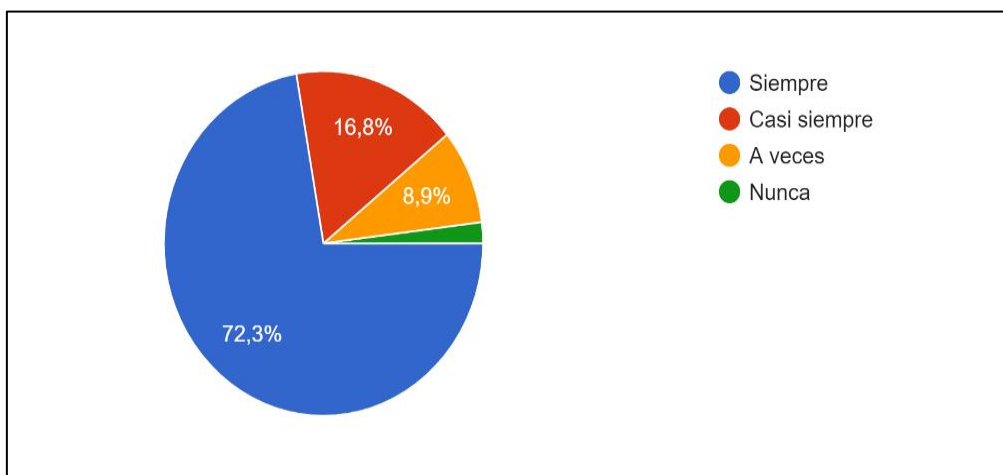
Elaboración: Por las autoras

De los maestros encuestados, en el ítem N°6, el 55,5% expresan que ninguna de las narrativas digitales utilizan, puesto que desconocen, el 11,1% manejan PowToon, el 11,1% tik tok, 11,1% aplican flidgrip y 11,1% kinemaster como un medio y estrategia de aprendizaje, a través de la pantalla del computador. Así mismo, el ítem N°8 de los maestros, un 33,3% manifiestan que los estudiantes pueden relacionar los conocimientos que aprenden con la vida diaria, el 33,3% en cambio expresan que casi siempre logran esta relación con el conocimiento asimilado, y el último 33,3% determinan que a veces logran los estudiantes hacer esta relación.

En el ítem N°7, el 72% de los estudiantes expresan que siempre les gusta observar imágenes y videos, el 16,8% dicen que casi siempre les gustan mirar imágenes y videos por que hacen comprender mejor los conocimientos; el 8,9% determinan que solo a veces gusta de utilizar esas herramientas y el 2% expresan que nunca le ha gusta esas herramientas. Los resultados demuestran que los estudiantes si gustan de observar ilustraciones, imágenes, figuras, videos, audios y demás formas que permite comprender de mejor forma los conocimientos.

### Figura 7

*Gusta de observar imágenes y videos cuando está aprendiendo*



Nota: La figura demuestra los porcentajes sobre el gusto del estudiante de observar imágenes y videos cuando está aprendiendo alguna temática. Fuente: Encuesta a los estudiantes de sexto de EGB de la UE Diez de Agosto de Otavalo

Elaboración: Por las autoras

En la entrevista a la autoridad académica de la UE Diez de Agosto en el ítem N°1 se determina que las herramientas digitales fueron utilizadas de manera adecuada porque fueron interactivas, buscando mejorar el aprendizaje ya que se contaba con internet en casa tanto de los estudiantes y docentes. Los maestros aparte de videos, cuentos y juegos, también aplicaban formularios, aplicaciones digitales, Leyword, educaplay, entre otras. La aplicación de estas herramientas ha dado la posibilidad que los docentes en esta pandemia experimenten nuevas formas de enseñanza.

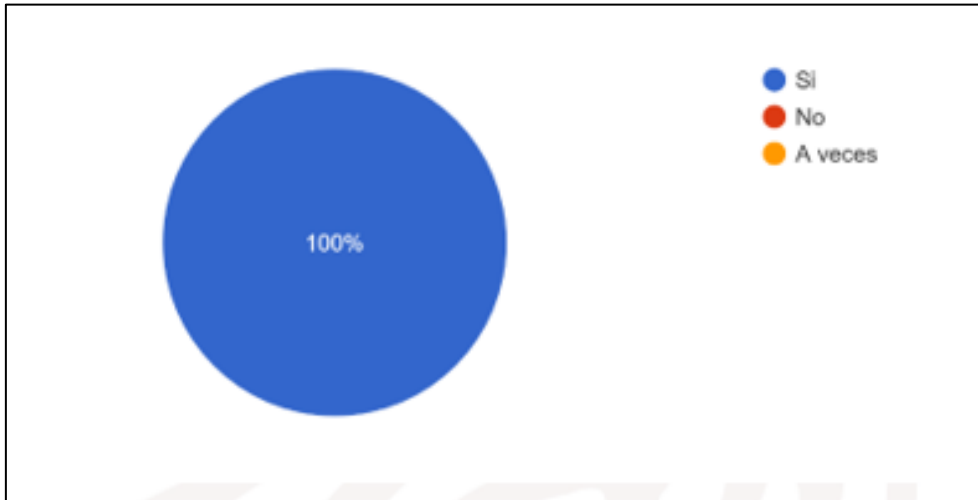
En el ítem N°3 expresa la persona entrevista que la capacitación ha sido muy básica, y aunque no principalmente como narrativas digitales, sino más bien la utilización de videos, o juegos. Además, la utilización de herramientas específicas de narrativas digitales ha sido preparación y búsqueda de los maestros que se han interesado en aplicarlas, aún no se puede hablar de un 100%, solo la mitad de los docentes incursionaron en la utilización de estos nuevos procesos de aprendizaje interactivo.

### 3.2 Diagnóstico sobre las narrativas digitales y su relación con el desarrollo motivacional en el aprendizaje de los estudiantes.

El 100 % de los maestros encuestados, en el ítem N°2 manifiestan que al impartir clases en el entorno virtual se sienten algo motivados, para trabajar. Comparado este resultado con lo que manifiestan los estudiantes, en esta misma pregunta a ellos si les gusta recibir clases por medio de la tecnología, ya que esto implica que el docente debe entrenarse en el uso de tecnología para lograr la motivación del educando. En el ítem N°7 el 100% de los maestros de sexto de básica consideran que la narrativa digital, si brinda a los estudiantes la oportunidad de participar más activamente en clase. Estos resultados demuestran que los maestros están conscientes que la tecnología y las herramientas digitales, permite que los estudiantes se motiven a participar de forma más activa y dinámica en clase.

**Figura 8**

*Las narrativas digitales brindan la oportunidad de participar activamente en las clases*

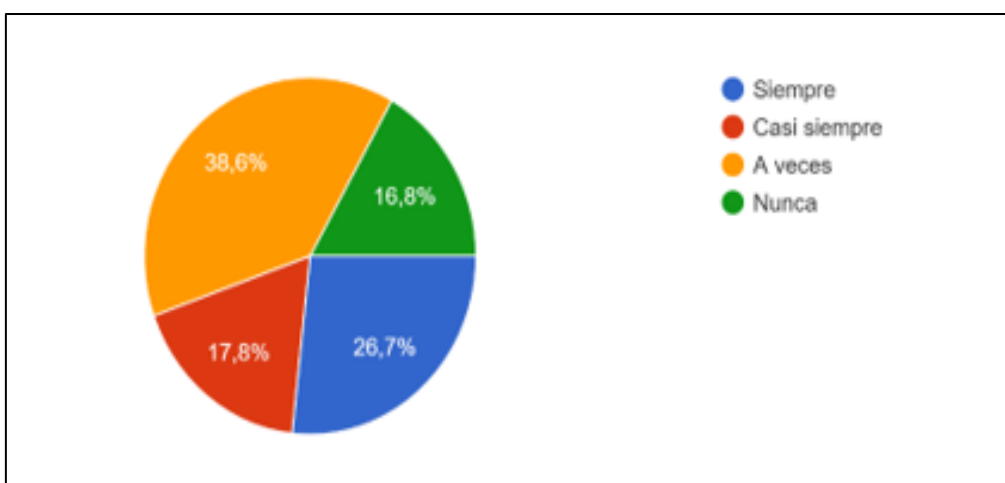


*Nota:* Esta figura presenta las bases porcentuales sobre la oportunidad que brindan las narrativas digitales en la participación activa en clases. Fuente: Encuesta a los docentes de sexto de EGB de la UE Diez de Agosto de Otavalo  
Elaboración: Por las autoras

De los 101 estudiantes encuestados el 38.6% manifiestan que a veces el docente presenta elementos motivadores como videos, cuentos juegos interactivos en línea para mejorar el aprendizaje de conocimientos; el 26.7% expresan, siempre el maestro utiliza esas herramientas digitales; el 17.8% determinan que los docentes casi siempre utilizan estos medios digitales y el 16.8% dicen que nunca los maestros utilizan estos medios digitales.

**Figura 9**

*Los maestros presentan elementos motivadores interactivos para mejorar el aprendizaje*

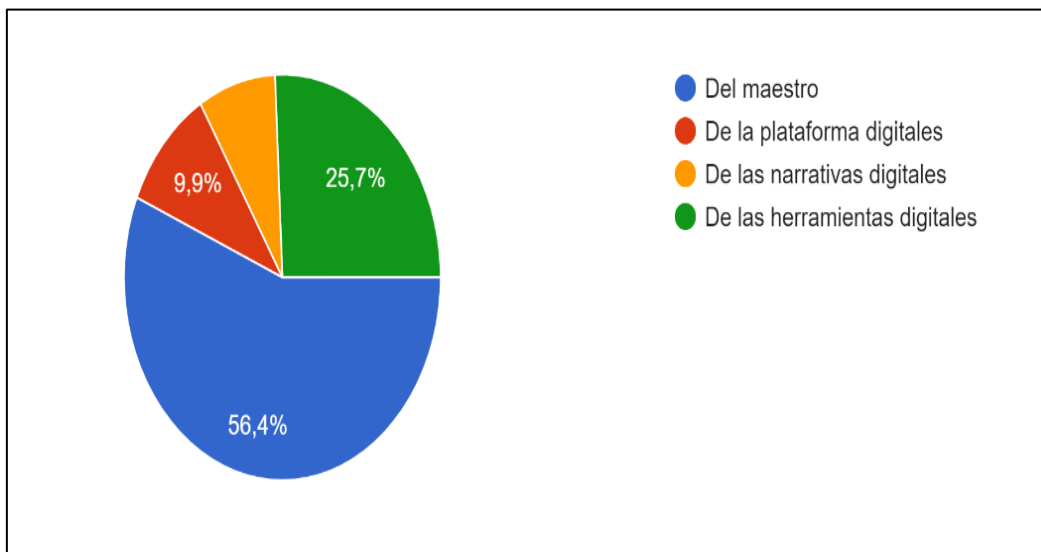


*Nota:* Esta figura representa resultados sobre si los maestros presentan elementos motivadores interactivos para mejorar el aprendizaje. Fuente: Encuesta a los estudiantes de sexto de EGB de la UE Diez de Agosto de Otavalo  
Elaboración: Por las autoras

De los estudiantes en el ítem N°3 el 56.4% dicen que la motivación sí depende del maestro, porque es quién imparte el conocimiento y hace la clase dinámica o no; el 25.7%; determinan que la motivación del aprendizaje depende mucho de las herramientas digitales, porque utilizan varios aspectos como videos, cuentos, música y otros elementos, el 9.9% de los maestros manifiesta que la motivación depende de la plataforma digital; y el 8 % dicen que depende de las narrativas digitales. Los resultados demuestran que los estudiantes desconocen cuales son las narrativas necesarias para el aprendizaje.

### Figura 10

*La motivación en el entorno virtual depende de varios aspectos*



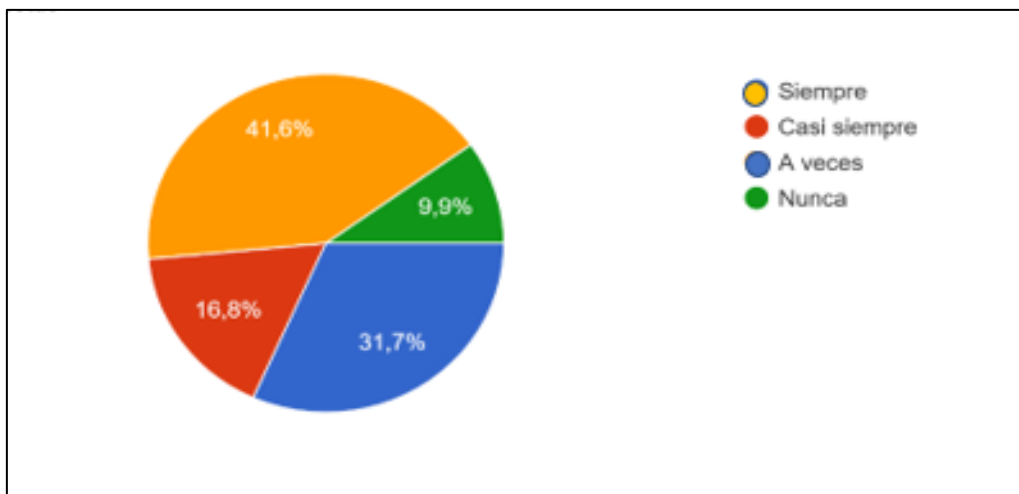
Nota: La figura demuestra un gráfico estadístico sobre de quien depende la motivación que tienen los estudiantes en el entorno virtual. Fuente: Encuesta a los estudiantes de sexto de EGB de la UE Diez de Agosto de Otavalo  
Elaboración: Por las autoras

Los estudiantes en el ítem N°6 un 40.6% considera que siempre la narrativa digital ayuda a la participación activa, lo que da la oportunidad de utilizar juegos, videos y otras herramientas que a ellos les agrada y saben utilizar dentro de su diversión; el 32.7% dicen que a veces les gusta participar en estas actividades con narrativas digitales, el 22.8% determinan que casi siempre participan porque les agrada esas herramientas y el 4.9% expresan que nunca les agrada participar. Los resultados demuestran que los estudiantes si les gustaría participar de estas herramientas porque son aspectos que ellos manejan y están acostumbrados a utilizar en sus dispositivos.

El 41.6% de los estudiantes en el ítem N°8 expresan que siempre les gustaría participar con narrativas digitales, el 31.7 % dicen que solo a veces participan de estas narrativas digitales, el 16.8% manifiestan, casi siempre lo realiza y solamente el 9.9% indica que nunca han participados de las narrativas digitales en ninguna de las asignaturas. Los resultados demuestran que muchos estudiantes si les agrada ser partícipes de este tipo de herramientas, y se sienten seguros de seguir trabajando mediante la computadora.

### Figura 11

*Gusto por participar en las narrativas digitales como actor en las imágenes y videos.*



*Nota:* La presente figura establece los porcentajes del gusto por participar en narrativas digitales, como actor en las imágenes y videos. Fuente: Encuesta a los estudiantes de sexto de EGB de la UE Diez de Agosto de Otavalo

Elaboración: Por las autoras

El 66.7% de los docentes en el ítem N°11 expresan que la institución donde trabajan no cuenta con equipos de informática para abastecer a todos los estudiantes, existe un solo laboratorio con 30 equipos y el número total de estudiantes es de 1216, y el 33.3% restante de maestros dicen que a veces los equipos de la institución se la pueden utilizar. Los resultados es una realidad general a nivel país. Existen instituciones educativas que cuentan con uno o dos laboratorios, pero no cubre la demanda tan grande. De ahí en clases presenciales se complicaría el trabajo con herramientas tecnológicas.

Una de las sugerencias más importantes mencionada en el ítem N°5 de la entrevista a la autoridad institucional, expresa que lo más importante se debe buscar e investigar en narrativas digitales que se puedan descargar en la computadora y aplicarlas a través del equipo informático de la maestra, o quizá se pueda utilizar los laboratorios de computación que existen uno en cada bloque de trabajo; puesto que en estos momentos nos encontramos de acuerdo a los lineamientos del MINEDUC en clases presenciales; por ende no tenemos internet para las aulas y tampoco equipos para todos los estudiantes; de ahí la necesidad de que estas herramientas se descarguen y puedan ser utilizadas con los estudiantes.

El 34.7% de los estudiantes en el ítem N°9 manifiestan que siempre relacionan lo aprendido con la vida diaria, el 33.7% expresa que casi siempre, el 30,7% dicen que a veces hacen esa relación y únicamente un 1% mencionan que nunca pueden hacer esa relación. Los resultados permiten determinar que los estudiantes están motivados, gustan de participar y les agrada las herramientas tecnológicas, tienen facilidad para relacionarse con los conocimientos, y con las actividades que deben vivir, además necesitan para resolver sus problemas. En la entrevista realizada a la autoridad académica de la institución en el ítem N°4 expresa que a los estudiantes les atrae y motiva este tipo de actividades en las aulas Indudablemente que sí, estas estrategias son las que motivan más a los niños, y también ayudan a que los estudiantes tengan mayor comprensión de las temáticas de aprendizaje.



### 3.3 Discusión

El storytelling o narrativa digital son producciones de contenidos que se basan en el desarrollo de historias con un alto nivel creativo. A nivel educativo, estas historias se utilizan como una forma de conectarse de manera didáctica, el conocimiento y los estudiantes para impulsar el aprendizaje; la narración digital ayuda a los educandos a desarrollar habilidades creativas e innovadoras para resolver problemas importantes con imaginación. La última revelación tiene que ver con ayudar a los maestros a encontrar su camino en el aula de la era digital.

En la investigación realizada se toma tres puntos de referencia en el diagnóstico, a través de encuestas a los estudiantes y docentes y con una entrevista a la autoridad institucional; dentro de los resultados obtenidos se cuenta con el análisis sobre la aplicación de narrativas digitales en el proceso de aprendizaje en aulas virtuales de la UE Diez de Agosto; donde el 100% de los docentes expresan que los estudiantes si se conectan a clases virtuales, por su parte los estudiantes en un 66,7% determinan que siempre utilizan: videos, cuentos, juegos interactivos en línea, para aprender de mejor manera los conocimientos; el 41.6% dicen sentirse contentos al trabajar con la virtualidad.

Con relación a la aplicación de las narrativas digitales en clases se establece que estás han permitido “un cambio de paradigma de un modelo educativo tradicional a uno dinámico, flexible e interactivo, es una propuesta para enganchar y despertar la curiosidad del estudiante y así conseguir sus conocimientos, competencias y aptitudes” (Moreira-Chóez J. , 2021, pág. 848). Así mismo expresa que la era tecnológica ha cambiado el ritmo de vida de las sociedades y por ende el sistema educativo, lo que ha promovido el desarrollo de nuevos contenidos a través de diferentes plataformas, y es aquí donde entra en juego el storytelling, que es una forma de contar historias. De tal forma que las TIC pueden ser tomadas en cuenta como el conjunto de conocimientos, métodos, herramientas y recursos tecnológicos para la gestión de la información en el ámbito educativo (Espinoza, Jaramillo, Cun, & Pambi, 2018).

En el aspecto de comprensión del aprendizaje con las narrativas digitales se observa que los docentes en un 67% expresan que los estudiantes comprenden mejor el aprendizaje cuando participa en relatos, historias, cuentos, fábulas, videos y otras herramientas tecnológicas, el 33,3% manifiestan que los conocimientos, gracias a las narrativas digitales se relacionan más fácilmente con el accionar de la vida diaria del estudiante; los docentes expresan también en un 100% que conocen de la utilización de videos, y juegos específicamente, pero el fundamento científico de las narrativas digitales no lo conocen.

Con relación a la comprensión del conocimiento Moreira-Chóez J. (2021), hace constar que las innovaciones y progresos tecnológicos han ayudado a que el uso de las (TIC) sea progresivamente, para las diferentes actividades de nuestra vida diaria y educativa, siendo consideradas como un instrumento que contribuye al desarrollo cognitivo del estudiante, mediante la interacción práctica y experimentación de los diferentes recursos que proporciona. Para Tercero (2019) la narración digital, se puede empoderar a los estudiantes para que mejoren su dominio del idioma digital, lo que permite aprender significativamente, para que en el siguiente nivel de educación no sean difíciles de comprender.

Con el uso de las (TIC) en el proceso educativo permite incorporar nuevas pedagogías de enseñanza y aprendizaje en las que los recursos, multimedia, hipertexto, hipermedia y transmedia, como “el lenguaje visual, sonoro y sensorial, pueden generar comprensión y adquisición de aprendizajes dentro de la estructura cognitiva del alumno” (Moreira-Chóez J. , 2021). Así mismo la Sra. Vicerrectora de la institución menciona “que la capacitación sobre el tema ha sido muy básica y que es necesario fortalecer en los maestros estos conocimientos”. Por su parte los estudiantes expresan que el 45.5% les gustan las asignaturas cuando usan herramientas tecnológicas. Los docentes usan videos, cuentos y juegos, también aplicaban formularios, aplicaciones digitales, Leyword, educaplay, plataformas digitales y redes sociales como PowToon, tik tok, flidgrip y kinemaster.

El uso de narrativas digitales puede tener potencial en el aprendizaje a lo largo de la vida, como una propuesta para involucrar y estimular la curiosidad por aprender de los docentes, “para lograr sus objetivos de formación laboral o los objetivos de cualquier actividad de aprendizaje que implique mejorar sus conocimientos destrezas y habilidades (Tipantuña, 2019). Recordemos que “el maestro debe ser la persona que dirija a los estudiantes en este proceso de adaptación de la narrativa y la tecnología” (Tercero, 2019).

Otro aspecto fundamental diagnosticado a través de las encuestas y entrevista es las narrativas digitales y su relación con el desarrollo motivacional en el aprendizaje de los estudiantes; y dentro de los resultados se encuentra que los maestros en un 100% se sienten motivados a trabajar, brindándoles a los estudiantes una oportunidad de participar de forma activa en el proceso educativo, por su parte un grupo de estudiantes expresan que los elementos motivadores, videos, cuentos, juegos interactivos, en la computadora mejoran el aprendizaje de conocimientos. Para Hermann-Acosta, (2015 ) el uso de la narrativa digital activa los neurotransmisores y áreas del cerebro, como los lóbulos frontal, parietal, temporal y occipital.

Así mismo, la narración digital es un método que utiliza la narración de historias, el trabajo en grupo y la tecnología moderna para crear videoclips cortos, para comunicar historias personales o comunitarias, adecuados para la educación general y la investigación, (Villa-Enciso, Valencia-Arias, & Valencia-Arias, 2015). De acuerdo a las palabras de Acosta y Villa las narrativas digitales a más de ayudar en el desarrollo de aspectos neurológicos proporcionan herramientas para fortalecer el aspecto comunicacional.

Más de la mitad de los estudiantes también expresan que la motivación sí depende del maestro, porque es quién imparte el conocimiento, hace la clase dinámica o no; también depende del tipo de herramientas que se utilice como: videos, cuentos, música y otros aspectos; para (Arévalo, 2019) la aplicación del storytelling en el aula cobra fuerza y valor en el momento que el maestro está preparado para utilizarlas, porque las herramientas digitales por sí solas no funcionan, de ahí la necesidad de que el maestro se prepare e investigue las narrativas digitales, su uso es muy eficaz como la modulación del habla y aplicación de animaciones en digital. Por ello el profesor tiene una carga importante frente a sus alumnos porque nunca le atrae la idea de asustar o aburrir a la audiencia, al contrario: en él prima la apertura, conocimiento, dominio y dinamismo para utilizar estas narrativas digitales en las aulas.

Una buena parte de los estudiantes expresan que las narrativas digitales a través de juegos, videos, canciones, les facilita su participación porque ellos conocen su manejo en los celulares; este aspecto es entendible ya que nacieron con la tecnología en sus manos, de ahí que les agrada ser partícipes de este tipo de herramientas, se sienten seguros de seguir trabajando mediante la computadora. Con respecto a este particular Arévalo, (2019) expresa que la técnica del Storytelling o narrativa digital tiene una metodología concreta, muy bien definida en la que la estructura, tiempo, voz narrativa, uso de los sentidos, además historias, personajes y argumentos deben estar muy bien planteados para lograr el efecto emotivo y empático deseado.

#### 4. CONCLUSIONES

- Los docentes están conscientes que el diseño y desarrollo de narrativas digitales para la utilización en el aula es fundamental para motivar el aprendizaje, para ello se debe considerar todos los elementos de la narrativa y los aspectos de la digitalización del contenido, para garantizar que este recurso de aprendizaje sea efectivo, pueda persuadir y motivar a los estudiantes. Para ello se cuenta en esta investigación con mucha información teórica científica seleccionada sobre el tema, que garantiza el nivel de comprensión de la temática y la asimilación de conocimientos por parte de los docentes.
- Los resultados obtenidos en el diagnóstico realizado a estudiantes, docentes y autoridad, permiten identificar que las narrativas digitales como recursos para la enseñanza de las diferentes asignaturas de estudio potencializa el aprendizaje, les da seguridad a los maestros al utilizar una herramienta comunicacional, a los estudiantes les permite desarrollar un aprendizaje dinámico, activo y significativo.
- Los maestros deben estar preparados para utilizar las narrativas digitales y otras herramientas computacionales, para ello es necesario la auto preparación, que también la institución se preocupe en actualizar a los docentes para la utilización de este tipo de herramientas digitales, se han convertido en estrategias metodológicas de actualidad, de fácil manejo y hasta de utilización como parte de las redes sociales. Con esto la utilización de las narrativas digitales ha creado un ambiente de enseñanza aprendizaje de carácter significativo, lo que ayuda asimilar los conocimientos de las diversas asignaturas, pero cobra relevancia en el aprendizaje dentro del campo de comprensión lectora.
- Es importante además, que al aplicar narrativas digitales se cuente con recursos necesarios para que los estudiantes puedan acceder a ellos, y se tenga la prolijidad para desarrollar aspectos evaluativos en el trabajo de aula, tanto de forma sincrónica como asincrónica. Para ello se presenta como propuesta alternativa de solución al problema cuatro narrativas digitales, tres multimediales que utiliza lenguajes tanto sonoros como visuales en las actividades educomunicacionales y una narrativa hipermedial que utiliza lenguaje sonoro y visual con los textos divididos o bifurcados; estos modelos de narrativas son de fácil acceso y utilización masiva en redes sociales, lo que ayudará para el trabajo de aula tanto de estudiantes como docentes.

## PROPUESTA DE EJEMPLOS CON HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA CREAR NARRATIVAS DIGITALES

Ante las conclusiones obtenidas en la investigación se presenta la siguiente propuesta, de ejemplos para la aplicación de narrativas digitales que motiven el aprendizaje significativo en estudiantes.

**Tabla 2**

*Ejemplos de narrativas digitales*

<b>Narrativa digital</b>	<b>Descripción y ejemplos</b>
<b>PowToon</b>	<p><b>Definición:</b> Herramienta en línea para crear animaciones y presentaciones de video.</p> <p><b>Características de aplicación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Permite crear presentaciones animadas y videos.</li><li>* Es bueno para la edición de video.</li><li>* Enseña conceptos, ideas o situaciones.</li><li>* Requiere conexión a Internet.</li><li>* Podemos demostrarlo en el menor tiempo posible.</li><li>* Se puede exportar a YouTube.</li><li>* La edición de video es fácil y gratuita.</li><li>* Admite efectos de texto, marcos, personajes animados, objetos, marcadores, fondos y otros elementos.</li><li>* Funciones para agregar su propio sonido desde archivos MP3 o grabar directamente desde PowToon.</li></ul> <p><b>Ejemplo:</b> <a href="https://www.powtoon.com/ws/caB4fGzy1Fz/1/m">https://www.powtoon.com/ws/caB4fGzy1Fz/1/m</a></p>
<b>Flipgrid</b>	<p><b>Definición:</b> Plataforma para que los estudiantes intercambien ideas, opiniones y perspectivas basadas en imágenes documentales en vivo.</p> <p><b>Características de aplicación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Se puede iniciar a trabajar una sesión desde la cuenta de outlook, o de gmail.</li><li>* La barra de contenidos utiliza: actividad, mis grid, mixtape y discolibrary.</li><li>* En el evento, la actividad encontramos como una serie de métricas sobre vistas de video, interacciones, tiempo y más.</li><li>* Mi cuadrícula o mis grid es una lista de aulas o proyectos que creamos.</li><li>* La función Mixtape es muy divertida porque puedo crear una lista de videos que nos interesan y que pertenecen a diferentes cursos o proyectos.</li><li>* La Discoteca es donde la comunidad educativa comparte sus actividades con otros docentes de todo el mundo que son activos en la comunidad.</li></ul>

---

**Ejemplo:**

<https://www.loom.com/share/ed0fd7371bb04b08830d40a0d4737323>

---

**Kinemaster**

**Definición:**

Aplicación o herramienta de Android que permite: Crear y editar videos, usa fotos, audio y voz.

**Características de aplicación:**

- \*Cuenta con opciones propias de otras aplicaciones de este estilo, como: cortar, pegar, unir o insertar imágenes.
- \*Efectos de transición 3D de alta calidad.
- \*La imagen gira o avanza cuadro por cuadro.
- \*Función de arrastrar y soltar que permite arrastrar y soltar partes seleccionadas de clips para insertarlas en otro lugar.
- \*Incluye funciones como controles de tono, brillo o saturación, controles de velocidad para videoclips o envolventes de volumen.
- \*También existen opciones para compartir, por lo que una vez que se prepara y edita un video, puede enviarlo a través de YouTube, Facebook, WhatsApp, Telegram, entre otros.
- \*La aplicación funciona a 1080p y te permite comprimir video a MPG-4 o importar música en MP3.
- \*Admite varios códecs: MP4 (H.264 Baseline/Main/High Profile + AAC LC), 3GP, MOV, MP4A, AAC, audio MP3 e imágenes JPG y PNG, por lo que la compatibilidad es garantizada en la mayoría de los casos.

**Ejemplo:**

<https://drive.google.com/file/d/16jDRplqISeuKrvdZFGy04DdoGkZbgECE/view?usp=sharing>

---

**TicTok**

**Definición**

Tik Tok es una red social de origen chino que consiste en crear videos cortos para compartirlos.

**Características de aplicación**

- \*Podemos crear videos cortos de hasta 1 minuto agregando elementos musicales, filtros y efectos especiales.
  - \*Es una red social que se puede realizar perfiles personales y profesionales, de tal forma que los usuarios puedan agregar información personal a sus perfiles, y su fotografía.
  - \*Cuenta con un sistema de inteligencia artificial que analiza los intereses personales de cada usuario para mostrar contenido relevante a su afinidad.
  - \*Proporciona herramientas interactivas que ofrecen la posibilidad de comentar videos creados por otros usuarios, reaccionar a dicho contenido y compartir.
  - \*Tiene un panel de configuración y seguridad donde los usuarios pueden bloquear o restringir el acceso al contenido compartido a través de su cuenta.
  - \*Tiene una plataforma integrada para chatear con otros usuarios.
-

---

\*Gestiona tu red de contactos de forma similar a Twitter o Instagram, con Seguidores.

\*Se puede utilizar con fines de entretenimiento, comerciales y publicitarios. TikTok permite crear encuestas públicas para que tus seguidores puedan participar.

\*Para crear una cuenta en TikTok, puede usar su cuenta de Facebook, número de teléfono móvil, correo electrónico, Twitter, Instagram.

**Ejemplo:**

<https://vm.tiktok.com/ZMLH7CXRa/>

---

*Nota:* La presente tabla expone 4 ejemplos de narrativas digitales que son muy fáciles de aplicar y populares entre estudiantes, que podrían cómodamente los maestros utilizarlas.

Elaboración: propia

## 5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carrillo Ojeda, M. J., Garcia Herrera, D. G., Ávila Mediavilla, C. M., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 7.
- Azogue Punina, J. G., & Barrera Erreyes, H. M. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento*, 15.
- Chica Correa, J. F., Álvarez Lozano, M. I., & Guevara Vizcaíno, C. F. (2021). Narrativa digital y gestión educativa: Estrategia para la motivación al quehacer Narrativa digital y gestión educativa: Estrategia para la motivación al quehacer. *Koinonia*, 7. Obtenido de file:///C:/Users/Dell2020/Downloads/Dialnet-NarrativaDigitalYGestionEducativa-8217193.pdf
- Patiño Ramirez, C. (2020). La técnica Powtoon en la habilidad del habla “speaking”. *INVESTIGACIÓN VALDIZANA*, 5.
- Sánchez Flores, F. A. (2018). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *REVISTA DIGITAL DE INVESTIGACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA*, 3. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Acosta, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana Sociales*, 32. doi: [https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v2i2.295](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295)
- Acosta, A. H. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana Sociales*, 32. doi: [https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v2i2.295](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295)
- Acosta, A. H. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital. *Revista de Comunicación Y Cultura*.
- Acosta, H., & Pérez, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digirales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Espacios*, 2.
- Amores, A. (12 de Febrero de 2020). *Las nuevas tecnologías como factor de motivación*. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/las-nuevas-tecnologias-como-factor-de-motivacion/>
- Amores-Valencia, A. D.-M. (07 de Diciembre de 2019). *El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español*. Obtenido de file:///C:/Users/Martha/Downloads/Dialnet-ElUsoDeLasTicComoHerramientaDeMotivacionParaAlumno-7328204.pdf
- Arévalo, I. (2019). Los elementos del Storytelling van desde la forma de contar y exponer la clase hasta la utilización de materiales digitales. *Revista Palabra Maestra*, 1-2.
- Botero-Escobar, A. (2020). *Uso de las tecnologías de información y comunicación como herramientas potenciadora del aprendizaje significativo de las matemáticas*. Obtenido de <https://revistas.uco.edu.co/index.php/kenosis/article/view/372/440>
- Caamaño, C. (2012). *La narrativa en la enseñanza*. Obtenido de <https://www.camaradellibro.com.uy/wp-content/uploads/2012/03/ART%C3%8DCULO-Y-CONFERENCIA-LA-NARRACI%C3%93N-Y-LA-EDUCACI%C3%93N.pdf>
- Casas-Moreno, P., & Amores-Vamencia, A. (7 de Diciembre de 2019). *El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos*. Obtenido de file:///C:/Users/Martha/Downloads/Dialnet-ElUsoDeLasTicComoHerramientaDeMotivacionParaAlumno-7328204%20(1).pdf

- Castañeda, L., Esteve, F., & Adell, J. (2018). ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital? *Revista de Educación a Distancia*, 56.
- Castillo-López, D. (01 de Diciembre de 2020). *Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia*. Obtenido de <https://revistas.um.es/riite/article/view/432061/294771>
- Charris-Salas, M., Maldonado-Domínguez, & Y. (2020). *La lectura narrativa como estrategia para fortalecer el pensamiento crítico en los*. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7555/La%20lectura%20narrativa%20como%20estrategia%20para%20fortalecer%20el%20pensamiento%20cr%C3%ADtico%20en%20los%20estudiantes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Citron, J., & Vishnevskiy, S. (2015). *Discord*. Obtenido de <https://discord.com/>
- Díaz Rodríguez, L. S. (21 de Abril de 2020). *Recursos educativos digitales*. Obtenido de [www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2020/04/21/creappuentos/](http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2020/04/21/creappuentos/)
- Díaz-Barriga. (27 de Febrero de 2013). *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2991/299128588003.pdf>
- Ecured. (2022). *Características de KineMaster*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/KineMaster>
- EduTrends. (2017). *Storytelling. 6*. Obtenido de <https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/61128fe338c80e6d294f3ced/1628606439003/10.+EduTrends+Storytelling.pdf>
- Esparcia Gonzáles, A. J. (2018). La desmotivación escolar. *Campus Educación Revista Digital Docente*, 3. Obtenido de [https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/?cn-reloaded=1#Articulo\\_completo](https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/?cn-reloaded=1#Articulo_completo)
- Espinoza, E., Jaramillo, M., Cun, J., & Pambi, R. (Septiembre de 2018). *Implementación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/46/153>
- Fernández, Y. (2021). Qué es TikTok, de dónde viene y qué ofrece la red social de vídeos. <https://www.xataka.com/basics/que-tiktok-donde-viene-que-ofrece-red-social-videos#:~:text=El%20nombre%20original%20de%20la,para%20iOS%20como%20para%20Android.>
- Flipgrid. (2021). *Flipgrid*. Obtenido de <https://info.flipgrid.com/getting-started.html>
- García Barreto, L. A. (2019). Aplicación de un programa juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática" en los niños de 5 años de la institución educativa reyna de la paz - trujillo 2016. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13439>
- Hermann-Acosta, A. (Diciembre de 2015 ). *Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento*. Obtenido de <file:///C:/Users/Martha/Downloads/330-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1122-1-10-20160111.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill Education.
- Hernández-Trejo, L., & Guzman, J. (2017). *La utilización de la narrativa como estrategia para enseñar regulación emocional en alumnos del nivel medio superior. EN ALUMNOS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR*. Obtenido de <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2568.pdf>
- La Francesco, G. (2003). *LA investigación en Educación y Pedagogía*. Corporativa Editorial Magisterio. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=3SszinHFNo8C&oi=fnd&pg=P>



- A90&dq=investigacion+cuantitativa+en+educacion&ots=#v=onepage&q=investigacion%20cuantitativa%20en%20educacion&f=false
- Méndez, C. (2003). *Metodología diseño y desarrollo del proceso de investigación*. Mc Graw Hill.
- Moreira-Chóez, J. (Marzo de 2021). *Narrativas digitales como didáctica educativa*. Obtenido de file:///C:/Users/Martha/Downloads/Dialnet-NarrativasDigitalesComoDidacticaEducativa-7926920.pdf
- Moreira-Chóez, J. (05 de Marzo de 2021). *Narrativas digitales como didáctica educativa*. Obtenido de file:///C:/Users/Martha/Downloads/Dialnet-NarrativasDigitalesComoDidacticaEducativa-7926920%20(1).pdf
- Ordoñez, G. (2018). Narrativa y narración en el relato audiovisual, Apuntes para la distinción de forma y contenido. *Revista de Comunicación y cultura*, 103-109.
- Rodríguez, J. L., & Londoño Monroy, G. (2020). Los relatos digitales y su interés educativo. *Dialnet*.
- Rompiendo barreras de la investigación. (2017). En K. Delgado, W. Gadea, & S. Vera, *Rompiendo Barreras en la Investigación* (págs. 168-173). Machala: UTMACH. Obtenido de [http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15178/La\\_utilizacion\\_de\\_una\\_metodologia\\_mixta.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15178/La_utilizacion_de_una_metodologia_mixta.pdf?sequence=2)
- Sicheri, L., Carhuancho, I., & Nolazco, F. (2019). *Metodología de la investigación holística*. Obtenido de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%c3%ada%20para%20la%20investigaci%c3%b3n%20hol%c3%adstica.pdf>
- Tercero, M. (2019). *Aplicación de la Narrativa Digital para mejorar el aprendizaje de la Lectoescritura a través un cuento interactivo en Scratch a los estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la unidad educativa "Federico García Lorca" periodo 2018-2019*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19866/1/T-UCE-0010-FIL-566.pdf>
- Tipantuña, J. (2 de Julio de 2019). *Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente*. Obtenido de [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/114](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/114)
- Valer-García, A. (28 de Junio de 2016). *investigación narrativa de docentes en la etapa de educación infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18443/TFG-O%20723.pdf;jsessionid=FDfE7C485859D06D68EBC085779F91F2?sequence=1>
- Villa-Enciso, E., Valencia-Arias, J., & Valencia-Arias, A. (Abril de 2015). *El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico*. Obtenido de file:///C:/Users/Martha/Downloads/2768-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4069-1-10-20210109.pdf