



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES:
INFORMÁTICA

Título:

Propuesta de la narrativa digital como estrategia didáctica en la creación de recursos educativos abiertos para la asignatura de Lengua y Literatura

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en las Ciencias
Experimentales: Informática

Autora:

Génesis Maribel Jácome Jaña

Tutora:

Mgs. Johana Montoya Lunavictoria

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Génesis Maribel Jácome Jaña, con cédula de ciudadanía 0504358797, autora del trabajo de investigación titulado: **Propuesta de la narrativa digital como estrategia didáctica en la creación de recursos educativos abiertos para la asignatura de Lengua y Literatura**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autora de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 26 de febrero de 2024



Génesis Maribel Jácome Jaña
C.I: 0504358797

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Propuesta de la narrativa digital como estrategia didáctica en la creación de recursos educativos abiertos para la asignatura de Lengua y Literatura, bajo la autoría de Génesis Maribel Jácome Jaña; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 26 días del mes de enero de 2024



Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria
C.I:0603864406

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Propuesta de la narrativa digital como estrategia didáctica en la creación de recursos educativos abiertos para la asignatura de Lengua y Literatura por Génesis Maribel Jácome Jaña, con cédula de identidad número 0504358797, bajo la tutoría de Mg. Johana Katerine Montoya Lunavictoria; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 26 de febrero del 2024

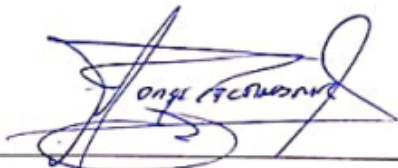
Manuel David Isín Vilema, Mgs.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Jorge Noé Silva Castillo, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Jorge Eduardo Fernández Acevedo, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **JÁCOME JAÑA GÉNESIS MARIBEL** con CC: **0504358797**, estudiante de la Carrera de **Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Informática**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"PROPUESTA DE LA NARRATIVA DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CREACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA"**, cumple con el 8%, de acuerdo al reporte de similitud **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 14 de febrero de 2024

Mgs. Johana Katherine Montoya Lunavictoria
TUTORA

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mis padres Luis Eduardo Jácome Silva que, con su esfuerzo, dedicación, responsabilidad, perseverancia me ha enseñado la habilidad del trabajo duro y honesto y a mi madre Carmen Amelia Jaña Toro mujer honrada, luchadora, llena de amor y de vida quien ha sido mi fuente de apoyo a lo largo de este camino académico con el cual me han sabido guiar para alcanzar este objetivo tan anhelado.

Génesis Maribel Jácome Jaña

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme salud y derramar muchas bendiciones en mi vida, por guiarme por el camino correcto y protegerme en todo momento.

Agradezco a mi hermana Lizbeth Jácome quien, con su apoyo incondicional, amor y comprensión en todo momento me ha permitido crecer como persona, siendo guía y ejemplo a seguir en todo este proceso académico en el cual ella como hermana mayor me supo aconsejar acerca de no darme por vencida en mis estudios, siempre dar lo mejor de mí y no ser conformista al contrario buscar la excelencia.

Agradezco a mi novio Jhonathan Luisataxi por ser mi apoyo emocional a lo largo de mis estudios brindándome su amor, paciencia, motivación y palabras de aliento además me ha dado la fortaleza y confianza de superar los obstáculos que se presenten en mi camino brindándome el impulso para seguir adelante y no rendirme en ninguna meta que me proponga.

Agradezco a mis docentes de toda la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática quienes con su sabiduría me permitieron tener aprendizajes significativos para poder nutrirme de los conocimientos que ellos imparten y continuar con mi carrera, siendo una gran profesional.

Agradezco a mi tutora Mgs Johana Montoya quien ha estado apoyándome en todo este proceso de titulación que con su orientación, contribución y tiempo me ha sabido guiar en cada etapa del desarrollo de este trabajo, con la ayuda de sus comentarios, revisiones me ha permitido enriquecer mi trabajo y lograr obtener mi meta planteada.

Génesis Maribel Jácome Jaña

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	15
1. INTRODUCCIÓN.....	15
1.1 Antecedentes.....	17
1.2 Planteamiento del Problema.....	19
1.3 Justificación.....	20
1.4 Objetivos.....	21
1.4.1 Objetivo General.....	21
1.4.2 Objetivos Específicos.....	21
CAPÍTULO II.....	22
2. MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Narrativa Digital.....	23
2.1.1 Conceptualización.....	23
2.1.2 Características.....	23
2.1.3 Importancia de la Narrativa Digital.....	24
2.1.4 Importancia de la Narrativa Digital en la educación.....	24
2.1.5 Estrategias para la incorporación de narrativa digital en el aula.....	24
2.1.6 Rol del docente en la implementación de narrativas digitales.....	25
2.1.7 Tipos de Narrativas.....	25
2.1.8 Pasos para crear la Narrativa Digital.....	26

2.1.9	Pasos para utilizar la Narrativa Digital	27
2.2	Contenidos Multimedia.....	27
2.2.1	Conceptualización	27
2.2.2	Beneficios	28
2.2.3	Tipos de contenidos Multimediales	28
2.3	Estrategia Didáctica	29
2.3.1	Conceptualización	29
2.3.2	Características.....	29
2.3.3	Beneficios en la educación	29
2.3.4	Tipos de estrategias didácticas	30
2.4	Recursos Educativos	30
2.4.1	Conceptualización	30
2.4.2	Características.....	30
2.4.3	Ventajas	31
2.4.4	Recursos educativos abiertos.....	31
2.5	Enseñanza de Lengua y Literatura para Octavo año de educación general básica (Currículo Ecuador).....	32
2.5.1	Conceptualización	32
2.5.2	Importancia.....	32
2.5.3	Objetivos de Lengua y Literatura	33
2.5.4	Bloques curriculares	33
2.5.5	Destrezas.....	34
2.5.6	Enseñar contenidos de Lengua y Literatura a través de la Narrativa Digital 34	
CAPÍTULO III		36
3.	METODOLOGÍA.....	36
3.1	Enfoque.....	36
3.2	Tipo de investigación.....	36
3.3	Diseño de la Investigación	36
3.4	Alcance de Investigación	36
3.5	Población Beneficiaria.....	36
3.6	Técnicas de Recolección de Datos.....	37
3.7	Métodos de Análisis.....	37

3.8	Procesamiento de Datos	37
3.9	Metodología para el diseño de la narrativa digital.....	37
CAPÍTULO IV		39
4.	PROPUESTA	39
CAPÍTULO V		51
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
5.1	Conclusiones.....	51
5.2	Recomendaciones	52
BIBLIOGRAFÍA		53
ANEXOS.....		57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Metodología para crear narrativas digitales.....	26
Tabla No. 2 Guion Literario para planificar la narrativa digital.....	40
Tabla No. 3 Guion Gráfico para planificar la narrativa digital	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pasos para utilizar la narrativa digital	27
Figura 2 Tipos de contenidos multimediales	28
Figura 3 Bloques Curriculares de Lengua y Literatura	33
Figura 4 Destrezas con criterios de desempeño	34
Figura 5 Diseño de Narrativas Digitales.....	37
Figura 6 Utilización de Narrativas Digitales	38
Figura 7 Crear y seleccionar los recursos	41
Figura 8 Pasos para utilizar el Digital Storytelling.....	42
Figura 9 Selección de la información	42
Figura 10 Herramienta digital canva	43
Figura 11 Edición en la herramienta digital canva	43
Figura 12 Regular tiempo con las imágenes.....	44
Figura 13 Compartir y publicar	44
Figura 14 Ingreso a Edilim	46
Figura 15 Edición en Edilim.....	46
Figura 16 Insertar narrativas digitales	47
Figura 17 Actividad de refuerzo	47
Figura 18 Exportar.....	48
Figura 19 Edición de plantilla	49
Figura 20 Diseño de interfaz	49
Figura 21 Insertar el recurso educativo en el portafolio.....	50

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo proponer la narrativa digital como estrategia didáctica en la creación de recursos educativos abiertos para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Para la construcción de narrativas digitales se utilizó una metodología básica basada en nueve pasos que van desde la audiencia, generación de una idea, la investigación del tema, la redacción de la narración, la planificación del guion, la selección o creación de recursos multimedia, el montaje de la narrativa, la difusión del material hasta la reflexión sobre el proceso. Se utilizó un tipo de investigación aplicada, documental ya que se realizó una revisión bibliográfica en artículos científicos e investigaciones realizadas, con un diseño no experimental y un alcance exploratorio, la población beneficiaria indirecta son estudiantes de octavo año de educación básica de la Provincia de Chimborazo-Ecuador ya que el recurso se encuentra situado en la web a manera de propuesta.

Los resultados de la investigación incluyeron la construcción exitosa de la narrativa digital incorporando en el recurso educativo un conjunto de actividades de refuerzo con la ayuda de la herramienta de autor Edilim, el recurso educativo creado fue publicado en un portafolio electrónico, lo que facilitó su acceso y difusión entre otros educadores y estudiantes. La propuesta de integrar la narrativa digital tiene el potencial de enriquecer la experiencia educativa, al ofrecer a los estudiantes una nueva forma de interactuar con los contenidos de la asignatura.

Palabras claves: Narrativa digital, Estrategia didáctica, Recursos educativos, Lengua y Literatura, Educación, Tecnología

ABSTRACT

This research paper proposes the digital narrative as a didactic strategy for creating open educational resources to enrich the teaching and learning process in the subject of language and literature. For the construction of digital narratives, we used a basic methodology based on nine steps ranging from the audience, generating an idea, researching the topic, writing the narrative, planning the script, selecting, or creating multimedia resources, assembling the narrative, disseminating the material, and reflecting on the process. We used applied documentary research as we conducted a literature review of scientific articles and research, with a non-experimental design and an exploratory scope; the indirect beneficiary population is students in the eighth year of primary education in the province of Chimborazo-Ecuador as the resource is located on the web as a proposal. The research results included the successful construction of the digital narrative incorporating reinforcement activities in the educational resource with the help of the author's tool, Edilim. The academic resource was published in an electronic portfolio, facilitating its access and dissemination among other educators and students. The proposal to integrate the digital narrative has the potential to enrich the educational experience by offering students a new way to interact with the contents of the course.

Keywords: Digital storytelling, Didactic strategy, educational resources, Language and Literature, Education, Technology.



Mgs. Sofia Freire Carrillo

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604257881

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad el uso de recursos audiovisuales, es un medio de comunicación y entretenimiento para los jóvenes en etapa de adolescencia temprana, en donde optan por el uso de recursos tecnológicos en lugar de un espacio físico (Revista Juventud, 2017) además que con la llegada de la pandemia del COVID-19, la educación ha tenido una transformación, más aún con el uso de las tecnologías. Se ha hecho necesario integrar en los procesos educativos metodologías y recursos innovadores que han apoyado positivamente el aprendizaje de los contenidos. Uno de ellas es la narrativa digital, la cual aporta al desarrollo del aprendizaje mediante el uso de recursos multimedia, ayudando a la retención del conocimiento de la asignatura permitiendo integrar texto, imágenes, animación, videos, sonidos, acompañadas de los lenguajes auditivos, visuales y sensoriales, que posibilitan y contribuyen en la interacción y aprendizaje significativo de los estudiantes (Acosta, 2015). La narración se puede utilizar como una herramienta expresiva que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades y el pensamiento crítico en base a sus experiencias, se basa en la creación y desarrollo de historias, cuentos y relatos en el proceso educativo, lo que contribuye a la comprensión y el aprendizaje cognitivo de los estudiantes a través de nuevos conocimientos (Moreira, 2021).

La creación de recursos educativos abiertos basados en estrategias didácticas, busca estimular la comunicación entre estudiantes y docentes siendo parte importante en el diseño instruccional de la creación de un objeto de aprendizaje en la que se define como un mediador pedagógico y objeto virtual elaborado intencionalmente para un objetivo de aprendizaje (Cabrera et al., 2016). El objeto de aprendizaje es un contenido que permite al estudiante estar en constante aprendizaje a través de la práctica, permitiendo elaborar materiales educativos puesto que se pretende mejorar la educación actual y llevarla de la mano con las nuevas tecnologías (Salamanca, 2022), logrando que los estudiantes se interesen por la materia, entiendan lo que se imparte y puedan utilizar sus conocimientos en su diario vivir.

La importancia de la tecnología en la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como aumentar el interés de los estudiantes en las actividades académicas. El uso del Internet y el acceso a dispositivos móviles es cada vez más intuitivo ya que ha fomentado un cambio de paradigma en el uso de la tecnología.

El cambio que se observa en la educación con la ayuda de las tecnologías es evidente ya que se puede aprovechar todas las oportunidades que brinda la red tanto en el aula de clases como fuera de ella (Duarte, 2020).

La educación actual requiere que los estudiantes sean cada vez más reflexivos en el proceso de aprendizaje, que se incorporen progresivamente en acciones complejas, que

se interrogue sobre el progreso de su actividad hasta la solución en función de su evaluación y que sea capaz de apreciar de forma flexible las opciones de solución ante las peticiones de una actividad (Flores et al., 2017), es por esta razón que se creó la narrativa digital con contenidos que abarcan la materia de lengua y literatura, implementando en el recurso educativo abierto didáctico e interactivo, permitiendo que los estudiantes se involucren de lleno en la asignatura a través de la práctica mediante el uso de la tecnología, generando un aprendizaje significativo y logrando ser estudiantes generadores de su propio aprendizaje.

La razón principal por la cual se realizó la investigación es porque se ha evidenciado en prácticas preprofesionales realizadas en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo-Ecuador a través de una observación directa con más de 120 estudiantes en un tiempo de 3 meses, la carencia en el uso de estrategias didácticas en la materia de Lengua y Literatura, caracterizándose en gran medida por ser una educación tradicional y poco llamativa para el estudiante. Una de las causas por las que no se utilizan los recursos digitales es que los docentes se rigen al cumplimiento del sistema del Ministerio de Educación (2016) en donde imparten sus clases basándose en el modelo utilizado por varios años más no conforme a las necesidades que los estudiantes requieren hoy en día, ocasionando que los docentes no se preparen en nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Es así, que con esta investigación se propuso utilizar la narrativa digital para fortalecer la metodología de enseñanza por parte de los docentes y mejorar el autoaprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, en donde accedan de manera abierta a los recursos educativos y puedan adquirir y mejorar su conocimiento a través de las narrativas digitales y las actividades didácticas de refuerzo, evidenciándose así el progreso significativo en los estudiantes de octavo año de educación básica .

La presente investigación se muestra por capítulos:

En el capítulo I, hace referencia a antecedentes, el problema, justificación y los objetivos que se deseó alcanzar con la investigación.

En el capítulo II, se desarrolló el marco teórico basado en fuentes confiables, autores y se complementa con la posición reflexiva, crítica y argumentativa, de la investigadora.

En el capítulo III; se describe la metodología con la que se trabajó en el proceso de investigación.

El capítulo IV, compone el proceso de desarrollo de la propuesta de la narrativa en el recurso educativo con las actividades de refuerzo y su publicación.

El capítulo V consta de las conclusiones y recomendaciones en el que la investigadora da a conocer los puntos importantes y relevantes al finalizar la investigación.

1.1 Antecedentes

Para preparar esta sección se realizó una revisión bibliográfica en diferentes repositorios digitales académicos correspondientes a investigaciones realizadas como: DSpace Universidad Indoamericana, Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana, Universidad de Cartagena y un artículo científico de Google académico en el cual se ha seleccionado 4 antecedentes (tres tesis y un artículo científico) dentro del rango de los 5 años anteriores, en idioma español y de acuerdo a estos criterios de búsqueda se detalla a continuación:

El trabajo realizado por Togra, I. (2021), titulado “La narrativa como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, en el cuarto B en la escuela de educación básica Isidro Ayora del cantón Paute, año lectivo 2019-2020”, se llevó a cabo una investigación mixta de carácter descriptivo y como técnicas utilizadas la prueba diagnóstica, ficha de observación, encuesta y entrevista. Como resultados menciona que la narrativa en la lectoescritura sirve para mantener y facilitar la atención de los niños y niñas, proporcionando al docente estrategias metodológicas para proponer actividades de acuerdo a las dificultades de cada estudiante (Togra, 2021). La propuesta es diferente puesto que se centra en mejorar la lectoescritura más no en una asignatura además que posee distinta metodología.

El trabajo presentado por Encalada, E. (2021), titulado “La narrativa digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la historia de la independencia del Ecuador en básica media.” Tiene como objetivo Aplicar la narrativa digital como estrategia didáctica en la enseñanza de Estudios Sociales. Se llevó a cabo un paradigma mixto con un enfoque crítico – propositivo, utilizando encuestas y entrevistas. Los resultados señalaron que el 64% de los docentes nunca elaboraron narrativas digitales para impartir sus clases, mientras que el 46% se da a veces y ningún maestro lo realiza de manera permanente (Encalada, 2021). La propuesta es similar, lo que tiene de diferente es la asignatura, año escolar, la creación del recurso educativo en este caso es la herramienta Edilim y se encuentra publicada en un sitio web al alcance de los estudiantes.

El trabajo presentado por Cano, A; García, J; Orjuela, J. (2021), titulado “Uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias lectoras en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Juan María Céspedes de la ciudad de Medellín” tiene como objetivo “Fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes a través del uso de narrativas digitales como estrategia de inclusión académica.” En esta investigación se optó por un enfoque cualitativo y como resultados obtuvieron que la narrativa sirve como herramienta para diagnosticar, fortalecer y mejorar dificultades académicas (Cano et al., 2021). La propuesta es diferente debido a que centra en las competencias lectoras, posee una metodología diferente y no se realiza un recurso educativo.

En el estudio del artículo científico realizado por Zaldumbide,V; Delgado,D; Vargas,A & Zambrano,J. (2023), titulado “Uso de las narrativas digitales como estrategias didácticas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior en Ecuador”, fue estudiada a través de la metodología de investigación cualitativo y documental. El objetivo fue el de investigar los aspectos teóricos que fundamentan la narrativa digital centrándose en la educación superior. Los resultados de la búsqueda muestran que existe un interés creciente en el uso de narrativas digitales, promueve el pensamiento crítico, la creatividad y los estudiantes toman un papel activo en la construcción del conocimiento (Zaldumbide et al., 2023). La propuesta es diferente debido a que centra en un análisis de recopilación de información lo cual no convella a la creación de una propuesta.

1.2 Planteamiento del Problema

La educación en el Ecuador se encuentra en una etapa de cambios acelerados, de acuerdo con el avance de la ciencia se observa que la gran mayoría de los profesores no utilizan estrategias didácticas e interactivas en los estudiantes, lo cual influye en el rendimiento académico y en el estado anímico del estudiante (LOEI, 2022), por lo que constituye una gran responsabilidad para los docentes el saber cómo impartir sus clases para que sea de manera más entretenida y llamativa, como lo es por medio de la narrativa digital que a más de aprender puedan interactuar y ser partícipes de su propio aprendizaje.

En la actualidad en las Unidades Educativas se evidencia la falta de estrategias pedagógicas interactivas que facilitan el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que los docentes se dedican al cumplimiento del modelo rígido designado por el Ministerio de Educación (2016) en el que todos los contenidos están designados a ser aplicados durante un tiempo establecido, lo que hace que los docentes trabajen acorde al tiempo de cada contenido, más no, conforme a las necesidades que los estudiantes requieren, forzando así a clases tradicionalistas y a no buscar apoyo tecnológico para reforzar y enseñar su materia.

De acuerdo al libro proporcionado por el Ministerio de Educación (2016) en la asignatura de Lengua y Literatura se pudo observar que sirve como medio de investigación y de descubrimiento, en la que se integra lecturas y actividades diseñado para este subnivel de la Educación General Básica Superior, pero no se evidencia la integración de actividades prácticas en cuanto al uso de tecnología, lo que dificulta que los estudiantes retengan los conocimientos impartidos por parte del docente debido a la falta de interacción y práctica en cuanto a las temáticas impartidas.

Por ende, se evidenció desde la experiencia realizada en prácticas preprofesionales en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz a través de la observación y ayudantía que los docentes carecen de estrategias didácticas necesarias para fomentar el aprendizaje en su entorno educativo, debido a que los estudiantes no cuentan con herramientas digitales en su aprendizaje lo que conlleva a la falta de interacción entre el estudiante y los medios digitales, dificultando así el desempeño en su formación académica, los docentes imparten su materia de manera rutinaria y no cuentan con clases innovadoras provocando el aburrimiento de los estudiantes por la falta de estrategias didácticas en el área de Lengua y Literatura, además esto provoca que tiendan a olvidar lo aprendido en el aula, generando el desinterés de los estudiantes por la materia y obteniendo un rendimiento por debajo de lo deseado.

Para resolver la falta de estrategias didácticas en el área de Lengua y Literatura se propone la elaboración de narrativas digitales de cada contenido a impartir durante el año escolar 2023-2024, incorporando en un recurso educativo abierto con el objeto de que los

docentes utilicen nuevas metodologías de enseñanza para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de manera dinámica y significativa.

1.3 Justificación

El presente proyecto que se llevó a cabo es el de proponer la narrativa digital como estrategia didáctica en la creación de recursos educativos abiertos para la asignatura de Lengua y Literatura pues el tema de investigación es importante porque integra aspectos que se están suscitando en la actualidad.

Por un lado, la falta de estrategias didácticas enfocadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura y, por otro lado, los recursos digitales necesarios dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, lo que conlleva a reformar la educación del estudiante y a que este pueda tener un aprendizaje significativo y de calidad (Pamplona et al., 2019).

A través de esta investigación se pretende apoyar a la asignatura de Lengua y Literatura mediante la creación de narrativas digitales en el cual al combinar elementos narrativos con recursos multimedia se proporciona una experiencia educativa para estimular en los estudiantes el pensamiento crítico, la reflexión, la creatividad y la retención del contenido de manera significativa adaptando las prácticas pedagógicas a la era digital, aprovechando la gran cantidad de herramientas tecnológicas que existen para potenciar el aprendizaje. Con la ayuda de los recursos educativos abiertos se permite la participación activa y el constante autoaprendizaje de los estudiantes (Chacón & Sánchez, 2022) al momento de desarrollar las actividades de refuerzo de cada una de las temáticas, logrando evidenciar su desempeño y comprensión, al aplicar esta propuesta en un portafolio electrónico se promueve la accesibilidad permitiendo el libre acceso al material educativo de calidad sin que exista restricciones económicas que dificulten su utilización.

Los beneficiarios de la investigación son los estudiantes de octavo año de educación básica de la Provincia de Chimborazo, pues este tema es relevante ya que la narrativa digital es fundamental para el desarrollo de recursos educativos, debido a que, según González (2022), permiten el desarrollo intelectual y emocional de los niños en cuanto a sus conocimientos, capacidad de expresión y creatividad. Por lo tanto, es importante que los docentes utilicen diversas metodologías y materiales didácticos, incorporando la tecnología dentro del aula de clase como un recurso interactivo para ayudar a los estudiantes a construir su propio conocimiento y a los docentes a tener material de apoyo que sea útil para mejorar la calidad de la educación.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Proponer la narrativa digital como estrategia didáctica en la creación de recursos educativos abiertos para la asignatura de Lengua y Literatura

1.4.2 Objetivos Específicos

- Elaborar un estado del arte sobre narrativa digital y su aplicación en el Área de Lengua y Literatura
- Diseñar una narrativa digital basado en los contenidos de octavo año de educación básica de Lengua y Literatura
- Crear recursos educativos a través de la herramienta de autor Edilim
- Publicar en un portafolio electrónico el recurso educativo abierto

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

La presente investigación se llevó a cabo realizando una búsqueda minuciosa de información en diferentes repositorios científicos, en el que se logró evidenciar la falta de búsqueda y relación en cuanto al uso de producción, comunicación digital con contenidos del área de Lengua y Literatura del Libro del Ministerio de Educación, esto se da, ya que se maximiza el trabajo para los docentes debido al tiempo que este proceso conlleva ya que no solo implica la creación de contenido pedagógico sino la necesidad de conocer competencias tecnológicas para la creación de recursos de calidad resultando ser abrumador y sobrecargado. Es por ello que se consideró las variables a estudiar para un análisis del estado del arte como lo es la narrativa digital y recursos educativos abiertos en el cual permitirá la comprensión de contenidos de la asignatura de una manera entretenida, didáctica y sobre todo innovadora.

Seguidamente, se presentan investigaciones que ya han sido analizadas logrando sustentar la fundamentación teórica de la investigación.

Para Villa (2021), en su investigación denominada “Uso de la Narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura de cuarto año de educación general básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva, año lectivo 2019-2020” se aplicó una propuesta metodológica de la narrativa digital en el que utilizó herramientas digitales para mejorar la comprensión lectora entre ellos, imágenes, videos, cuentos, historias de vida con la incorporación de emociones, relatos , animaciones y sonido.

De acuerdo a la autora menciona las falencias que los estudiantes tenían para analizar una lectura en donde no existía comprensión de los textos por lo que al aplicar esta estrategia didáctica de la utilización de la narrativa digital con la ayuda de las herramientas digitales facilitó la comprensión lectora , en el cual se pudo evidenciar que llamó la atención por parte de los estudiantes, existió mayor atracción a la lectura al relacionarse con la tecnología, enriqueciendo la asignatura y mejorando su proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a los recursos educativos para Apolo & Brito (2022), en su investigación denominada “Recursos Educativos Abiertos para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del 7mo año de Educación General Básica” la creación e implementación de los Recursos Educativos Abiertos (REA) con la ayuda de herramientas tecnológicas ha favorecido los contenidos académicos de la asignatura en el cual se desarrolló la Unidad III con los cinco temas del Libro del Ministerio de Educación, en la cual las autoras mencionan como resultados obtenidos que los recursos educativos si favorecen el aprendizaje, existe notablemente una mayor comprensión de manera satisfactoria en cuanto a los temas de Lengua y Literatura , a través de las actividades interactivas lograron motivar la colaboración, dinamismo, participación y

pensamiento crítico durante el proceso de enseñanza aprendizaje , evidenciando en los estudiantes las ganas de seguir aprendiendo por su constante colaboración en el aula .

2.1 Narrativa Digital

2.1.1 Conceptualización

La narración ha existido desde la antigüedad en los pueblos más primitivos como un medio de enseñanza y aprendizaje para contar historias y lograr responder inquietudes de las personas (Observatorio IFE, 2017). La narrativa digital se originó en la primera mitad del siglo XX (Acosta, 2018), en el que las historias han ido evolucionando con el pasar de los años, puesto que antes utilizaban fogatas como un medio de comunicación y ahora en la actualidad se puede tener al alcance a través de un medio tecnológico.

La narrativa digital se considera como el arte de crear historias utilizando un conjunto de lenguajes mediante imágenes, sonidos, animaciones, videos y textos de manera que pueda tener un enfoque más dinámico, interactivo e innovador proporcionando el interés y la participación de los involucrados (Acosta,2018). Según Villa (2021) la narrativa digital permite la producción de contenido a través de medios de comunicación con la finalidad de compartir aspectos de su historia de vida. La autora manifiesta que la utilización de la narrativa permite crear contenido informativo proporcionando una experiencia entretenida.

2.1.2 Características

La narrativa digital permite el uso de tecnologías digitales para contar historias o expresar ideas de manera interactiva. Como aporta Hermann & Pérez (2019) “las narrativas digitales recurren a la utilización de las herramientas tecnológicas de la web 2.0, que desde sus características posibilitan una gestión intuitiva” (p.2). La narrativa en la actualidad se encuentra a través de recursos digitales que brindan la posibilidad de acceder de manera rápida, olvidando las narrativas textuales que se utilizaban antes y proporcionando narrativas innovadoras.

Se caracteriza por detallar hechos, vivencias utilizando la narración mediante múltiples plataformas, canales y soportes (Tipantuña,2019), permitiendo utilizar los recursos tecnológicos para producir una especie de relato intuitivo con el que las personas logran entender de mejor manera.

La narrativa digital se caracteriza por ser interactiva y fomentar la imaginación, aprovechando la gran cantidad de medios digitales de tal manera de enriquecer la información que se requiere transmitir.

Permite que los estudiantes retengan los conocimientos en base a metodología que viabiliza la educación, permitiendo el uso de estrategias didácticas logrando el desarrollo de las habilidades en base a la participación activa del estudiante (Moreira,2021).

2.1.3 Importancia de la Narrativa Digital

La narrativa digital es importante porque permite que las personas puedan retener las ideas y poder entenderlas de mejor manera, logrando tener conocimientos a largo plazo (Encalada, 2021). La importancia radica en la capacidad de conectar a las personas logrando la participación activa y permitiendo transportar el conocimiento a otras realidades de forma innovadora y creativa con el propósito de atrapar la atención.

Por otra parte, la narrativa digital es importante ya que genera nuevas experiencias a los espectadores, los cuales integran narrativas con lenguajes visuales y sonoros permitiéndoles incorporar un vínculo emocional con las historias (Acosta, 2018). La creación de la narrativa digital es de gran importancia debido a que la información que se presenta es clara, detallada y muy relevante lo cual permite ir creando entornos favorables y promover la participación (Bilbao & Piscina, 2019). La narrativa digital tiene mucha importancia en la actualidad, ya que, con la ayuda del internet y plataformas digitales, las personas pueden acceder con facilidad a distintos contenidos narrativos de tal manera de entender mensajes y despertar emociones a la audiencia logrando que la persona piense, actúe y sienta lo que se está contando.

2.1.4 Importancia de la Narrativa Digital en la educación

La narración es un recurso muy importante en la educación el cual permite que los docentes tengan la posibilidad de aprovechar la narrativa como una herramienta para mejorar la comprensión y establecer una conexión con el tema que se está impartiendo (Iruri & Villafuerte, 2022). La narrativa digital ofrece una forma innovadora y sobre todo atractiva de enseñar a los estudiantes para facilitar la retención de contenidos, desarrollar el pensamiento crítico y promover el aprendizaje.

En el aprendizaje, la narrativa genera un efecto positivo permitiendo que los estudiantes tengan un entorno para analizar e interpretar (Moreira, 2021), convirtiéndose en una herramienta muy valiosa, adaptándose a las necesidades y preferencias de los estudiantes en la era digital. Al utilizar la narrativa los estudiantes se vuelven protagonistas de su propio aprendizaje, estimulando su creatividad e imaginación generando así un compromiso hacia el contenido educativo.

2.1.5 Estrategias para la incorporación de narrativa digital en el aula

- Utilizar la narrativa digital como una herramienta que permita la expresión del estudiante para desarrollar un pensamiento crítico y demostrar sus habilidades en base a sus experiencias logrando la interactividad, creatividad, colectividad, navegación y comunicación del estudiante mediante la adquisición de los nuevos conocimientos (Moreira, 2021).
- Crear proyectos que involucren a los estudiantes en la creación y visualización de narrativas digitales empleando el uso de la tecnología dentro del aula de clase a través de plataformas en línea y tecnología móvil permitiendo a los estudiantes

crear y compartir narrativas digitales logrando su acceso y participación activa (Hermann, 2020).

- Utilizar la narrativa digital en el aula como una forma de evaluación para que los estudiantes logren adquirir una comprensión más relevante (Moreira, 2021) además de facilitar a los estudiantes temas de debates o de interés personal para aumentar el compromiso y motivación al desarrollo de narrativas digitales.

2.1.6 Rol del docente en la implementación de narrativas digitales

El docente como educador tiene un rol muy importante en la implementación de narrativas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que el docente es el encargado de estar en constante autoaprendizaje, indagando, explorando la era digital para lograr estar actualizado en cuanto al uso y manejo de la tecnología, aplicaciones, recursos digitales permitiéndole generar productividad a la hora de construir narrativas digitales útiles (Villa,2021), además es importante mencionar que no solo se necesita conocer acerca de la construcción de las narrativas, es necesario que el docente utilice su parte pedagógica es decir tenga un enfoque cuidadoso y planificado acerca del contenido que desea enseñar enfocándose en los objetivos educativos que desea alcanzar en la asignatura.

El docente tiene como rol, garantizar de manera accesible las narrativas digitales teniendo en cuenta las diferentes necesidades individuales de los estudiantes promoviendo un entorno inclusivo, fomentar la creatividad y la expresión personal creando un entorno educativo efectivo y enriquecedor ayudándoles a adquirir las habilidades necesarias para crear y consumir contenido de manera responsable y significativa.

El Digital Storytelling se consolida como una herramienta útil para los docentes con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje, promoviendo enfoques y métodos educativos más avanzados que impulsan el desarrollo de habilidades en los estudiantes(Ruiz et al., 2022).

2.1.7 Tipos de Narrativas

Existen diferentes tipos de narrativas que brindan la oportunidad de acoplar el contenido educativo a medios digitales. Según Acosta (2015) menciona los siguientes tipos:

- **Narrativas multimediales:** permite la integración de lenguajes visuales y sonoros.
- **Narrativas hipertextuales:** utilización de textos bifurcados en donde aporta a la decodificación de los relatos.
- **Narrativas hipermediales:** aquí se recopilan las dos narrativas antes expuestas.
- **Narrativas transmediáticas:** hace referencia a la narración de una historia interpretada por diferentes plataformas digitales.

2.1.8 Pasos para crear la Narrativa Digital

A continuación, se describe la metodología planteada por autoría propia, la cual es una adaptación de la propuesta realizada por Ruiz et al (2022)

Tabla No. 1 Metodología para crear narrativas digitales.

PASOS	DEFINICIÓN
1. Audiencia	Es esencial conocer a quien va dirigida la narrativa el cual permita personalizar los contenidos de manera relevante, adaptando la información hacia la audiencia, para captar su atención y logrando que el mensaje sea comprensible, atractivo y significativo. Para ello es importante conocer los dispositivos y plataformas que son más utilizadas por parte de la audiencia.
2. Tener una idea	Es importante contar con una idea como punto de partida misma que puede plasmarse de manera escrita o a través de un esquema visual.
3. Investigar, explorar y aprender	Es fundamental para adquirir un conocimiento experto en el tema que se trata. Esto implica documentar, analizar y organizar la información utilizando diversas herramientas.
4. Escribir la narración	Se debe contar la historia de forma coherente, estructurada como lo es la introducción, nudo y desenlace y sobre todo con fluidez.
5. Crear el guion:	Guion Literario: Define qué actividades y recursos se utilizan para darle forma a la historia. Guion Gráfico: Permite organizar la secuencia de escenas que se utiliza para la producción multimedia, logrando previsualizar de manera gráfica para lograr la representación deseada.
6. Seleccionar los recursos:	Seleccionar los recursos multimedia a utilizar como música, imágenes, videos, texto, animaciones mapas, ilustraciones que servirán de apoyo para la historia.
7. Realizar el montaje:	Implica la unión y edición de todos estos recursos seleccionados para dar forma a la narrativa.
8. Publicar	Para que el público pueda acceder a ella y conocerla.
9. Reflexionar	Reflexionar sobre el proceso y el producto creado, evaluando su impacto a nivel personal, emocional, social y de aprendizaje para futuras mejoras.

Nota: Se resume los pasos de la Metodología básica

Fuente: Elaboración propia a partir de (Ruiz et al.,2022)

2.1.9 Pasos para utilizar la Narrativa Digital

Con la finalidad de elaborar una narrativa digital como un proceso creativo se toma en consideración el trabajo de Lambert (2015) en el que se plantea siete pasos para utilizar el Digital Storytelling el mismo que es citado por (Observatorio IFE, 2017, p11):

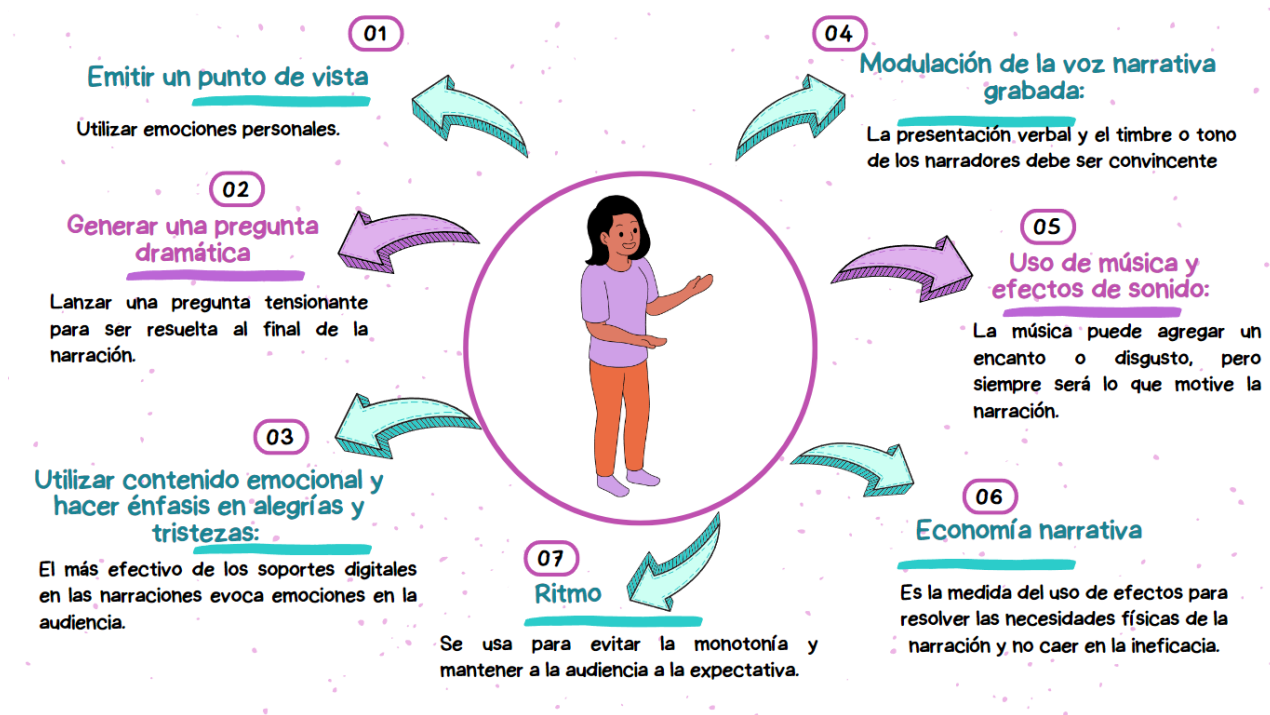


Figura 1 Pasos para utilizar la narrativa digital

Fuente: Elaboración propia a partir de (Observatorio IFE, 2017)

2.2 Contenidos Multimedia

2.2.1 Conceptualización

Según Aguilar & Morón (1994) “El término multimedia engloba a todo entorno de comunicación capaz de permitir la combinación en un solo sistema de medios” (p.81), los contenidos multimedia tienen como finalidad captar la atención del receptor con el objetivo que se sientan atraídos por el tema que se está transmitiendo (Mora, 2022), proporcionando una experiencia más enriquecedora para la audiencia, combinando diferentes formatos que se caracterizan por ser atractivos e interactivos, utilizados para comunicar de manera efectiva el contenido que se requiera transmitir.

La utilización de contenidos multimedia en la actualidad es una actividad que se utiliza diariamente para el consumo de información en el cual existen personas que la utilizan con fines de mantenerse informados de manera clara y directa o por entretenimiento (Mora, 2022). La incorporación de contenidos multimedia permite a los lectores adquirir conocimientos de manera verás y concisa promoviendo la retención de contenidos impartidos y logrando un aprendizaje más enriquecedor y sobre todo exitoso.

2.2.2 Beneficios

La utilización de contenidos multimedia tiene varios beneficios en diversos ámbitos, como facilitar y promover la difusión, la información que se requiera transmitir y sobre todo enriquecer la comunicación a través de la utilización de elementos lúdicos, interactivos, didácticos y recreativos (Aguilar & Morón, 1994), en el ámbito educativo los estudiantes mejoran su aprendizaje con la utilización de contenidos multimedia que facilitan los temas de estudio, aquí se desarrollan con profundidad los contenidos multimedia, siendo este como un instrumento para que la enseñanza sea más eficaz, permitiendo la evolución del aprendizaje y que este sea completo.

En la educación los contenidos multimedia brindan mayor retención de información acerca de los temas que se imparten, permitiendo la interactividad y participación activa de cada uno. El crear contenidos multimedia permite incorporar información esencial permitiendo generar en los estudiantes la memoria a largo plazo (Latapie, 2007), es necesario que la persona que genera el contenido multimedia tenga conocimiento o se haya preparado acerca del tema, con el objetivo que el contenido educativo sea efectivo y de calidad.

2.2.3 Tipos de contenidos Multimediales

Se considera que existen diferentes tipos de contenidos multimedia los cuales pueden ser utilizados para crear diferentes medios de comunicación. Según Santiana (2015) manifiesta que existe seis tipos de contenido multimedia los cuales se mencionan a continuación:



Figura 2 Tipos de contenidos multimediales
Fuente: Elaboración propia a partir de (Santiana, 2015)

2.3 Estrategia Didáctica

2.3.1 Conceptualización

La estrategia didáctica “es el conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza” (Macas, 2016, p.23), en el que están diseñadas para facilitar la adquisición de conocimientos y lograr los objetivos planteados en el ámbito educativo, permite innovar la enseñanza para instruir al estudiante en su formación académica logrando resultados positivos en beneficio del desarrollo de una sociedad de excelencia.

Del mismo modo Feo (2010) menciona que la estrategia didáctica son procedimientos, técnicas que el docente utiliza con un fin académico para organizar sus actividades y construir el proceso de aprendizaje. El autor hace referencia que el docente puede desarrollar diferentes procedimientos para impartir sus clases de manera flexible buscando que el estudiante pueda adquirir los conocimientos de manera entretenida y sin dificultad.

2.3.2 Características

Las estrategias didácticas se caracterizan por promover el aprendizaje significativo dentro y fuera de clases (Loor et al., 2020). Esta característica puede complementarse con las que menciona Limas (2018):

La estrategia didáctica debe estar sustentada de manera teórica en las distintas prácticas pedagógicas en la cual se evidencie que existe coherencia y sobre todo que fue planificada.

Es importante que la estrategia didáctica parta de la reflexión, se conozca la persona quien enseña y quien va aprender.

De acuerdo a lo que mencionan ambos autores podemos concretar que las estrategias didácticas tienen que estar bien elaboradas, tener una sustentación teórica de los conocimientos que se requiere transmitir, tomar en consideración las necesidades de las personas a las que va dirigida y se pueda promover la utilización de recursos y tecnología para enriquecer el desarrollo de enseñanza y aprendizaje.

2.3.3 Beneficios en la educación

En la educación las estrategias didácticas tienen un rol muy importante tanto para el docente como para el estudiante, la intención de las estrategias didácticas es que el estudiante aprenda a reflexionar (Loor et al., 2020), tenga un pensamiento crítico, mejore su comprensión y retenga los contenidos que se está impartiendo además que permite a los docentes mejorar sus metodologías de enseñanza, olvidando así clases tradicionalistas y enfocándose en mantener una enseñanza renovada.

Dependiendo del contexto educativo las estrategias didácticas pueden variar en beneficio de las necesidades de los estudiantes, aplicando de manera reflexiva y

seleccionando los contenidos apropiados para enseñar de manera que influya la evolución, innovación y tecnología para el aprendizaje.

2.3.4 Tipos de estrategias didácticas

Existen dos tipos de estrategias didácticas, que varían de acuerdo a los objetivos de aprendizaje, contenidos a enseñar y por supuesto las necesidades que presente el público objetivo:

Estrategias de enseñanza: se encuentran diseñadas para el docente, abarcan procedimientos para hacer factible el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a los contenidos impartidos (Ferreiro, 2012).

Estrategias de aprendizaje: el estudiante sigue procedimientos necesarios para aprender, desarrollando diferentes estrategias para lograr procesar y aprender información de manera significativa (Ferreiro, 2012).

Ambos tipos de estrategias promueven la participación activa tanto del docente como del estudiante, para la adquisición del conocimiento de manera significativa (Rojas, 2022). Para poner en consideración las distintas estrategias es necesario saber que contenidos se va a enseñar o aprender permitiendo crear recursos didácticos adecuados de acuerdo a lo que necesitan los estudiantes.

2.4 Recursos Educativos

2.4.1 Conceptualización

Para Vargas (2017) Los recursos educativos son apoyos pedagógicos para mejorar el desempeño del docente con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje. El docente utiliza recursos educativos para construir el conocimiento de los estudiantes de manera concisa, explicando de manera clara y detallada lo que se requiere transmitir, permitiendo que el estudiante adquiera los conocimientos de manera significativa.

Los recursos educativos son utilizados como apoyo para diferentes asignaturas dentro del aula de clases (Huambaguete, 2011). Si bien los recursos educativos facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, al docente le ayuda siendo como guía para enseñar y responder a los requerimientos de los estudiantes, cuidando que el contenido que se inserta sea lo más importante y claro posible, logrando que el estudiante adquiera, retenga ese conocimiento y sobre todo despierte su interés por el aprendizaje.

2.4.2 Características

Los recursos educativos tienen un rol muy importante en el ámbito de la educación por lo que Chulde (2015) menciona las siguientes características:

- Los recursos educativos pueden ser producidos por medios digitales para facilitar el desempeño de las actividades de aprendizaje.
- Los recursos educativos que utiliza el docente dentro de su práctica educativa son una estrategia pedagógica para la adquisición de conocimientos.

- Permiten lograr cambios en el desarrollo de capacidades y destrezas de los estudiantes.

Los recursos educativos deben enfocarse a los objetivos planteados, ser adaptables a los diferentes estilos de aprendizajes, tienen que ser de calidad en cuanto a contenido, presentación, diseño, las actividades deben ser interactivas que permitan la participación activa de los estudiantes y por supuesto debe ser fácil de utilizar.

2.4.3 Ventajas

Los recursos educativos ofrecen numerosas ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje para enriquecer el proceso educativo, por su parte Blanco (2012) menciona lo siguiente: los recursos educativos permiten fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de alguna asignatura logrando unir parte de contenidos teóricos con la parte práctica, los recursos educativos permiten interactuar con el docente y estudiante, logrando el proceso de aprendizaje bidireccional.

De la misma manera Vargas (2017) aporta las siguientes ventajas, los recursos educativos pueden ser tanto físicos como virtuales en el que permite despertar el interés de los estudiantes, facilita la actividad del docente y es flexible puesto que se adecua a cualquier tipo de contenido.

Al aprovechar estas ventajas, los docentes encargados de impartir el conocimiento pueden crear entornos de aprendizaje más atractivos y efectivos gracias a la utilización de estos materiales educativos puesto que el estudiante logrará el dominio de contenidos de la asignatura y se evidenciarán resultados positivos al momento de evaluar.

2.4.4 Recursos educativos abiertos

En la actualidad el uso de recursos educativos abiertos ha cobrado gran relevancia puesto que permite democratizar el acceso a la educación, logrando gran cantidad de recursos disponibles de manera gratuita, lo cual conlleva a mejorar la educación con el apoyo de la tecnología. De acuerdo a la UNESCO (2021) Los recursos educativos abiertos o REA “son cualquier tipo de material educativo de dominio público o de licencia abierta” (párr.1).

El uso de recursos educativos abiertos es accesible a través del internet permitiendo romper barreras de espacio y tiempo (Paucar, 2021), “tiene como propósito proveer el acceso abierto” (Colomé, 2019, p.90).

Los recursos educativos son una nueva forma de procesamiento de información y del conocimientos en el que las nuevas tecnologías de información y comunicación se ven involucradas para generar un propósito educativo (Gutiérrez, 2010).

Por otra parte, los recursos educativos abiertos brindan la posibilidad de acceder de manera gratuita a diferentes plataformas, medios educativos que conlleva a mejorar la práctica educativa, obteniendo información a la gran variedad de contenidos, temáticas

educativas logrando generar avances en el conocimiento con la ayuda de una enseñanza personalizada y actualizada.

2.5 Enseñanza de Lengua y Literatura para Octavo año de educación general básica (Currículo Ecuador)

2.5.1 Conceptualización

El currículo establece los objetivos educativos que se pretende alcanzar, los contenidos que se enseñarán y las directrices que se deben cumplir, se divide en diferentes áreas del conocimiento y se plasma la información de acuerdo a las necesidades de cada subnivel educativo

El Ministerio de Educación (2016) manifiesta “el currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones” (p.6).

La enseñanza de Lengua y Literatura para Educación Básica Superior de acuerdo al Ministerio de Educación (2016) en el que interviene el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria hace énfasis al desarrollo de destrezas por parte de los estudiantes más que al aprendizaje de los contenidos teóricos ya que cuyo objetivo de enseñar no es que los estudiantes sean expertos lingüistas, sino que sean personas competentes en cuanto al uso de la lengua oral y escrita.

La enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de octavo año de educación básica superior es indispensable puesto se centra en la enseñanza oral y escrita los mismos que permiten a los docentes incorporar metodologías adecuadas para la enseñanza de los estudiantes en la materia teniendo en consideración el currículo y los contenidos educativos con el objetivo de lograr la participación activa, natural de los estudiantes permitiéndoles ser receptores de conocimientos significativos para su vida.

2.5.2 Importancia

El área de Lengua y Literatura es importante ya que permite que los estudiantes ejerciten sus habilidades lingüísticas-comunicativas permitiéndoles el uso eficiente de la lengua con el objetivo de que se conviertan en personas competentes de la cultura oral y escrita (Ministerio de Educación, 2016). La gran importancia de aprender el área de Lengua y Literatura permite a los estudiantes enriquecer su vocabulario, ampliar la manera de comunicación al momento de expresarse, lograr el pensamiento crítico, reflexivo en el que le permitan expresar sus ideas y brindar su punto de vista.

Las destrezas propuestas por el currículo no son de manera técnica, sino que permite el ejercicio y la práctica constante con el objetivo de buscar soluciones a los problemas planteados (Ministerio de Educación, 2016). Es importante que los estudiantes de octavo año y otros subniveles que se encuentran adquiriendo el conocimiento de esta área tengan en consideración el aprender a conciencia puesto que esto les permitirá

desarrollar y adquirir destrezas significativas que perdurarán el resto de su vida y lograr el éxito académico.

2.5.3 Objetivos de Lengua y Literatura

Todas las asignaturas cuentan con objetivos que les permiten establecer metas que se espera que los estudiantes logren alcanzar en la asignatura.

Los objetivos establecidos para el área de Lengua y Literatura para la Educación General Básica Superior de acuerdo al Ministerio de Educación (2016) son los siguientes:

- Reconocer las ventajas y beneficios que la cultura escrita ha aportado en diferentes momentos históricos y en diversos contextos de la vida social, cultural y académica.
- Valorar la diversidad lingüística del Ecuador en sus diferentes formas de expresión para fomentar la interculturalidad en el país.
- Analizar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para evitar estereotipos y prejuicios.
- Comunicar oralmente con eficiencia en el uso de estructuras de la lengua oral en diversos contextos de la actividad social y cultural para exponer sus puntos de vista, construir acuerdos y resolver problemas.

(p.341)

2.5.4 Bloques curriculares

Los Bloques del currículo permiten estructurar los contenidos de la asignatura que se imparte y sirve como guía para la enseñanza por parte del docente.



Figura 3 Bloques Curriculares de Lengua y Literatura

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo al Ministerio de Educación (2016) se toma en consideración los bloques curriculares que aportan a la construcción de unidades durante el año escolar.

Lengua y Cultura: permite a los estudiantes examinar la situación en la que se da la cultura textual, sus contextos sociales, culturales logrando el respeto y valoración por la diversidad lingüística.

Comunicación oral: brinda a los estudiantes la oportunidad de construir y expresar sus diferentes puntos de vista mediante la expresión oral.

Lectura: permite que los estudiantes exploren, analicen y desarrollen sus diferentes ideas en base a la búsqueda, selección y autorreflexión de la información seleccionada.

Escritura: contribuye al desarrollo integral de los estudiantes como un medio de comunicación, aprendizaje y la demostración de textos de diversa índole.

Literatura: valora los contenidos y refuerza la creación de textos, convirtiendo actividades lúdicas y la originalidad del estudiante.

2.5.5 Destrezas

Las destrezas con criterios de desempeño que se muestran a continuación pertenecen a cada bloque curricular, el cual permite al docente evaluar el nivel de competencia adquirida y tener los estándares claros de la asignatura:

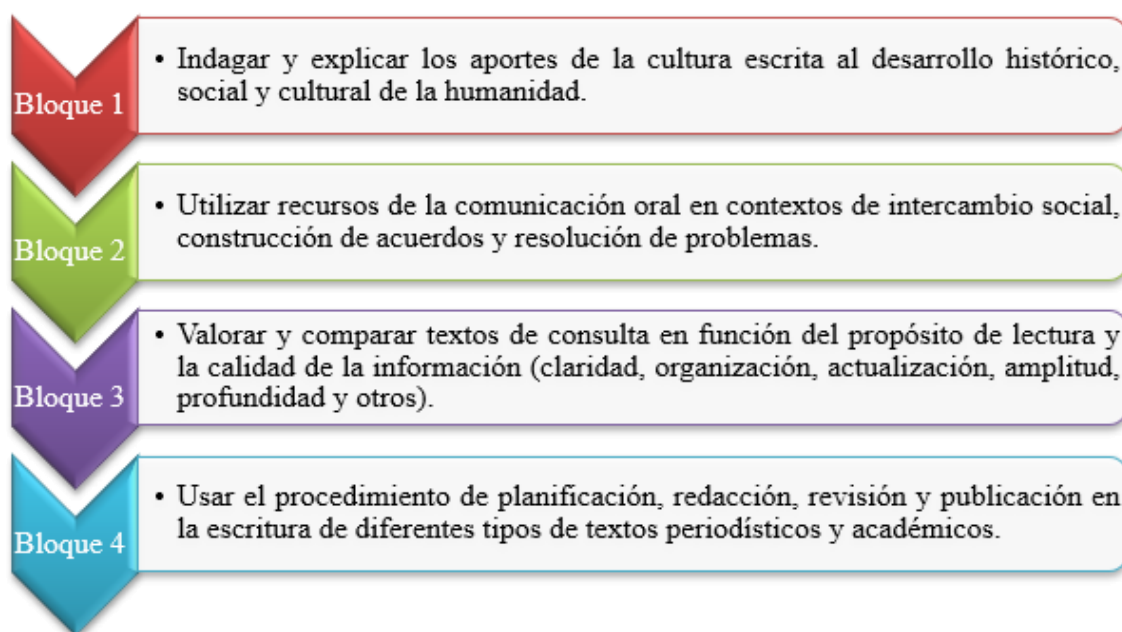


Figura 4 Destrezas con criterios de desempeño

Fuente: Elaboración propia a partir de (Ministerio de Educación, 2016, pp. 343-346)

2.5.6 Enseñar contenidos de Lengua y Literatura a través de la Narrativa Digital

Enseñar contenidos de Lengua y Literatura con la ayuda de la narrativa digital es una forma efectiva y atractiva de incentivar a los estudiantes al aprendizaje significativo mas no memorista, el uso de la narrativa en la asignatura permitirá que los estudiantes fortalezcan la creatividad, imaginación, motivación e incorporen sus sentimientos a las temáticas que se imparten por medio de las narrativas, logrando que el aprendizaje sea más didáctico e interactivo, promoviendo el gusto por la materia, dejando a un lado las clases tradicionalista en donde el contenido es estático y logrando enriquecer la educación por medio de la tecnología.

La narrativa digital en conjunto con los contenidos del área de Lengua y Literatura permiten determinar el valor pedagógico en cuanto a la enseñanza de la escritura para mejorar la gramática, estructuración de párrafos, coherencia entre oraciones al igual que la expresión libre, comunicación, ampliación del vocabulario como un medio que permite mejorar la calidad de aprendizaje (Villa,2021).

La creación de la narrativa digital promueve el trabajo colaborativo permitiendo desarrollar diferentes actividades de manera grupal que ayuden a la construcción del aprendizaje (Villa,2021), mediante la utilización de narraciones digitales empleadas en un recurso educativo para enseñar contenidos educativos de la asignatura de Lengua y Literatura se permite aportar de manera innovadora y significativa todos los bloques curriculares dentro de las cuatro unidades establecidas para octavo año de educación básica.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

El presente trabajo no cuenta con un enfoque de investigación ya que como resultado no tiene el estudio de un problema, si no, es la elaboración de una propuesta para atender el problema de la falta de estrategias didácticas sin el propósito de revisar el efecto causado por la propuesta.

3.2 Tipo de investigación

La presente investigación es **Aplicada** debido a que la propuesta está basada en metodologías existentes en cuanto al estado de arte de la literatura. La investigación aplicada es el tipo de investigación que hace énfasis en la resolución práctica de problemas. Se centra en cómo se pueden llevar a la práctica las teorías generales investigadas, se basa fundamentalmente en los hallazgos tecnológicos de la investigación básica, ocupándose del proceso de enlace entre la teoría y el producto (Lozada, 2014). En este caso, se elaboró una propuesta para atender el problema de la falta de estrategias didácticas sin el propósito de revisar el efecto causado por la propuesta, sin embargo, se dejó como base para futuras investigaciones, en las cuales se pueda comprobar su eficacia y el beneficio que brinda a los estudiantes.

3.3 Diseño de la Investigación

El diseño de investigación debido a la naturaleza de estudio es **no experimental** puesto que no se manipularon las variables y no se realizó ningún estudio en la población beneficiada.

3.4 Alcance de Investigación

La investigación tuvo un alcance **exploratorio** ya que se indagó, analizó y se familiarizó con el uso de narrativas digitales y recursos educativos abiertos en el que se recopiló información para el desarrollo de la propuesta en la cual se puedan orientar para futuras investigaciones.

3.5 Población Beneficiaria

La población beneficiaria indirecta son estudiantes de octavo año de educación básica de la Provincia de Chimborazo-Ecuador puesto que la construcción de los recursos educativos, se encuentran situados en un portafolio electrónico a manera de propuesta. Se ha seleccionado a los estudiantes de octavo año porque se ha evidenciado en prácticas realizadas en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz la falta de estrategias didácticas en la materia de Lengua y Literatura del curso en mención.

3.6 Técnicas de Recolección de Datos

La presente investigación tuvo una Revisión Documental de recolección de datos ya que por medio de los documentos analizados se logró construir la propuesta.

3.7 Métodos de Análisis

La información presentada en el documento se basó en el **método de análisis de texto** por lo que se llevó a cabo un proceso minucioso del contenido textual para extraer datos relevantes y obtener una comprensión profunda acerca de la narrativa digital como estrategia didáctica.

3.8 Procesamiento de Datos

Para la construcción de la información recabada se identificaron temas recurrentes y palabras claves del tema, permitiendo construir la información de manera estructurada y fundamentada a través de repositorios científicos como Dialnet, Scielo, Google Académico y repositorios académicos de diferentes Universidades con el objetivo de recabar la información más veraz y significativa, la búsqueda realizada se desarrolló en idioma español, durante un tiempo aproximado de 3 meses permitiendo construir el presente proyecto de investigación.

3.9 Metodología para el diseño de la narrativa digital

La presente investigación fue diseñada con la ayuda de una metodología básica propuestos por los siguientes autores (Ruiz et al.,2022) mismo que fue adaptado por autoría propia:



Figura 5 Diseño de Narrativas Digitales

Fuente: Elaboración propia a partir de (Ruiz et al.,2022)

Una vez diseñada la narrativa digital se procede a implementar los siete pasos para utilizar el Digital Storytelling el mismo que es citado por (Observatorio IFE, 2017) en el que consistió en:



Figura 6 Utilización de Narrativas Digitales

Fuente: Elaboración propia a partir de (Observatorio IFE, 2017)

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA

- **DISEÑO DE LA NARRATIVA DIGITAL BASADO EN LOS CONTENIDOS DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LENGUA Y LITERATURA**

Narrativa 1

AUDIENCIA

La Audiencia seleccionada para la creación de las narrativas digitales son estudiantes de octavo año de educación básica mismos que se encuentran entre los 11-13 años de edad, ya que, en diversos estudios hace referencia a la importancia de incorporar la tecnología y recursos audiovisuales dentro del aula de clase en estudiantes de educación básica superior así como la Revista Juventud (2017), menciona que la mayoría de adolescentes en esta edad utilizan en su vida cotidiana herramientas tecnológicas como la televisión, computadora, entre otros, el cual llama su atención, permitiéndole establecer un vínculo con los recursos audiovisuales. En el ámbito educativo es necesario la utilización de herramientas tecnológicas audiovisuales que le permitan al estudiante captar la atención de los contenidos para reforzar los conocimientos brindados por parte de los docentes de manera significativa y causando en el estudiante motivación hacia su aprendizaje.

Autores como Salazar et al.,(2019) mencionan en su investigación realizada que el uso de la tecnología permite una comunicación constante entre docente y estudiantes, logrando innovar el aprendizaje para evitar clases monótonas obteniendo resultados favorables en donde los docentes mencionan que el uso de recursos tecnológicos es necesario para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, mismo que es una herramienta de apoyo y motivación para diversos contenidos que requieren de refuerzo como lo es la básica superior para llevar conocimientos bases hacia el bachillerato.

TENER UNA IDEA

Eje Temático: Relatos de viajes y aventuras

Unidad: 1

Tema: Novela de aventuras

Objetivo: “Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura” (Ministerio de Educación, 2016, p.18).

INVESTIGAR, EXPLORAR Y APRENDER

Información acerca de la Novela de aventuras del Libro de Lengua y Literatura para estudiantes de octavo año de educación básica proporcionada por el Ministerio de Educación

ESCRIBIR LA NARRACIÓN

Introducción:

La narrativa acerca de la novela de aventuras contiene personajes animados, creativos referente a la explicación del contexto, en el que se narra aspectos esenciales con el objetivo de fortalecer el aprendizaje de los estudiantes como una estrategia didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura.

Desarrollo:

La narrativa se basa en resolver tres interrogantes en donde abarca contenidos acerca de:

¿Qué es una novela de aventuras?

¿Estructura de la novela?

¿Elementos que componen la novela?

Desenlace:

Se da respuesta a las interrogantes que surgieron a través del relato para que los estudiantes adquieran el contenido de manera significativa y puedan desarrollar las actividades de refuerzo sin ningún tipo de dificultad.

DIBUJAR Y PLANIFICAR UN GUIÓN

Destreza con criterio de desempeño:

“Interpretar un texto literario desde las características del género al que pertenece” (Ministerio de Educación, 2016, p.18).







Tabla No. 2 Guion Literario para planificar la narrativa digital

Narrativa	Bloque	Actividades	Recursos
Tema: Novela de Aventuras	Literatura	-Selección de la información del contenido a desarrollar. -Búsqueda y selección de las herramientas digitales a utilizar. -Búsqueda de imágenes relacionadas con los contenidos. -Creación de imágenes a través de Inteligencia Artificial relacionado a los contenidos. -Textos -Grabación audios. -Edición de audios -Búsqueda y selección de música de fondo.	-Computador -Picsart IA -Audacity -Canva -Imágenes de Pinterest -Libro del Ministerio de educación -Youtube

Nota: Se realiza el guion para la construcción de la primera narrativa

Fuente: Elaboración Propia

Tabla No. 3 Guion Gráfico para planificar la narrativa digital

Escena 1	Escena 2	Escena 3
		
Comenzar con una portada referente a lo que significa una novela de aventuras	Características de la novela de aventuras -Dialogos -Poéticos-Descriptivos	Cuando surge la novela de aventuras y en que se centra -Viajes -Sucesos -Riesgos
Escena 4	Escena 5	Escena 6
		
Todo lo que incluye -Elementos históricos -Sociales -Fnatia -Ciencia ficcion -Éroe y eroína	Estructura de la novela de aventuras -Introducción o planteamiento -Acontecimiento inicial -Nudo o desarrollo -Desenlace	Elementos que compone la novela de aventuras -Acción -Tiempo -Escenario -Personajes

Nota: Se realiza el guion gráfico para la construcción de la primera narrativa

Fuente: Elaboración Propia

CREAR O SELECCIONAR LOS RECURSOS



Figura 7 Crear y seleccionar los recursos

Elaboración propia

REALIZAR UN MONTAJE

Para el desarrollo del montaje acerca del contenido en la narrativa se procedió a utilizar los siete pasos que proporcionó (Observatorio,2017) para mejorar el diseño de la narrativa y el mejor entendimiento de los estudiantes.



Figura 8 Pasos para utilizar el Digital Storytelling
Elaboración propia

Proceso:

- Selección de la información

¿QUÉ ES UNA NOVELA DE AVENTURAS?

Dentro del género literario narrativo se encuentran varios tipos de relatos, como mitos, leyendas, novelas, fábulas y todos los tipos de cuentos. La novela es una narración literaria en la que se cuenta una historia compuesta por hechos imaginarios que les suceden a unos personajes. Es más extensa y compleja que un cuento. Se caracteriza por la libertad en el uso de recursos estilísticos: puede contener diálogos, como también fragmentos poéticos o descriptivos.

La novela tiene muchos subgéneros: histórica, de aventuras, rosa, policíaca, de acción, de misterio, psicológica, de caballerías, de amor, de ciencia ficción, de terror, entre otros. Si bien todos los subgéneros comparten algunas características generales, cada uno se distingue por la temática y por los elementos y recursos literarios que utiliza.

La novela de aventuras es un subgénero literario cuyo argumento se centra en los viajes, las peripecias y el riesgo que corren sus protagonistas, generalmente en lugares misteriosos o lejanos. La acción domina la trama y es básica para el desarrollo del relato. Puede incluir elementos históricos, sociales, de fantasía y hasta de ciencia ficción, pero la trama se enfoca en las acciones y aventuras del héroe o la heroína, quien tiene que vencer una serie de obstáculos reales. Aunque los sucesos sean fantásticos, el escenario es un lugar real, localizable en un

juvenil. Fue entonces que, junto a personajes como los piratas y los aventureros profesionales, surgieron historias con protagonistas infantiles, como *La isla de los delfines azules*, *La isla del tesoro* y *Las aventuras de Tom Sawyer*.

(Basado en: "¿Qué es una novela de aventuras?", *Novelas de aventuras*, consultado en agosto de 2015 en <http://novelasdeaventuras.blogspot.com/2009/11/que-es-una-novela-de-aventuras.html> y Armando López Valero, "La novela de aventuras", *Campus*, nº 34, noviembre 1989, Universidad de Murcia, consultado en agosto de 2015 en <http://www.um.es/campusdigital/TalComoEra/valerob89.htm>.)

Glosario

peripecia. Suceso que afecta a una persona y que altera o rompe el transcurso o la continuidad de una acción. En un relato, el cambio repentino de situación debido a un accidente imprevisto.

Figura 9 Selección de la información
Fuente: Libro del Ministerio de Educación (2016)

- Ingresar a la herramienta digital Canva

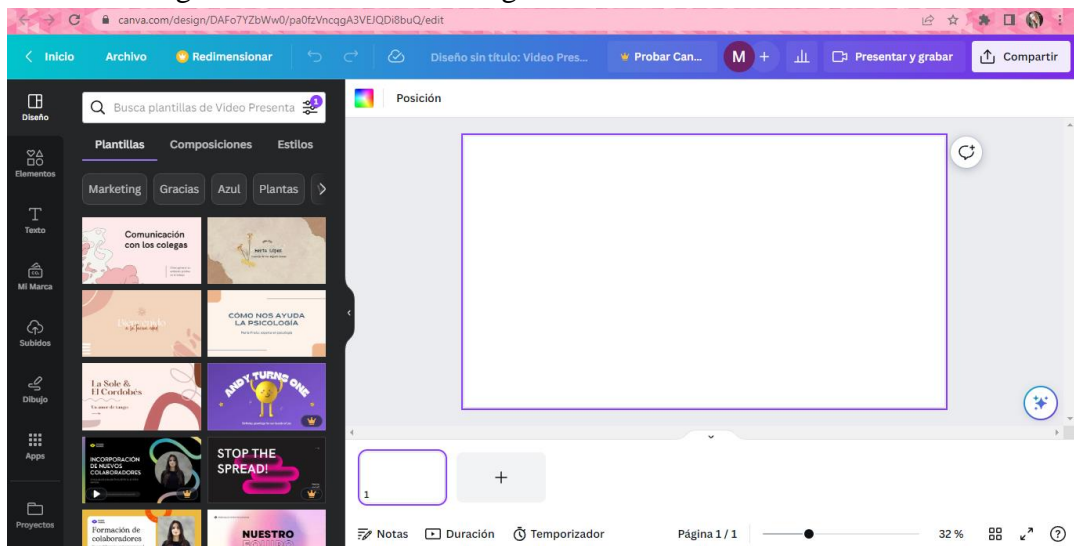


Figura 10 Herramienta digital canva

Fuente: Software Canva (2023)

- Iniciar la edición (Insertar imágenes, texto, audio, música) de acuerdo al contexto a explicar, de la misma manera diseñar la interfaz (color, efectos, transiciones)

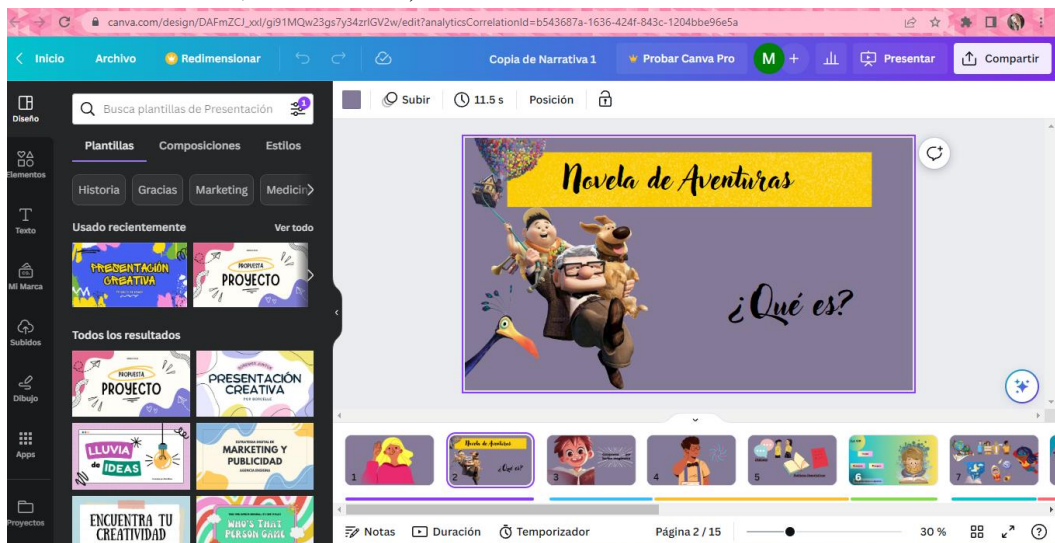


Figura 11 Edición en la herramienta digital canva

Fuente: Software Canva (2023)

- Regular el tiempo de las imágenes acorde con el audio realizado en Audacity con sus respectivas ediciones

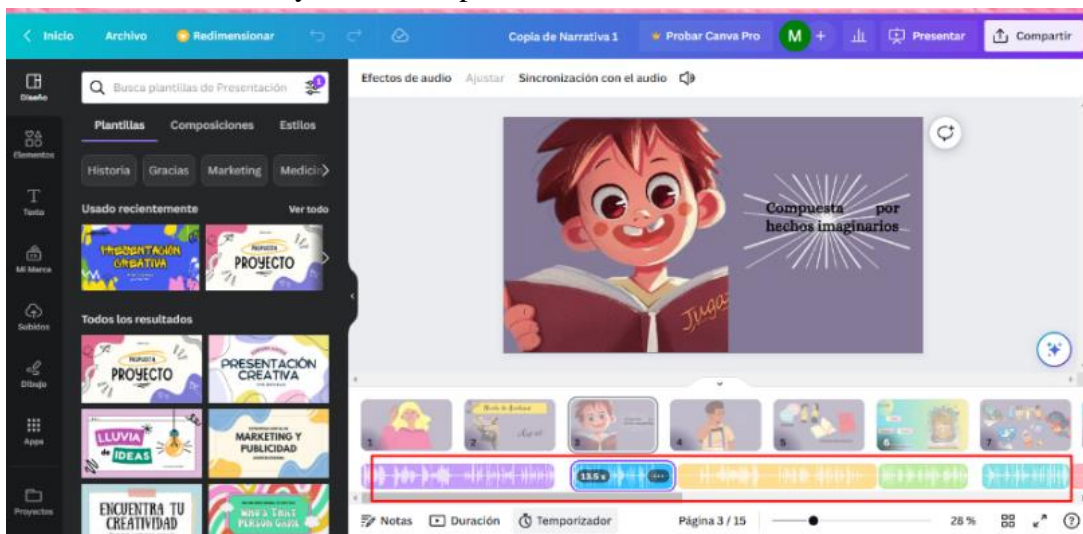


Figura 12 Regular tiempo con las imágenes
Fuente: Software Canva (2023)

- Finalmente compartir y publicar

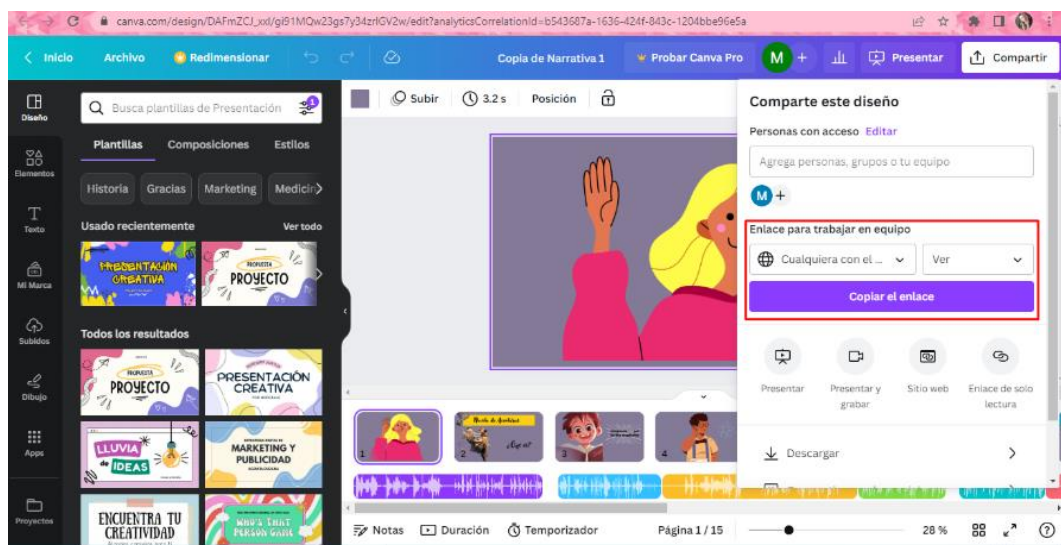


Figura 13 Compartir y publicar
Fuente: Software Canva (2023)

DIFUNDIR

Enlace Narrativa:

https://www.canva.com/design/DAFmZCJ_xxI/gi91MQw23gs7y34zrIGV2w/edit?utm_content=DAFmZCJ_xxI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

REFLEXIONAR

La narrativa creada permite que los estudiantes desarrollen sus habilidades cognitivas y lingüísticas poniendo en práctica su creatividad, desarrollando personajes y situaciones que construyan una novela de aventuras. El video de narrativa digital se desarrolló en base al nivel educativo en el que cursan los estudiantes (octavo año de educación básica) colocando imágenes, audios, texto de fácil entendimiento para lograr la adquisición del contenido.

➤ CREACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS A TRAVÉS DE LA HERRAMIENTA DE AUTOR EDILIM

Procedimiento

- Ingresar a la Herramienta de autor Edilim

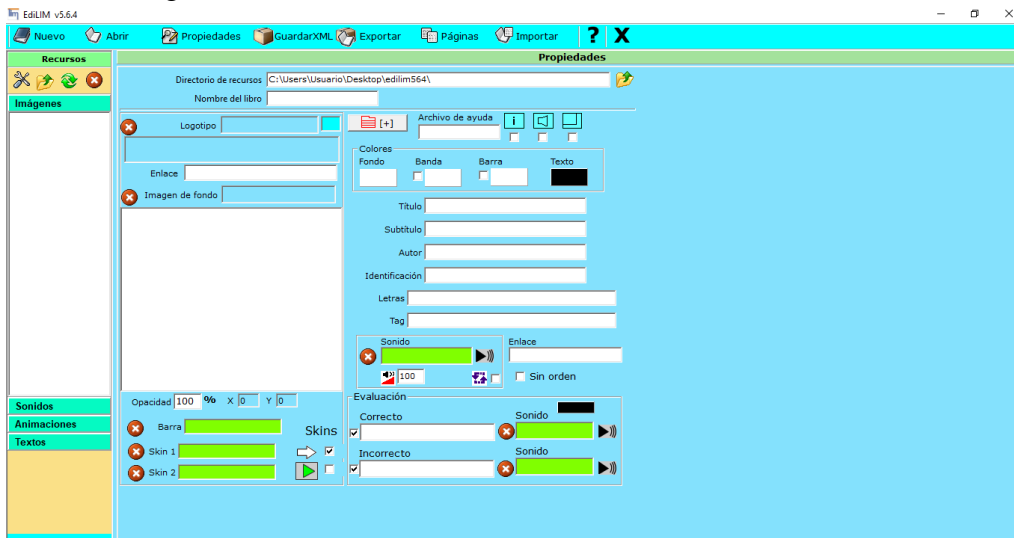


Figura 14 Ingreso a Edilim

Fuente: Herramienta de autor Edilim (2023)

- Diseñar la interfaz del recurso de acuerdo al color que distingue el texto de Lengua y Literatura para octavo año de educación básica (morado), insertar imágenes, logotipo, texto en la interfaz.

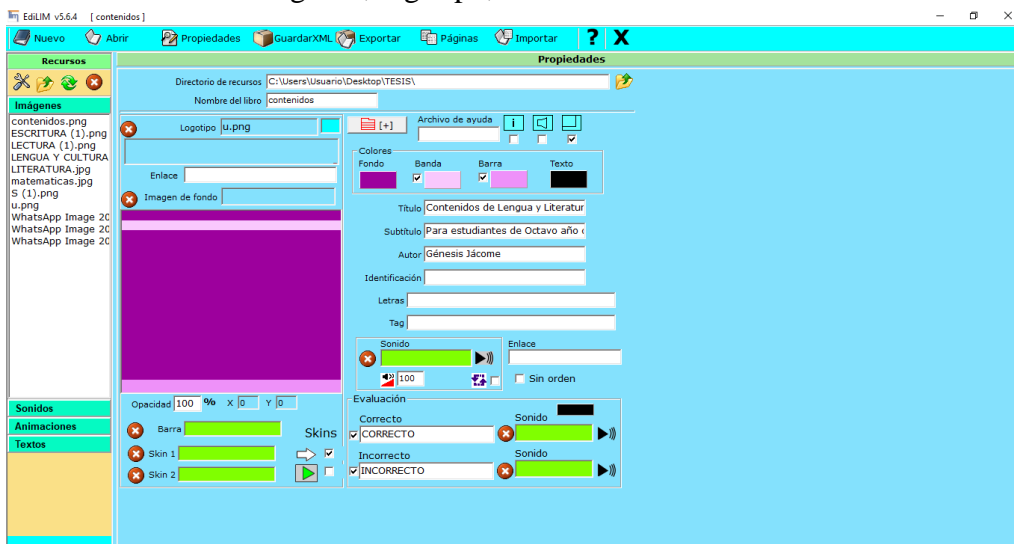


Figura 15 Edición en Edilim

Fuente: Herramienta de autor Edilim (2023)

- Continuar con los Contenidos, de acuerdo a las narrativas creadas, insertar en cada unidad de acuerdo al orden proporcionado por el Libro del Ministerio de Educación.

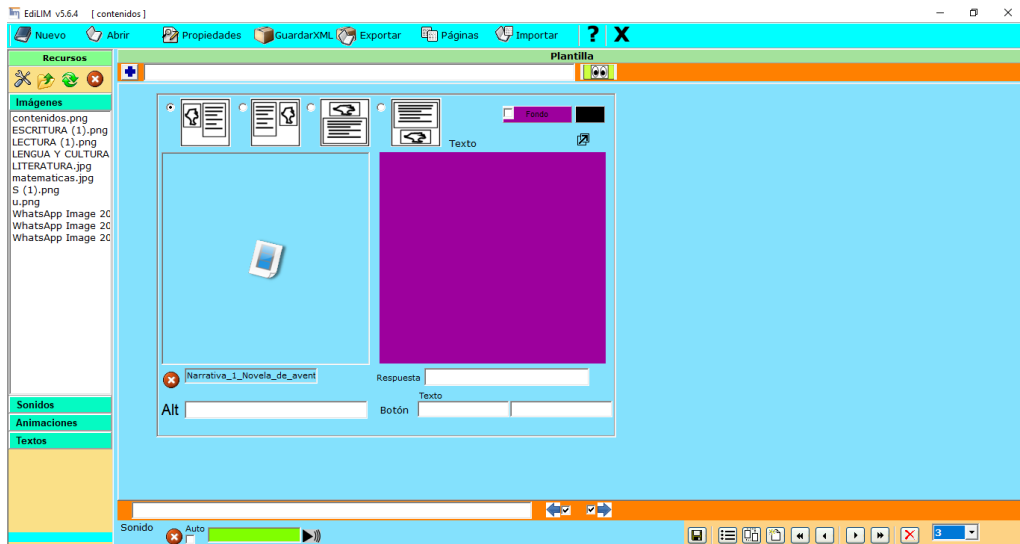


Figura 16 Insertar narrativas digitales

Fuente: Herramienta de autor Edilim (2023)

- Elaborar actividades después de cada narrativa para que el estudiante refuerce los contenidos.

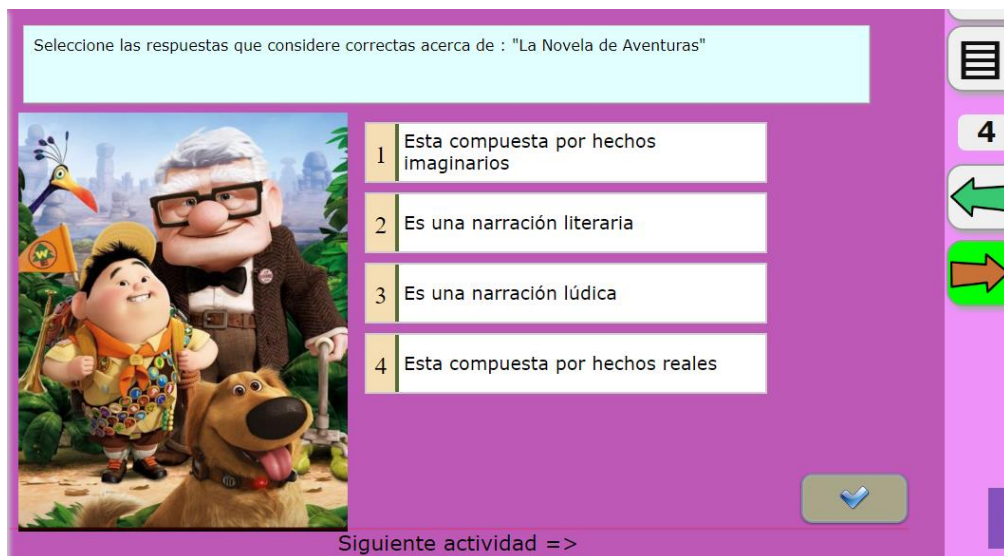


Figura 17 Actividad de refuerzo

Fuente: Herramienta de autor Edilim (2023)

- Finalmente exportar como archivo zip.

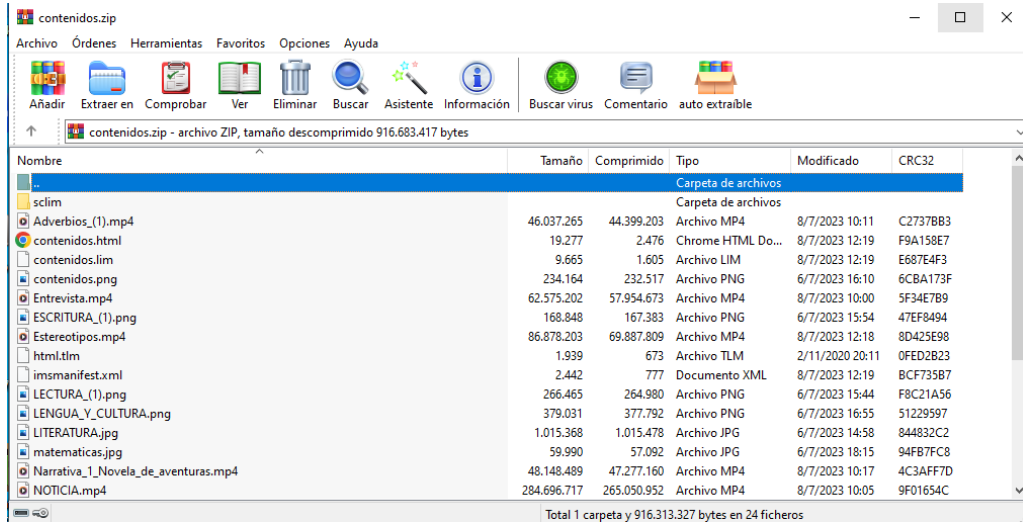


Figura 18 Exportar

Fuente: Herramienta de autor Edilim (2023)

➤ PUBLICACIÓN EN UN PORTAFOLIO ELECTRÓNICO EL RECURSO EDUCATIVO ABIERTO

Para la publicación se editó una plantilla creada en Wix para la subida del recurso educativo creado.

Procedimiento

- Editar la plantilla de Wix de acuerdo a las necesidades que se requiera colocar

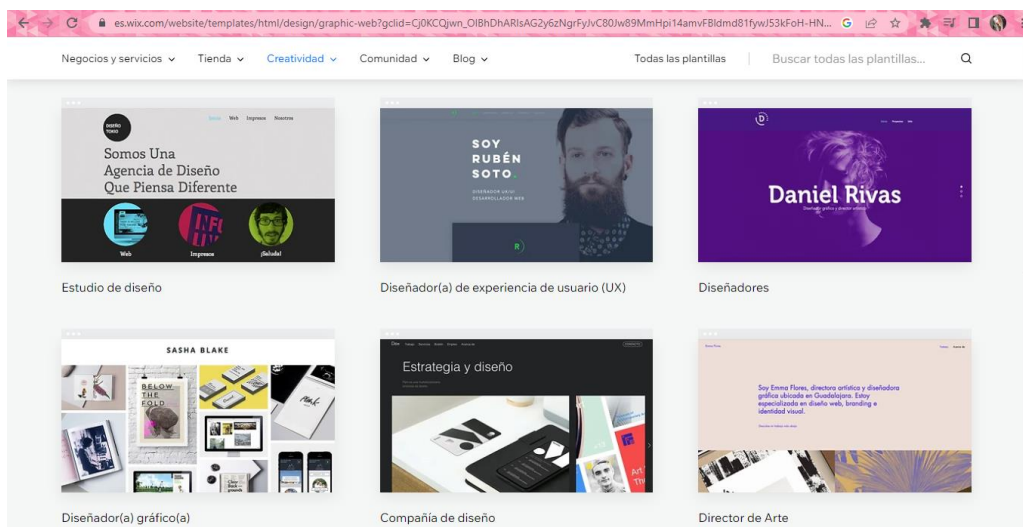


Figura 19 Edición de plantilla

Fuente: Sitio Web Wix (2023)

- Diseñar la interfaz del sitio incorporando color, texto, imágenes

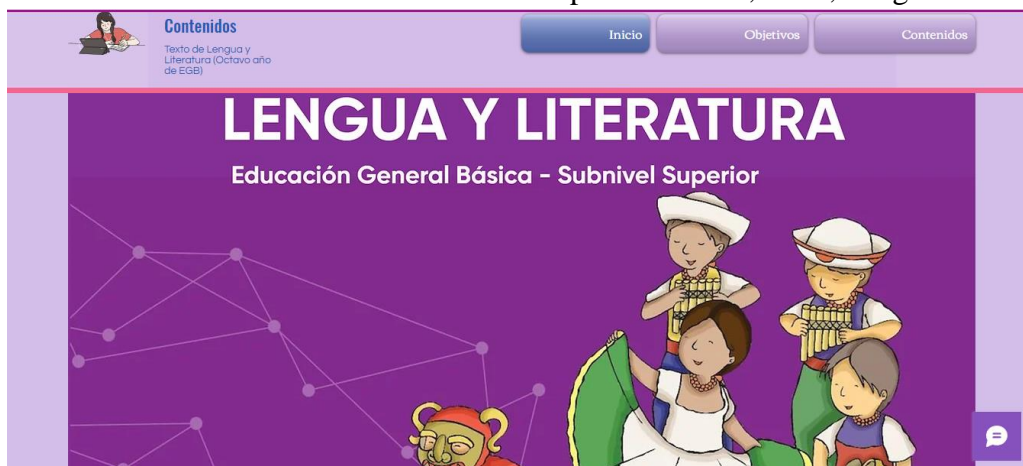


Figura 20 Diseño de interfaz

Fuente: Sitio Web Wix (2023)

- Insertar el recurso educativo en el portafolio electrónico



Figura 21 Insertar el recurso educativo en el portafolio

Fuente: Sitio Web Wix (2023)

- Finalmente publicar y obtener el recurso educativo abierto
<https://maricitajacome17.wixsite.com/contenidos>

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- El desarrollo del arte sobre la narrativa digital y su aplicación en el Área de Lengua y Literatura permitió explorar y analizar detalladamente las diversas formas en que la narrativa digital ha transformado el proceso de enseñanza y aprendizaje, determinándose que la misma juega un papel importante en el ámbito educativo al ser una herramienta eficaz donde se integra la tecnología en la educación más aun en el área de Lengua y Literatura que es donde los estudiantes aprenden de manera interactiva y significativa los nuevos conocimientos a través de la práctica docente-estudiante.
- Se diseñó una narrativa digital basado en los contenidos de Lengua y Literatura de octavo año de educación básica y en base a la audiencia seleccionada, estudiantes de 11 a 13 años de edad, considerando así a las narrativas digitales como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje ya que promueve el pensamiento crítico, la creatividad, curiosidad y el aprendizaje innovador ofreciendo una experiencia de aprendizaje más atractiva e inmersiva. La combinación de elementos narrativos, multimedia y tecnológicos permite presentar los contenidos de forma interactiva y dinámica, lo que puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes con los temas abordados en el currículo.
- Se creó recursos educativos a través de la herramienta de autor Edilim logrando incorporar narrativas digitales y permitiendo desarrollar actividades de refuerzo, en el cual se vean involucrados los contenidos del currículo enriqueciendo la experiencia del aprendizaje y brindando a los estudiantes diferentes formas de acceder a la información y demostrar su comprensión.
- Se publicó en un portafolio electrónico, el recurso educativo abierto de esta manera, se anima a los estudiantes a tomar un papel activo al ser partícipes en la construcción del conocimiento, brindando una amplia visibilidad al recurso educativo, ya que puede ser accedido en línea desde cualquier lugar y en cualquier momento, esto facilita que otros docentes e instituciones educativas puedan conocer y utilizar el material, promoviendo la colaboración y el intercambio de conocimientos.

5.2 Recomendaciones

- Capacitar a los docentes de educación básica superior sobre la utilización de las narrativas digitales en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para que las mismas puedan ser utilizadas como una estrategia metodológica en el Área de Lengua y Literatura.
- Considerar la elaboración de actividades en otras áreas del conocimiento como las Ciencias Sociales o las Ciencias Naturales mediante el uso de narrativas digitales debido a que en la actualidad los estudiantes están más familiarizados con las herramientas tecnológicas, de esta manera se pudiese lograr que su interés sea la base y el impulso para su aprendizaje sea significativo y desarrollo académico.
- Seleccionar plataformas de portafolios electrónicos adecuadas que sean fáciles de utilizar, seguras y que permitan una presentación atractiva del recurso educativo, asegurándose que la plataforma sea accesible desde diferentes navegadores y dispositivos para que los usuarios puedan acceder al material sin problema y proporcionando información relevante y significativa, además es recomendable que las narrativas digitales puedan darse a conocer por medio de redes sociales en este caso Facebook ya que es un medio de comunicación que los estudiantes de esta edad utilizan para promover su desarrollo en el ámbito educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, A. H. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 19, 253-269.
- Acosta, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: Las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 31-38.
- Aguilar, D., & Morón, A. C. (1994). Multimedia en educación. *Comunicar*, 3. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800311>
- Apolo, M. G., & Brito, P. E. (2022). Recursos educativos abiertos para el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura del 7mo año de educación general básica. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/19001>
- Bilbao, U. G., & Piscina, T. R. de la. (2019). Revistas Jot Down, Anfibia y Panenka: Tres formas audaces de entender el periodismo narrativo digital en plena crisis del papel. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, Article 74. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1352>
- Blanco, M. I. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la Unidad de Trabajo “Participación de los trabajadores en la empresa”. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/1391>
- Cabrera, J., Sánchez, I., & Rojas, F. (2016). Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAS como estrategia de enseñanza – aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos – prácticos. Una experiencia con estudiantes del curso física de ondas*. 11(22), 4-12.
- Cano, A., García, J., & Orjuela, J. (2021). Uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias lectoras en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Juan María Céspedes de la ciudad de Medellín [Trabajo de grado - Maestría, Universidad de Cartagena]. <https://doi.org/10.57799/11227/2023>
- Chacón, M. E., & Sánchez, A. E. (2022). Narrativas digitales para la motivación del aprendizaje significativo en estudiantes de básica media. [MasterThesis, Otavalo]. <http://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/718>
- Chulde, E. (2015). Repositorio Universidad Técnica de Ambato: El material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Celiano Monge” de la parroquia Turubamba, cantón Quito, provincia Pichincha. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/18803>
- Colomé, D. (2019). Objetos de Aprendizaje y Recursos Educativos Abiertos en Educación Superior. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 69, Article 69. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.69.1221>

- Duarte, M. (2020, enero 1). LA IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGIA EN LA EDUCACION. <https://politicayeducacion.com/importancia-de-tecnologia-en-la-educacion/>
- Encalada, E. (2021). La Narrativa Digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la Historia de la Independencia del Ecuador en básica media [MasterThesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2832>
- Feo, R. (2010). Orientaciones Básicas para el diseño de estrategias didácticas.
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La escuela. 10(2).
- Flores, L. C., Santos, S. C., & Ruiz, J. G. (2017). La Matemática en el desarrollo cognitivo y metacognitivo del escolar primario. *EduSol*, 17(60), 5.
- González García, R. (2022). Proyecto de intervención para el desarrollo emocional y creativo a través de Digital StoryTelling en Educación Primaria. <http://tauja.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/18553>
- Gutiérrez, F. J. M. (2010). Implementación de Recursos Educativos Abiertos (REA) a través del portal TEMOA (Knowledge Hub) del Tecnológico de Monterrey, México. *Formación Universitaria*, 3(5), 9-20.
- Hermann, A. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: Una estrategia formativa para la era digital. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*, 3, Article 3. <https://doi.org/10.32719/6312514.2020.3.3>
- Hermann, A., & Perez, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia. Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista ESPACIOS*, 40(41). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404105.html>
- Huambaguete, C. P. (2011). Recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lenguaje, del quinto año de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario San Antonio, de la comunidad Santa Isabel, Parroquia Chiguaza, cantón Huamboya, periodo lectivo 2010-2011 [BachelorThesis]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3241>
- Iruri, S., & Villafuerte, C. A. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Comuni@cción*, 13(3), 233-244. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.3.720>
- Latapie, I. (2007). Acercamiento al aprendizaje multimedia. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria: Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar*, 6, 7.
- Limas, N. A. (2018). Estrategia didáctica—De la teoría a la práctica en la administración estratégica. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15972>
- LOEI. (2022). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) – Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei/>

- Loor, F. O. C., Chávez, J. F. C., & Parrales, Á. D. P. (2020). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MULTIPLICACIÓN EN LAS MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 5, 123-140. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.2782>
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3(1), 47-50.
- Macas, V. (2016). Estrategias didácticas innovadoras en el aprendizaje significativo de ciencias naturales de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa “Chilla” de la provincia del Oro [BachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato.Facultad de Ciencias Humanas y de la educación.Carrera de Educación Básica].
- Ministerio de Educación. (2016a). Currículo – Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2016b). Educación General Básica Superior – Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/curriculo-superior/>
- Mora, G. N. (2022). Contenidos multimedia como estrategias de comunicación ambiental en los habitantes de la provincia de Santa Elena. Caso: Fundación Lo Hacemos Posible, año 2021 [BachelorThesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022.]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8529>
- Moreira, J. S. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(3), 846-859.
- Observatorio IFE. (2017). Storytelling. Observatorio / Instituto para el Futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-reads/storytelling/>
- Pamplona, J., Cuesta, J. C., & Cano, V. (2019). Estrategias De Enseñanza Del Docente En Las Áreas Básicas: Una Mirada Al Aprendizaje Escolar*. *Revista eleuthera*, 21, 13-33.
- Paucar, A. Y. (2021). Recursos educativos abiertos como estrategia de intervención en conductas disruptivas para estudiantes de educación básica media del distrito 09dD06, año 2020 [BachelorThesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2021]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6153>
- Revista Juventud*. (2017). Jóvenes y medios de comunicación. 68, 152.
- Rojas, R. (2022). Estrategias didácticas hacia el aprendizaje significativo en la formación del Ingeniero en Desarrollo Rural | *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 2022, 6(2), 3110-3126.
- Ruiz-Merlano, C. P., Gómez-Martínez, Y. C., Vidal, N. J., & Usta-González, W. I. (2022). Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente. *CIENCIAMATRIA*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.992>
- Salamanca, J. (2022). Influencia de los objetos de aprendizaje en la implementación del aula invertida. *Revista Innova Educación*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.009>

- Salazar, J. E. C., Chabla, X. L., Santos, J. P., & Bazán, J. L. T. (2019). Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>
- Santiana, S. (2015). Repositorio Universidad Técnica de Ambato: El sistema multimedia interactivo de operación e información audiovisual turística y su relación con el museo etnográfico de la Unidad Educativa Bolívar de la ciudad de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/20133>
- Tipantuña, J. L. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: Propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(4), 29-43.
- Togra, I. (2021). La narrativa como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, en el Cuarto B, en la Escuela de Educación Básica Isidro Ayora del cantón Paute, año lectivo 2019-2020 [BachelorThesis]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20197>
- UNESCO. (2021). Los Recursos Educativos Abiertos | UNESCO. <https://www.unesco.org/es/open-educational-resources>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74.
- Villa, E. F. (2021). Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva, año lectivo 2019-2020 [BachelorThesis]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20204>
- Zaldumbide, V., Delgado, D., Vargas, A., & Zambrano, J. (2023). Narrativas digitales como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Superior. *Polo del Conocimiento*, 8(4), Article 8. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8.4533>

ANEXOS

Diseño de 16 narrativas digitales basadas en la metodología básica para la creación de narrativas digitales adaptada por los siguientes autores Ruiz et al. (2022)

Link:

<https://drive.google.com/file/d/1DsgzPUHs2JdHLBfu1vUFhnUfKS60nbas/view?usp=sharing>