



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**DIGITAL STORYTELLING PARA EL DESARROLLO DE LA  
EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo.

**Autor (a)**

Espinosa Tipán Nathaly Belén

**Tutor:**

MSc. Mauricio Silva Villalobos

**Quito-Ecuador**

**2021**

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, **Nathaly Belén Espinosa Tipán**, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “DIGITAL STORYTELLING PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 02 días del mes de diciembre de 2021, firmo conforme:

Autor: Nathaly Belén Espinosa Tipán

Firma 

Número de Cédula: 1724448285

Dirección: Pichincha, Quito, Cotocollao, Cotocollao.

Correo Electrónico: nathalyb\_b\_@hotmail.es

Teléfono: 0991429685

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “DIGITAL STORYTELLING PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS” presentado por Nathaly Belén Espinosa Tipán, para optar por el Título, Magister en Innovación y Liderazgo Educativo,

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 02 de diciembre del 2021

.....  
**Mauricio Silva MSc**

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ciudad, Quito 02 de diciembre de 2021



Nathaly Belén Espinosa Tipán

1724448285

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **DIGITAL STORYTELLING EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS**, previo a la obtención del Título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 02 de diciembre de 2021

.....  
MSc. RAMIREZ ERAS ANGEL MARCELO  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....  
MSc. PAEZ CARDENAS JILL ELIZABETH  
VOCAL

.....  
MSc. SILVA VILLALOBOS MEDARDO MAURICIO  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

El presente proyecto está dedicado a mi familia quienes día a día me incentivan y apoyan con sus palabras y actos a cumplir las metas propuestas

A mis amigas y amigos quienes con su apoyo incondicional me han dado ánimo para culminar este objetivo tan importante en mi vida profesional y personal.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi más profundo agradecimiento a mi Dios por todas las oportunidades y bendiciones otorgadas para culminar esta etapa de mi vida.

A la Universidad Tecnológica Indoamérica y sus por los conocimientos brindados durante estos dos últimos años, los cuales han de gran aporte para el proceso de enseñanza aprendizaje en mi labor docente.

A mi tutor por la apertura en cada inquietud presentada y por su ayuda en la finalización de este trabajo investigativo.

## INDICE DE CONTENIDOS

Contenido	
<b>PORTADA</b> .....	1
<b>AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR</b> .....	i
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR</b> .....	ii
<b>DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD</b> .....	iii
<b>APROBACIÓN TRIBUNAL</b> .....	iv
<b>DEDICATORIA</b> .....	v
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	vi
<b>INDICE DE CONTENIDOS</b> .....	vii
<b>INDICE DE CUADROS</b> .....	xi
<b>INDICE DE GRÁFICOS</b> .....	xiii
<b>RESUMEN EJECUTIVO</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>Importancia y Actualidad</b> .....	1
<b>Planteamiento del Problema</b> .....	9
<b>Árbol de Problemas</b> .....	10
<b>Análisis Crítico</b> .....	11
<b>Destinatarios del Proyecto</b> .....	12
<b>Objetivos</b> .....	12
<b>Objetivo general</b> .....	12
<b>Objetivos específicos</b> .....	12
<b>CAPÍTULO I</b> .....	13
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	13
<b>Antecedentes de la investigación</b> .....	13



<b>Desarrollo teórico del objeto y campo</b> .....	15
<b>Organizador lógico de Variables</b> .....	16
<b>Constelación de Ideas de la Variable Independiente</b> .....	17
<b>Constelación de Ideas de la Variable dependiente</b> .....	18
<b>Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Independiente</b> .....	19
<b>Recursos Digitales</b> .....	20
<b>Digital Storytelling</b> .....	23
<b>Inicios</b> .....	23
<b>Definición</b> .....	24
<b>Enfoque Centrado en el estudiante</b> .....	25
<b>Las Digital Storytelling en Educación</b> .....	27
<b>Las Digital Storytelling como herramienta para docentes.</b> .....	29
<b>Las Digital Storytelling como herramienta para estudiantes</b> .....	30
<b>Tipología</b> .....	31
<b>Elementos</b> .....	33
<b>Ventajas</b> .....	35
<b>Procesos</b> .....	35
<b>Herramientas en línea</b> .....	37
<b>Desarrollo fundamental de la Categoría Variable dependiente</b> .....	39
<b>Enseñanza aprendizaje del idioma inglés</b> .....	39
<b>Habilidades Lingüísticas</b> .....	40
<b>Expresión Oral</b> .....	41
<b>Definición</b> .....	41
<b>Importancia</b> .....	42
<b>Clasificación de la expresión oral</b> .....	42
<b>Componentes de la expresión oral</b> .....	44

<b>Enfoque comunicativo .....</b>	<b>45</b>
<b>Funciones del lenguaje en las clases de inglés.....</b>	<b>47</b>
<b>Dificultades en la expresión oral.....</b>	<b>48</b>
<b>Rol del docente.....</b>	<b>49</b>
<b>Estrategias para desarrollar la expresión oral .....</b>	<b>50</b>
<b>Actividades para la expresión oral .....</b>	<b>52</b>
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>54</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO.....</b>	<b>54</b>
<b>Enfoque de la investigación .....</b>	<b>54</b>
<b>Tipo de Investigación .....</b>	<b>55</b>
<b>Diseño de la investigación.....</b>	<b>55</b>
<b>Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....</b>	<b>55</b>
<b>Población.....</b>	<b>55</b>
<b>Proceso de recolección de los datos.....</b>	<b>56</b>
<b>Operacionalización de Variables .....</b>	<b>57</b>
<b>Técnicas e Instrumentos .....</b>	<b>61</b>
<b>Validez y Confiabilidad de instrumentos.....</b>	<b>61</b>
<b>Análisis y Recolección de datos.....</b>	<b>62</b>
<b>Encuesta dirigida a estudiantes.....</b>	<b>62</b>
<b>Encuesta dirigida a Docentes .....</b>	<b>77</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>93</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>93</b>
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>95</b>
<b>PROPUESTA.....</b>	<b>95</b>
<b>Nombre de la propuesta.....</b>	<b>95</b>
<b>Antecedentes de la propuesta.....</b>	<b>95</b>

<b>Justificación</b> .....	96
<b>Factibilidad</b> .....	97
<b>Definición del tipo de producto</b> .....	97
<b>Objetivo general</b> .....	98
<b>Objetivos específicos</b> .....	98
<b>Estructura de la propuesta</b> .....	98
Portada de la propuesta .....	99
Plan de la propuesta .....	100
Introducción .....	101
Temas .....	103
Introducción a Story jumper.....	104
<b>Evaluación de la Propuesta</b> .....	123
<b>REFERENCIA</b> .....	124
<b>ANEXO</b> .....	128

## INDICE DE CUADROS

<b>CUADRO NO. 1.</b> Nivel De Idioma Inglés En El Contexto Mundial. ....	3
<b>CUADRO NO. 2.</b> Tipos De Recursos Digitales .....	22
<b>CUADRO NO. 3.</b> Tipología De La Digital Storytelling.....	31
<b>CUADRO NO. 4.</b> Elementos De La Digital Storytelling. ....	34
<b>CUADRO NO. 5.</b> Diferencias Habilidades Productivas Y Receptivas .....	40
<b>CUADRO NO. 6</b> Población. ....	56
<b>CUADRO NO. 7:</b> Digital Storytelling.....	57
<b>CUADRO NO. 8:</b> Expresión Oral Del Inglés.....	59
<b>CUADRO NO. . 9.</b> Alfa De Cronbach.....	62
<b>CUADRO NO. 10.</b> Participación Activa Del Estudiante.....	62
<b>CUADRO NO. 11.</b> Integración De La Tecnología .....	63
<b>CUADRO NO. . 12</b> Tipología.....	64
<b>CUADRO NO. 13.</b> Elementos .....	65
<b>CUADRO NO. . 14.</b> Elementos De Las Digital Storytelling.....	66
<b>CUADRO NO. 15.</b> Elementos De Las Digital Storytelling.....	67
<b>CUADRO NO. 16.</b> Proceso De Las Digital Storytelling. ....	68
<b>CUADRO NO. 17.</b> Sub Destrezas Expresión Oral .....	69
<b>CUADRO NO. 18.</b> Componentes De La Expresión Oral.....	70
<b>CUADRO NO. 19.</b> Componentes De La Expresión Oral.....	71
<b>CUADRO NO. 20.</b> Componentes De La Expresión Oral.....	72
<b>CUADRO NO. 21.</b> Rol Del Docente. ....	73
<b>CUADRO NO. 22.</b> Rol Del Docente .....	74
<b>CUADRO NO. 23.</b> Actividades .....	75
<b>CUADRO NO. 24.</b> Actividades En La Expresión Oral. ....	76
<b>CUADRO NO. 25.</b> Participación Activa Del Estudiante.....	77
<b>CUADRO NO. 26.</b> Integración De La Tecnología .....	78
<b>CUADRO NO. 27.</b> Tipos De Digital Storytelling. ....	79
<b>CUADRO NO. 28.</b> Elementos Digital Storytelling. ....	80
<b>CUADRO NO. 29.</b> Elementos De Las Digital Storytelling.....	81
<b>CUADRO NO. 30.</b> Elementos De Las Digital Storytelling.....	82

<b>CUADRO NO. 31.</b> Componentes De La Expresión Oral.....	83
<b>CUADRO NO. 32.</b> Sub Destrezas De La Expresión Oral. ....	84
<b>CUADRO NO. 33.</b> Componentes De La Expresión Oral.....	85
<b>CUADRO NO. 34.</b> Componentes De La Expresión Oral.....	86
<b>CUADRO NO. 35.</b> Componentes De La Expresión Oral.....	87
<b>CUADRO NO. 36.</b> Rol Del Docente .....	88
<b>CUADRO NO. 37.</b> Rol Del Docente .....	89
<b>CUADRO NO. 38.</b> Actividades .....	90
<b>CUADRO NO. 39.</b> Actividades .....	91

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICO NO. 1</b> Distribución De Estudiantes Por MCER.....	4
<b>GRÁFICO NO. 2</b> progreso anual promedio por país .....	5
<b>GRÁFICO NO. 3</b> .Progreso Anual Promedio Por País .....	5
<b>GRÁFICO NO. 4</b> . Distribución De Los Puntajes Por Tipo De Habilidad. ....	6
<b>GRÁFICO NO. 5</b> . Niveles De Conocimiento: Aproximaciones Por Ramificaciones.....	7
<b>GRÁFICO N° 6</b> . Puntajes De Ecuador (Percentiles).....	8
<b>GRÁFICO NO. 7</b> . Árbol De Problemas .....	10
<b>GRÁFICO NO. 8</b> . Organizador Lógico De Variables.....	16
<b>GRÁFICO 9</b> . Constelación De Variables. Vi .....	17
<b>GRÁFICO 10</b> . Constelación De Variables. Vi .....	17
<b>GRÁFICO NO. 11</b> . Constelación De Variables. Vd .....	18
<b>GRÁFICO NO. 12</b> . Convergencia De Estrategias De Aprendizaje Centradas En El Estudiante .....	27
<b>GRÁFICO NO. 13</b> . Convergencia De Las Digital Storytelling En Educación..	28
<b>GRÁFICO NO. 14</b> . Sub Destrezas De La Expresión Oral.....	43
<b>GRÁFICO NO. 15</b> .¿Su Docente Utiliza Herramientas Digitales Que Le Permitan Participar Activamente En Clases De Inglés? .....	62
<b>GRÁFICO NO. 16</b> . ¿Considera Que El Uso De La Tecnología Ayuda A Comprender Y Desarrollar Las Habilidades Del Idioma Inglés?.....	63
<b>GRÁFICO 17</b> . ¿Su Docente Utiliza En Sus Clases Historias Digitales (Digital Storytelling) De Su Interés Sobre Personas Famosas O Experiencias Como Parte De Su Aprendizaje Activo (Uso De Palabras, Frases, Verbos U Oraciones En Inglés)? .....	64
<b>GRÁFICO 18</b> . ¿Su Docente Emplea En Las Clases De Inglés Historias Interactivas Apoyadas En La Tecnología?.....	65
<b>GRÁFICO NO. 19</b> . ¿Su Docente Crea Historias En Inglés Utilizando Sonidos, Grabaciones De Voz, Animaciones O Videos? .....	66
<b>GRÁFICO 20</b> . ¿Su Docente Crea Historias En Inglés Utilizando Sonidos, Grabaciones De Voz, Animaciones O Videos? .....	67

<b>GRÁFICO NO. 21.</b> ¿Cree Que Las Historias Digitales (Digital Storytelling) En Las Clases De Inglés Le Permiten Interactuar Y Compartir Conocimientos Con Sus Compañeros Utilizando El Idioma?.....	68
<b>GRÁFICO NO. 22.</b> ¿Su Docente Utiliza Actividades Que Le Permitan Expresarse En Inglés De Manera Espontánea?.....	69
<b>GRÁFICO NO. 23.</b> ¿Usted Entiende Las Instrucciones O Preguntas En Inglés? .....	70
<b>GRÁFICO NO. 24.</b> ¿Usted Puede Comunicarse Con Sus Compañeros Y Docente En Inglés Utilizando El Vocabulario Y Oraciones Sencillas?.....	71
<b>GRÁFICO NO. 25.</b> En Las Clases De Inglés ¿Usted Practica Diálogos Con Sus Compañeros Para Mejorar La Pronunciación De Las Palabras? .....	72
<b>GRÁFICO NO. 26.</b> ¿Su Docente Le Motiva A Expresar Sus Ideas, Pensamientos O Inquietudes En Inglés?.....	73
<b>GRÁFICO NO. 27.</b> ¿Su Docente Realiza Comentarios Después Que Usted Participa En Una Conversación En Inglés Con Sus Compañeros? .....	74
<b>GRÁFICO NO. 28.</b> ¿Su Docente Utiliza En Las Clases Actividades Para Mejorar La Expresión Oral Como Cuentos, Adivinanzas, Juego De Palabras O Trabalenguas Realizadas En Inglés?.....	75
<b>GRÁFICO NO. 29.</b> ¿Su Docente Trabaja En La Hora Clase Con Historias Digitales (Digital Storytelling) Para Que Usted Pueda Desarrollar La Expresión Oral Del Inglés?.....	76
<b>GRÁFICO NO. 30.</b> ¿Usted Utiliza Herramientas Digitales O Plataformas Que Permitan Al Estudiante Participar Activamente En Clases De Inglés? .....	77
<b>GRÁFICO NO. 31.</b> ¿Considera Que El Uso De La Tecnología Ayuda A Sus Estudiantes A Comprender Y Desarrollar Las Habilidades Del Idioma Inglés? .....	78
<b>GRÁFICO 32.</b> ¿Usted Utiliza En Sus Clases Historias Digitales (Digital Storytelling) De Interés Sobre Personas Famosas O Experiencias Como Parte De Un Aprendizaje Activo (Uso De Palabras, Frases, Verbos, Oraciones En Inglés)?.....	79
<b>GRÁFICO NO. 33.</b> ¿Usted Emplea En Las Clases De Inglés Historias Interactivas Apoyadas En La Tecnología?.....	80

<b>GRÁFICO NO. 34.</b> ¿Usted Crea Historias En Inglés Utilizando Sonidos, Grabaciones De Su Voz, Animaciones O Videos?.....	81
<b>GRÁFICO NO. 35.</b> ¿Sus Estudiantes Elaboran Sus Propias Historias Utilizando Videos, Animaciones, Audios O Plataformas En Las Clases De Inglés?.....	82
<b>GRÁFICO NO. 36.</b> ¿Cree Usted Que Las Historias Digitales (Digital Storytelling) En Las Clases De Inglés Permiten Al Estudiante Interactuar Y Compartir Conocimientos Con Sus Compañeros Utilizando El Idioma? .....	83
<b>GRÁFICO NO. 37.</b> ¿Usted Planifica Actividades Para Los Estudiantes Que Permitan Expresarse En Inglés De Manera Espontánea? .....	84
<b>GRÁFICO NO. 38.</b> ¿Sus Estudiantes Entienden Las Instrucciones O Preguntas En Inglés? .....	85
<b>GRÁFICO NO. 39.</b> ¿Considera Que Sus Estudiantes Pueden Comunicarse Con Sus Compañeros En Inglés Utilizando El Vocabulario Y Oraciones Sencillas? .....	86
<b>GRÁFICO NO. 40.</b> En Las Clases De Inglés ¿Sus Estudiantes Practica Diálogos Con Sus Compañeros Para Mejorar La Pronunciación De Palabras? .....	87
<b>GRÁFICO NO. 41.</b> ¿Usted Motiva A Sus Estudiantes A Expresar Sus Ideas, Pensamientos O Inquietudes En Inglés?.....	88
<b>GRÁFICO NO. 42.</b> ¿Usted Realiza Comentarios Después Que El Estudiante Participe En Una Conversación En Inglés Con Sus Compañeros? .....	89
<b>GRÁFICO NO. 43.</b> ¿Usted Utiliza En Las Clases Actividades Para Mejorar La Expresión Oral Como Cuentos, Adivinanzas, Juego De Palabras O Trabalenguas Realizadas En Inglés?.....	90
<b>GRÁFICO NO. 44.</b> ¿Usted Trabaja En La Hora Clase Con Historias Digitales (Digital Storytelling) Para Desarrollar La Expresión Oral Del Inglés De Los Estudiantes? .....	91



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO.**

**TEMA: DIGITAL STORYTELLING PARA EL DESARROLLO DE LA  
EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS**

**AUTORA: Nathaly Belén Espinosa Tipán**

**TUTOR: Mauricio Silva M. Pérez M. Sc**

**RESUMEN EJECUTIVO**

El desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en las instituciones educativas forma parte del proceso de enseñanza aprendizaje. La expresión oral es una de las habilidades del inglés que permite la comunicación. Y esta inicia desde los diferentes niveles educativos elemental, medio, básica superior y bachillerato. En la educación primaria es importante apoyarse con diferentes medios y recursos ya sean materiales concretos como tecnológicos para lograr que el estudiante se comunique en otro idioma. Por tal motivo, el trabajo investigativo tiene como objetivo determinar la influencia de las Digital Storytelling en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes de Quinto año de la Escuela de Educación General Básica “Marquesa de Solanda”. El diseño de la investigación es de tipo descriptivo, documental y de campo. Su enfoque es cuantitativo y cualitativo porque permitió obtener los datos numéricos para su posterior análisis. La población de estudio fueron los cinco docentes del área de inglés y los 97 estudiantes de tres paralelos de quinto año de Educación General Básica. La recolección de datos se la realizó mediante la técnica de la encuesta y su instrumento el cuestionario a docentes y estudiantes. Una vez analizados los datos se concluyó que los estudiantes tienen dificultades para expresar sus ideas, inquietudes o sentimientos en inglés con el vocabulario, frases y en la comprensión con su interlocutor en inglés. Además, los docentes emplean muy poco en sus clases herramientas digitales o plataformas como las Digital Storytelling, que permitan al estudiante ser protagonista y desarrolle sus conocimiento y habilidades. Por tal motivo, se propone una guía didáctica en la plataforma Storyjumper para desarrollar la expresión oral en base a la creación de las Digital Storytelling donde el dicente creará y será partícipe de su propio conocimiento en el idioma inglés.

**DESCRIPTORES:** digital Storytelling, expresión oral, habilidades, idioma inglés.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO.**

**TOPIC: DIGITAL STORYTELLING FOR THE DEVELOPMENT OF  
ENGLISH ORAL EXPRESSION**

**AUTHOR: Nathaly Belén Espinosa Tipán**

**TUTOR: Mauricio Silva M. Pérez M. Sc**

**ABSTRACT**

The development of English language skills in educational institutions is part of the teaching-learning process. Speaking is one of the English skills that allows communication. And this starts from the different elementary, middle, upper basic and baccalaureate educational levels. In primary education it is important to support yourself with different means and resources, whether specific materials or technological, to get the student to communicate in another language. For this reason, the research work aims to determine the influence of Digital Storytelling on the development of oral expression of English in fifth-year students of the School of Basic General Education "Marquesa de Solanda". The research design is descriptive, documentary and field. His approach is quantitative and qualitative because it allowed to obtain the numerical data for later analysis. The study population was the five teachers of the English area and the 97 students of three parallel fifth year of Basic General Education. Data collection was carried out using the survey technique and its instrument the questionnaire to teachers and students. Once the data was analyzed, it was concluded that students have difficulty expressing their ideas, concerns or feelings in English with vocabulary, phrases and understanding with their interlocutor in English. In addition, teachers use very little in their classes digital tools or platforms such as Digital Storytelling, which allow the student to be the protagonist and develop their knowledge and skills. For this reason, a didactic guide is proposed on the Storyjumper platform to develop oral expression based on the creation of Digital Storytelling where the speaker will create and participate in their own knowledge in the English language.

**DESCRIPTORS:** digital storytelling, speaking, skills, English language

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y Actualidad**

La presente investigación con el tema Digital Storytelling en el desarrollo de la expresión oral del inglés, se enmarca en la línea de innovación, permitiendo que el proceso de enseñanza sea diferente, motivador y versátil; está dentro de la sub línea de aprendizaje enfocándose en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, *oralidad* del idioma.

De acuerdo a Precintha Rubini et al. (2019) “Los docentes podrían utilizar la narración digital como una herramienta para ampliar su repertorio de estrategias de enseñanza y motivar a los estudiantes a hablar en inglés” (p. 200). Señalando que la implementación de las Digital Storytelling o DST en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés fomenta la motivación y desarrollo de la comunicación en otro idioma.

El tema se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador (2008), en él se estipula que será obligación del Estado como manifiesta en su artículo 347: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 102).

Determinando que la enseñanza aprendizaje debe estar enlazada con actividades que permitan a los estudiantes desarrollarse en ámbitos sociales, profesionales o laborales, apoyándose herramientas actuales como las TIC que son parte fundamental en el desarrollo de todo ser humano.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural, (LOEI 2011) relacionándola con el tema de investigación, Art. 2, literal bb que reconoce al plurilingüismo como “El derecho de todas las personas, comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades a formarse en su propia lengua y en los idiomas oficiales de relación intercultural; así como en otros de relación con la comunidad internacional” (p. 12). El artículo enfatiza la importancia de incluir la tecnología en la educación para desarrollar las habilidades de las personas, en lo social como profesional; y como un derecho a aprender su propia lengua o idiomas que aporten al desarrollo profesional de cada individuo.

También se apoya en los Estándares de aprendizaje del Área de Lengua Extranjera, emitido por el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016) tomando como referencia al primer dominio, el cual, señala: “El lenguaje incluye dominios específicos para la estructura y la comunicación, así como la adquisición, desarrollo, y fluidez del idioma”. De igual manera en el quinto dominio, el cual está enfocado en el desarrollo curricular y manifiesta “La planificación se basa en la implementación y gestión de estándares, el uso de recursos y tecnología” (párr. 2).

De acuerdo a los estándares es importante desarrollar las habilidades lingüísticas, para comprender y producir el lenguaje; también se debe planificar en base a los estándares, recursos y tecnología para lograr que los estudiantes se comuniquen de manera efectiva.

Adicionalmente, en la Propuesta Curricular de Lengua Extranjera, en uno de sus principios indican que el enfoque de lenguaje comunicativo se aprende como medio para interactuar y comunicarse y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza. Además, en sus objetivos principales menciona el desarrollo de la comprensión que los estudiantes tienen del mundo, de otras culturas y de la suya propia y su capacidad de comunicar sus puntos de vista a través de la Lengua extranjera. (MINEDUC, 2016).

Y finalmente, en el Acuerdo 052-14 de 2014 expedido por el Ministerio de Educación dispone en el artículo 1 “La enseñanza del inglés, a partir del año 2016-2017 régimen Sierra y 2017-2018, régimen Costa sea obligatoria desde segundo

grado de Educación General Básica hasta tercer curso de Bachillerato para todas las instituciones públicas, fiscos misionales y particulares del país” (Ministerio de Educación [MINEDUC], 2014).

Al analizar la contextualización del proyecto, se indaga sobre los dominios del inglés, con la organización EF English Proficiency Index, única en otorgar niveles de dominio de inglés dirigida a instituciones educativas proporcionando referencias en base a los niveles del idioma.

Los estudios realizados por esta organización en 43 países donde se evalúa los dominios del idioma, de los continentes Asia, Europa y América latina el nivel es bajo, como se describe en el siguiente gráfico.

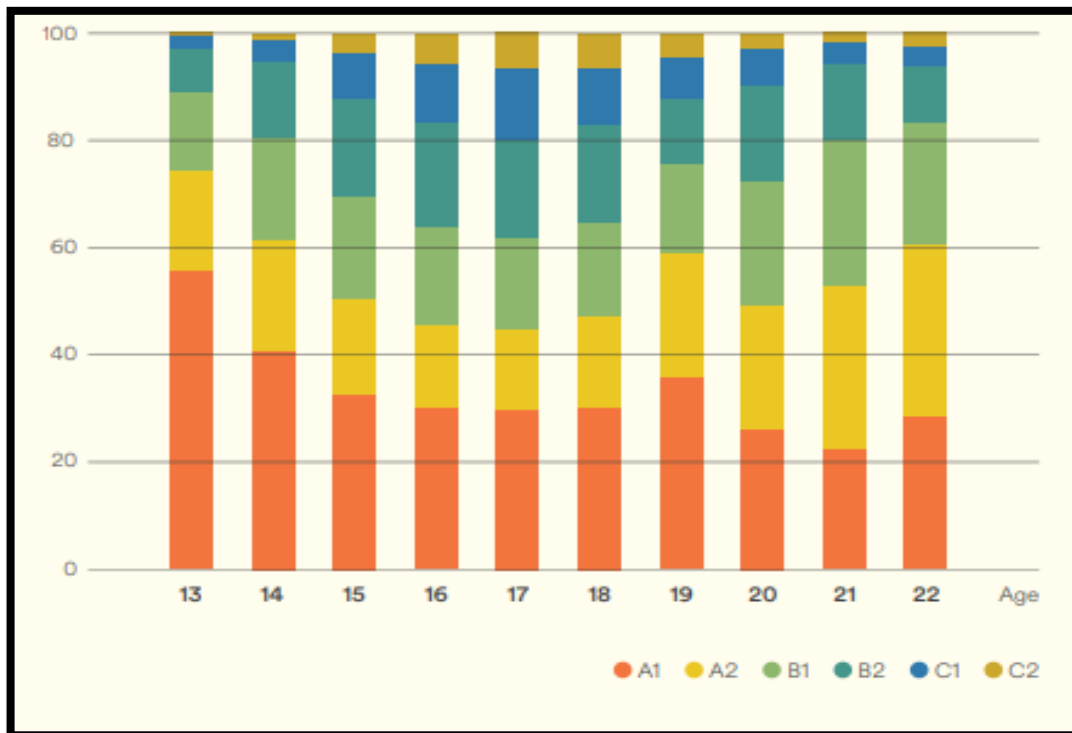
**Cuadro No. 1. Nivel de idioma inglés en el contexto mundial.**

<b>Contexto</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Nivel</b>
Mundial	70%	(A1) (A2)

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** EF EPI-s. (2019).

El cuadro indica que un 70% de los estudiantes de 13 años en el mundo tienen un nivel de inglés de principiante (A1) o elemental (A2) por lo que se puede identificar que los estudiantes tienen un nivel básico basándose como referencia al Marco Común Europeo (MCER), como lo muestra el siguiente gráfico donde se puede corroborar los niveles de dominio, recalando que muy pocos estudiantes entre 14 y 22 años tienen dominio de la lengua (EF, p. 6, 2019).



**Gráfico No. 1 distribución de estudiantes por MCER**

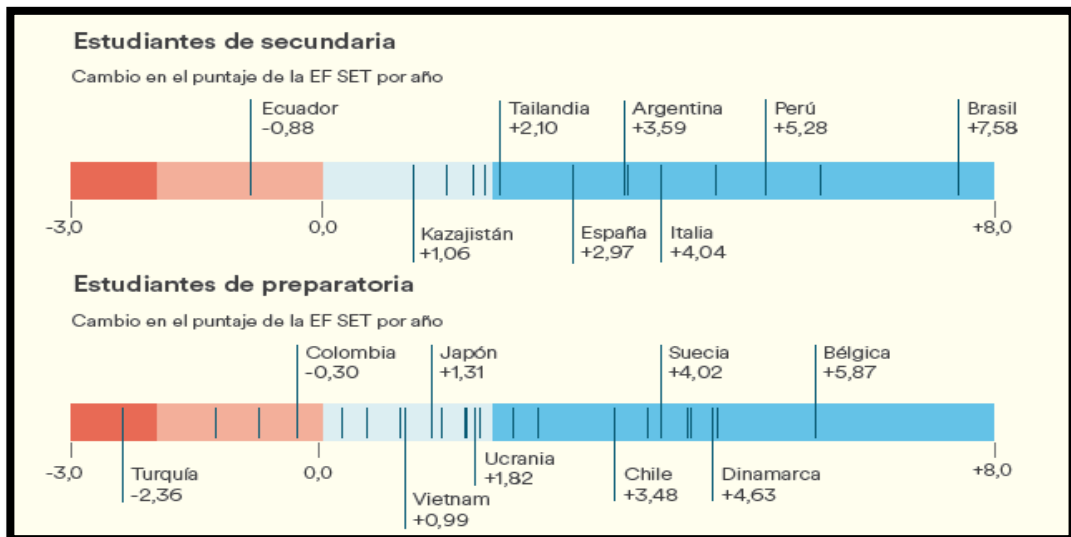
**Elaborado por: Marco Común Europeo (MCER)**

**Fuente: EF EPI-s. (2019).**

En el mismo estudio realizado en el año 2017-2018 muestra que en el país de Italia la enseñanza del idioma inglés se realiza desde preparatoria, donde España tiene una trayectoria de aprendizaje siguiendo la tendencia, pero los estudiantes tienen un mejor progreso cuando terminan la educación formal. Sin embargo, existen dificultades para desarrollar las habilidades en base al nivel, porque en muchos países el nivel de los docentes es intermedio. (EF EPI-s, 2019 p. 9).

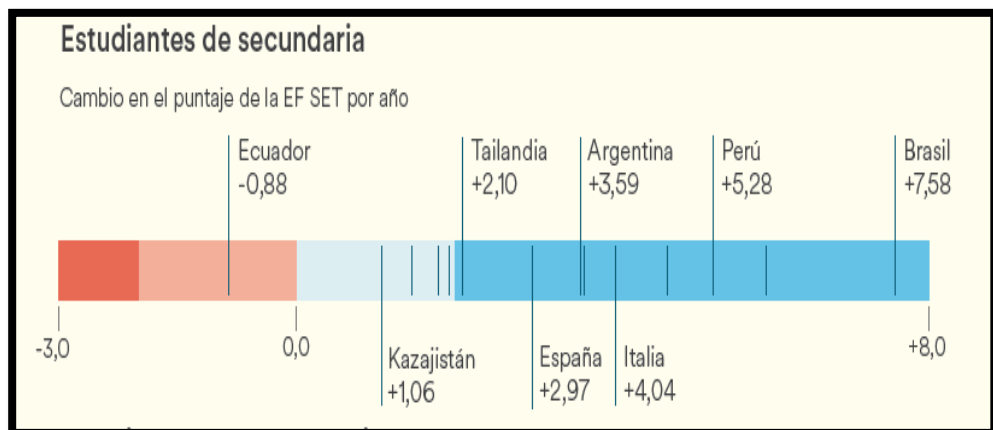
De acuerdo al gráfico proporcionado el puntaje de EF Epi-s en la evaluación realizadas con los estudiantes de preparatoria hay una tendencia de dominio en Bélgica con 5,87, seguido de Dinamarca con 4,63 y con una tendencia hacia abajo Turquía con 2,36 sobre 8 puntos.

Es decir, al evaluar se puede identificar qué países tienen mejorías en el idioma y quienes tienen un retroceso. En Europa, se centran en enseñar el idioma desde la preparatoria para fortalecer las habilidades lingüísticas que corresponden al aprender un lenguaje, aportando la importancia de aprender otro idioma.



**Gráfico No. 2** Progreso anual promedio por país  
**Fuente:** EF EPI-s (2019).

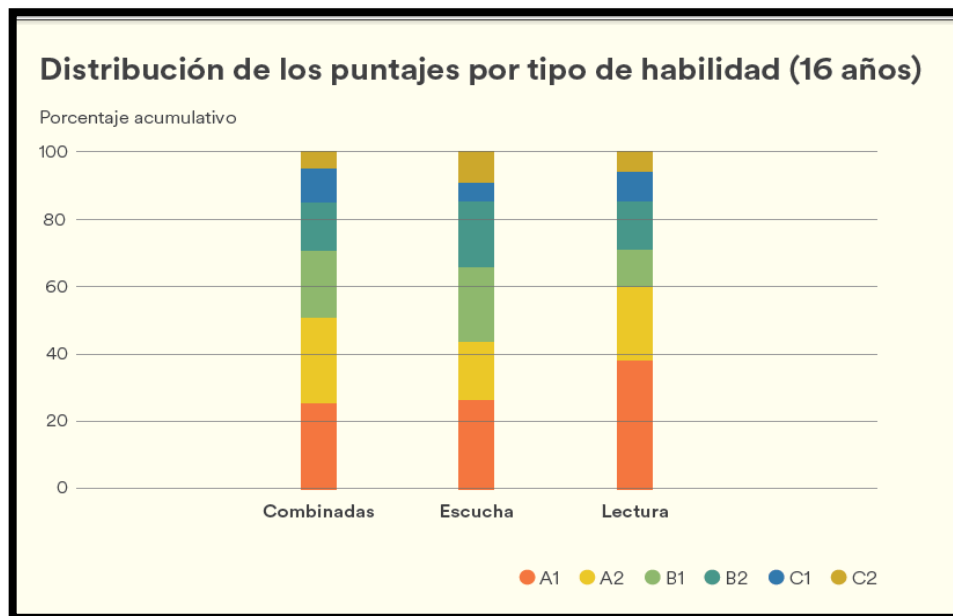
En América Latina el nivel del idioma de los estudiantes baja en una edad más temprana. En este caso, los estudiantes se enfocan en otras actividades en sus años de estudio, en la educación primaria o secundaria y posterior dejan a un lado el aprendizaje del idioma, por consiguiente, el dominio baja. El siguiente gráfico señala a los países en donde los estudiantes tienen mejora en el dominio del idioma acorde el nivel institucional, específicamente la secundaria sobre 8 puntos. Brasil tiene un puntaje de 7,58 seguido de Perú con 5,28 y Argentina 3,59 (EF, p.8, 2019).



**Gráfico No. 3.** Progreso anual promedio por país  
**Fuente:** EF EPI-s (2019).

Correspondiente a las habilidades del idioma las que se clasifican en lectura, escritura, oralidad y escucha los resultados obtenidos n el siguiente gráfico se

representa a la habilidad escuchar y leer con niveles más altos desde (A1) hasta (C1). También, se combina hablar y escribir en una sola donde existen los diferentes niveles. Aunque, precede el nivel (A2) y (B1). En este contexto se puede identificar que se trabaja más las habilidades de hablar y escribir por sus resultados.

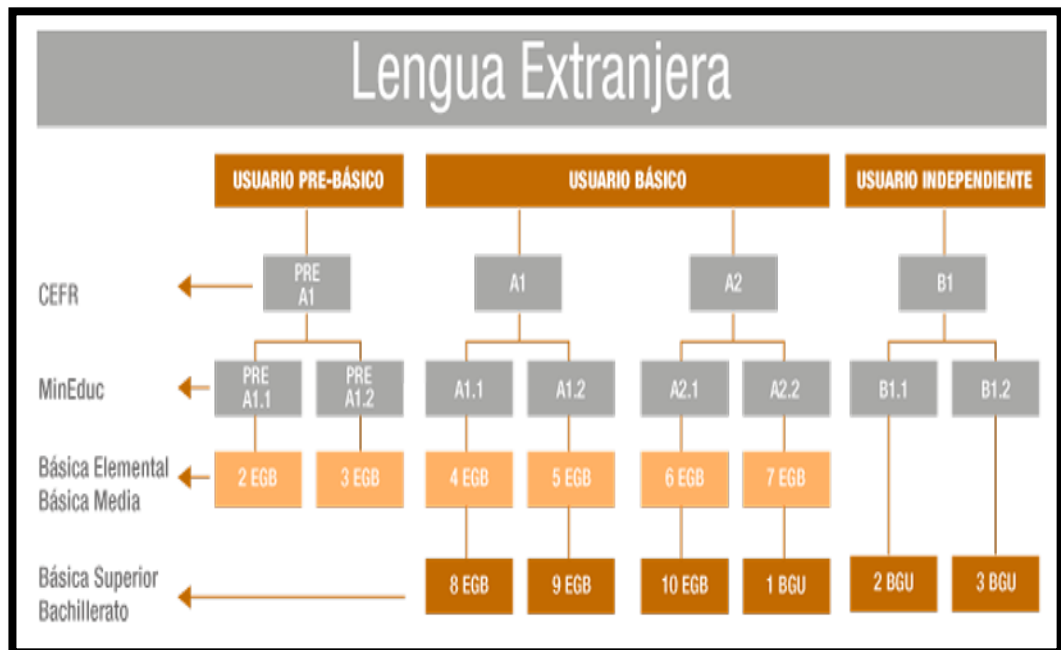


**Gráfico No. 4.** Distribución de los puntajes por tipo de habilidad.  
**Elaborado por:** EF English Proficiency Index.  
**Fuente:** EF EPI-s (2019).

En base al contexto ecuatoriano en el año 2017 el Ministerio de Educación se asoció con English Proficiency Index para realizar las evaluaciones correspondientes del idioma con estudiantes de Décimo año de Educación General Básica y Tercero de Bachillerato en diferentes zonas del país como la región Costa, planicies altas y Galápagos.

El objetivo es conocer los resultados y realizar mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que la meta principal es que los estudiantes obtengan B1 al finalizar el sistema educativo. (EF. EPI-s 2019, p. 12). La meta radica en que al finalizar cada año lectivo desde educación primaria hasta bachillerato los estudiantes tengan los siguientes niveles que se detallan en el gráfico.





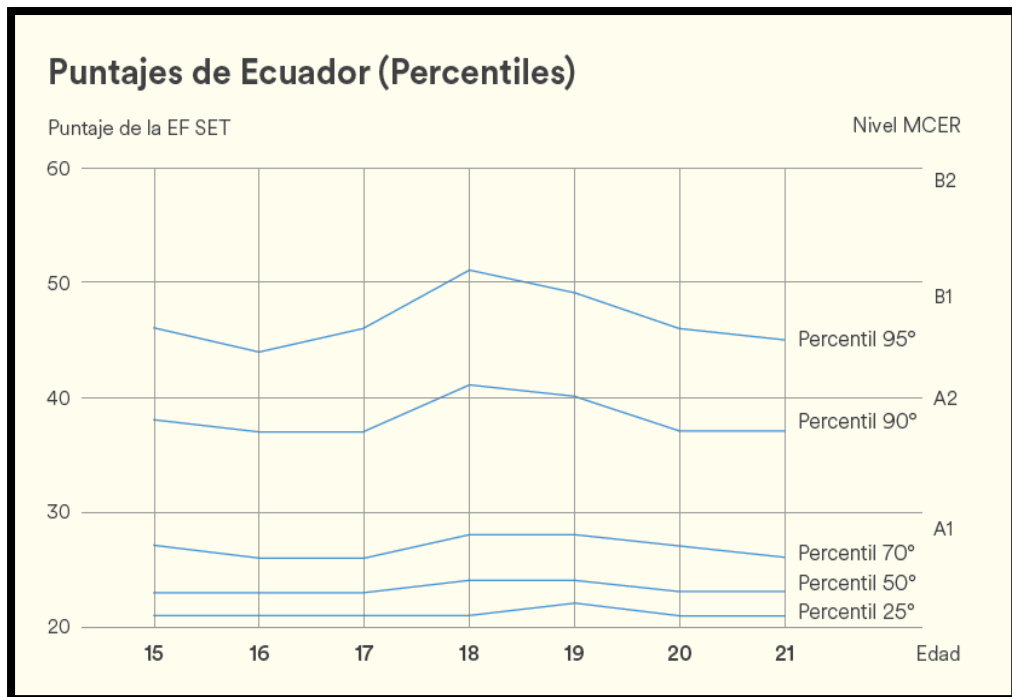
**Gráfico No. 5.** Niveles de conocimiento: Aproximaciones por ramificaciones.  
**Elaborado por:** Currículo Nacional de Inglés.  
**Fuente:** MINEDUC (2016).

Estos niveles se enmarcan en que al final de cada año de básica tengan un nivel. En Segundo y Tercero de Básica PRE (A1) corresponde al usuario pre básico, Cuarto y Quinto de Básica (A1) que corresponde a usuario básico, estos dos niveles utilizan vocabulario y expresiones cotidianas elementales, mientras Sexto y Séptimo de Básica el (A2), se comprende y utiliza expresiones relacionada a su experiencia.

De igual manera, la educación Elemental se enfoca en el (A2) reforzando y llegando al nivel B1 en bachillerato. Sin embargo, los resultados obtenidos por EF. Epi-s (2019) indican que el país está en el puesto 93 con una puntuación de 46,57 sobre 100 en comparación de los estudios realizados con otros países tanto de América Latina como de Europa.

La gran mayoría, en todos los niveles de edad, se desempeñaron en el nivel A1 o pre A1 de inglés, y no encontramos evidencia de progreso en el dominio del inglés de un año al siguiente, incluso cuando el inglés es una materia obligatoria en todos los niveles de la secundaria. (p. 12).

Afirmando que el nivel de inglés en el país se mantiene en Pre A1, y no habido cambios en los años de evaluación para mejorar el dominio del idioma. Adicional, se presenta la tabla de los resultados obtenidos por edades y lo niveles en que se encuentran los estudiantes.



**Gráfico N° 6.** Puntajes de Ecuador (Percentiles)

**Elaborado por:** English Proficiency Index

**Fuente:** EF EPI-s (2019).

En base a estos resultados la ministra de Educación de ese entonces manifestó en una entrevista al diario Primicias “El 60% de docentes necesitan llegar a un Nivel de Dominio B2, y se necesita mejorar las competencias lingüísticas para asegurar que los estudiantes egresen con un Nivel B2 para acceder a Becas o utilizar documentación en las Universidades” (Creamer- Monserrat, 2019, 0:05/1:06). La ministra recalca que los docentes de las instituciones deben tener un nivel B2 para impartir las clases.

En la Escuela de Educación General Básica “Marquesa de Solanda” ubicada al sur de Quito de sostenimiento fiscal con un total de 3400 estudiantes, tanto de la jordana matutina y vespertina. Se ha identificado que un gran porcentaje de estudiantes de quinto año de la sección vespertina tiene dificultades en las habilidades del inglés, específicamente en la expresión oral. Una de las principales causas es la metodología utilizada por los docentes ya que muchas veces las clases

se vuelven magistrales donde el estudiante se convierte en un receptor pasivo de información. Además de, enfocarse en desarrollar las otras habilidades lectura y escritura, así como la gramática. Por lo que, la comunicación oral se trabaja muy poco.

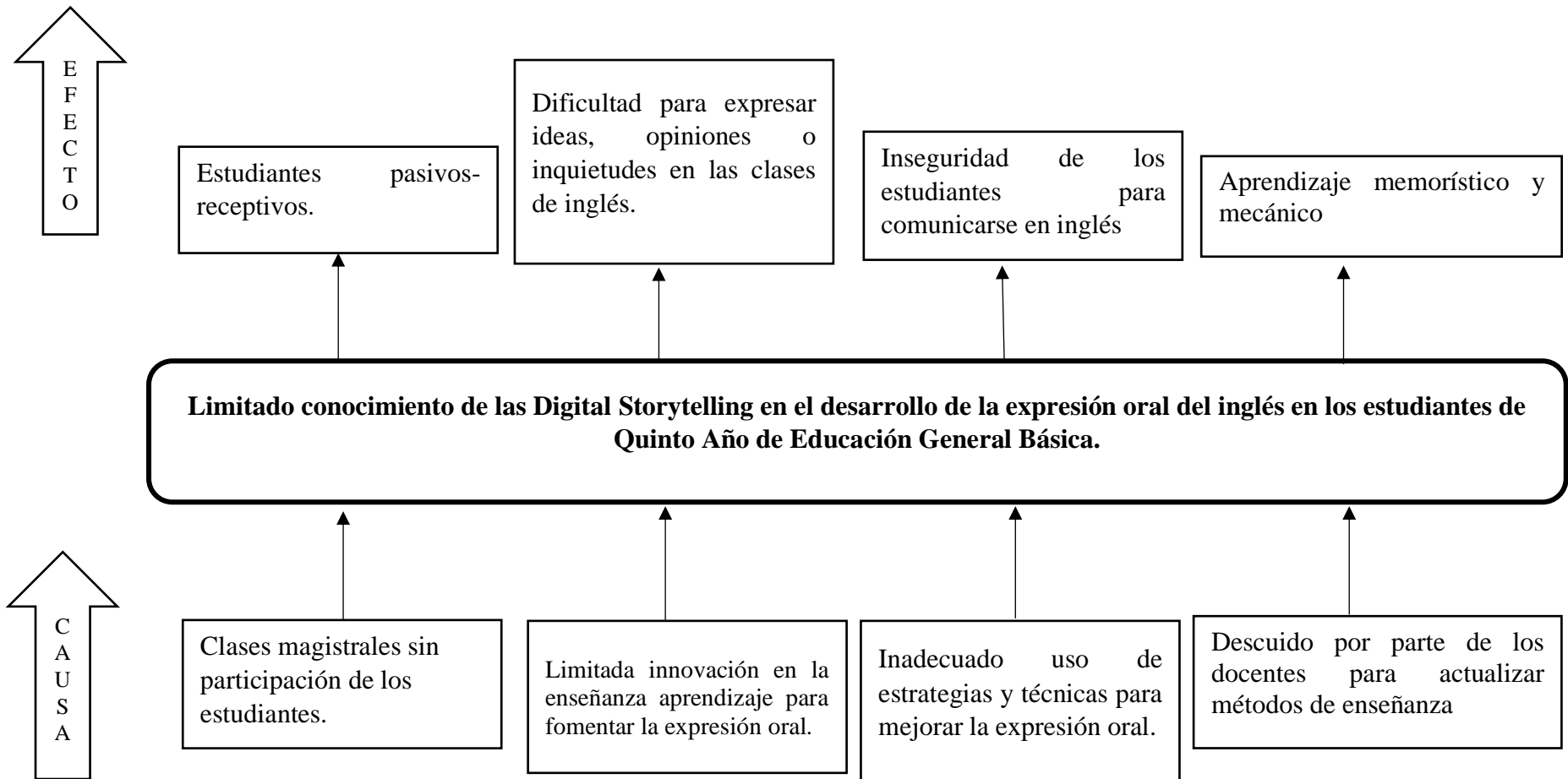
Esta habilidad es importante porque permite transmitir y establecer la comunicación entre personas para denotar ideas, inquietudes, sentimientos u opiniones. Sin embargo, muchos estudiantes tienen ansiedad, desmotivación y miedo a comunicarse porque implica utilizar vocabulario, estructuras gramáticas y sobre todo una correcta pronunciación. También, existe una inseguridad por parte de los estudiantes a la equivocación o burlas. Adicional, las metodologías, estrategias, técnicas y recursos son inadecuadas para fomentar a que el estudiante se comunique en inglés. Es importante recalcar que cada una de las habilidades es fundamental para la comunicación.

El determinar que los estudiantes tienen dificultades o falta de motivación para expresarse conlleva a que se busque alternativas que beneficien al desarrollo de esta habilidad. Además, se intenta encontrar las causas principales y dar solución a esta problemática. Debido a que la educación presencial cambio a la virtualidad por el Covid-19.

### **Planteamiento del Problema**

El idioma inglés está presente en todos los ámbitos laborales o sociales en el mundo. Y el sistema educativo se enfoca en desarrollar las habilidades del idioma para que haya una interacción y desenvolvimiento en la vida profesional y social. Sin embargo, hay inconvenientes que dificultan este proceso. En la educación primaria se ha identificado que existe un bajo dominio de las competencias lingüísticas y como resultado la producción del idioma en los estudiantes es baja. Es por esta razón, que la investigación pretende dar solución al desarrollo de la expresión oral o *speaking* con los estudiantes de primaria a través de la estrategia Digital Storytelling.

En base al planteamiento situacional se estructuro un árbol de problemas que permitirá establecer un análisis crítico de las causas y efectos correspondiente al tema de estudio.



**Gráfico No. 7.** Árbol de problemas  
**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

## **Análisis Crítico**

Las causas y efectos que se han identificado correspondiente al limitado conocimiento de las Digital Storytelling para el desarrollo de la expresión oral en la Institución Educativa donde se realiza el estudio se las detalla a continuación:

Principalmente, los docentes de la asignatura continúan impartiendo clases magistrales donde hay poca participación de los estudiantes por la desmotivación en las clases las que se convierten aburridas y poco dinámicas, lo que conlleva a que se conviertan en alumnos pasivos receptivos impidiendo desarrollar las habilidades del idioma como la oralidad.

Un aspecto importante en el desarrollo de la expresión oral es la limitación innovadora de los docentes de la asignatura en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés y en fomentar que el estudiante desarrolle las competencias lingüísticas. Y como resultado, se puede identificar que hay dificultad para expresar ideas, opiniones o inquietudes en inglés.

Al haber una limitación innovadora se continúa utilizando inadecuadamente las estrategias y técnicas. Esto ocurre porque existe un descuido por parte de los docentes para actualizar métodos de enseñanza que beneficien los procesos de aprendizaje de los estudiantes provocando que tenga inseguridad para comunicarse debido a que el aprendizaje es memorístico y mecánico impidiendo el desarrollo correcto de las habilidades.

Por lo tanto, se puede evidenciar que todavía se utiliza una metodología tradicional; donde los estudiantes tienen un aprendizaje memorístico, y, son poco creativos, a más de la limitada producción de la comunicación.

De esta manera se establece la siguiente interrogante ¿De qué manera las Digital Storytelling contribuye en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Escuela “Marquesa de Solanda” en el periodo lectivo 2021- 2022?

## **Destinatarios del Proyecto**

Los destinatarios que participaran indirectamente son los cinco docentes del área de inglés. Los aportes de cada docente son de apoyo para fortalecer la investigación; porque permiten conocer las limitaciones que tienen con sus estudiantes con respecto a la habilidad oral del inglés en los diferentes años de básica, y las estrategias y metodologías que utilizan. A más de, introducir y trabajar con alternativas innovadoras que mejoren la manera de enseñar y desarrollar las competencias lingüísticas en los estudiantes con los docentes.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica, de los paralelos A, B, y C de la Escuela de Educación General Básica “Marquesa de Solanda”. Su edad corresponde al nivel educativo de ocho a nueve años. La mayoría de los estudiantes tiene acceso a internet y dispositivos móviles. Además, de estar inmersos en el uso y aplicación de herramientas digitales. Lo que facilitara la aplicación de las historias narrativas o digital Storytelling para desarrollar la expresión oral del idioma; así como la motivación para tener un aprendizaje significativo.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar la influencia de las Digital Storytelling en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes de Quinto año en la Escuela de Educación General Básica “Marquesa de Solanda” en el año lectivo 2020 – 2021.

### **Objetivos específicos**

- Analizar las Digital Storytelling y su aporte en estudiantes de quintos años de Básica.
- Diagnosticar el nivel académico en la expresión oral del inglés con los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Escuela “Marquesa de Solanda”
- Elaborar una guía didáctica de las Digital Storytelling para desarrollar la expresión oral del inglés de los estudiantes.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes de la investigación**

En el desarrollo del siguiente apartado se ha tomado como referencia estudios realizados en base a la temática propuesta, en investigaciones de Universidades del país como del exterior.

En la Universidad Central del Ecuador, se obtuvo información de la tesis en base “Aplicación de la estrategia metodológica Digital Storytelling en la habilidad productiva Oral del idioma Inglés, el objetivo fue analizar la incidencia de las Digital Storytelling en desarrollo de la habilidad Oral del inglés mediante la observación y encuesta dirigida a estudiantes de Tercero de Bachillerato, lo que permitió determinar que los docentes y estudiantes aplican muy poco los programas informáticos en la habilidades productivas del inglés y manifiesta que la herramienta brinda expectativas y motivación en el desarrollo de las actividades académicas, además de que los estudiantes sean creativos e imaginativos. (Puma, 2015, p. 89).

El investigador está de acuerdo con la conclusión obtenida sobre la implementación de las Digital Storytelling en el proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo de habilidad oral del inglés. Debido a que incentiva a los estudiantes a aprender de una manera diferente, desenvolverse y aplicar sus conocimientos de una manera más dinámica y eficaz, promoviendo de esta manera a que puedan expresar sus ideas en otro idioma.

En la ciudad de Ambato, la investigación correspondiente a “Narrativas digitales como recurso en el desarrollo del habla Inglesa” tuvo como objetivo principal determinar la influencia de la narrativa digital en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado, aplicando el diseño cuasi-experimental y experimental con 20 estudiantes, realizando una comparación, el primer grupo trabajo con las historias narrativas y el otro grupo recibió clase con la metodología tradicional. Los resultados señalaron que la aplicación de las narrativas digitales permitió mejorar la habilidad oral incluyendo la pronunciación, fluidez, acento, entonación y precisión al comunicarse. Además, desarrollo la creatividad. (Piray, 2018, p. 50).

El investigador señala que las Digital Storytelling son un aporte fundamental al enseñar y desarrollar la habilidad oral del inglés y sus habilidades. Además, de desarrollar la motivación, entusiasmo y pensamiento al aplicarla, señalando que se debe implementar al enseñar una Lengua Extranjera y así aprovechar los beneficios que consigo lleva.

El estudio realizado en Colombia en el 2019 cuyo tema es “Aplicación de Storytelling en el Desarrollo de la habilidad de listening, en el aprendizaje del idioma inglés” en estudiantes de nivel Beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de Llanos tuvo como objetivo aplicar e implementar una herramienta didáctica a través de las Digital Storytelling para fortalecer la habilidad de escuchar *listening* en los estudiantes.

Los resultados se obtuvieron a partir de la aplicación de la metodología de campo donde se pudo observar las percepciones y significados producidos por las experiencias de los estudiantes, ya que se implementó en el proceso de enseñanza del inglés. Y concluyo que los estudiantes desarrollaron la habilidad de escuchar mediante el reconocimiento de frases básicas, vocabulario de su entorno y experiencias. (Chávez, 2019, p.41).

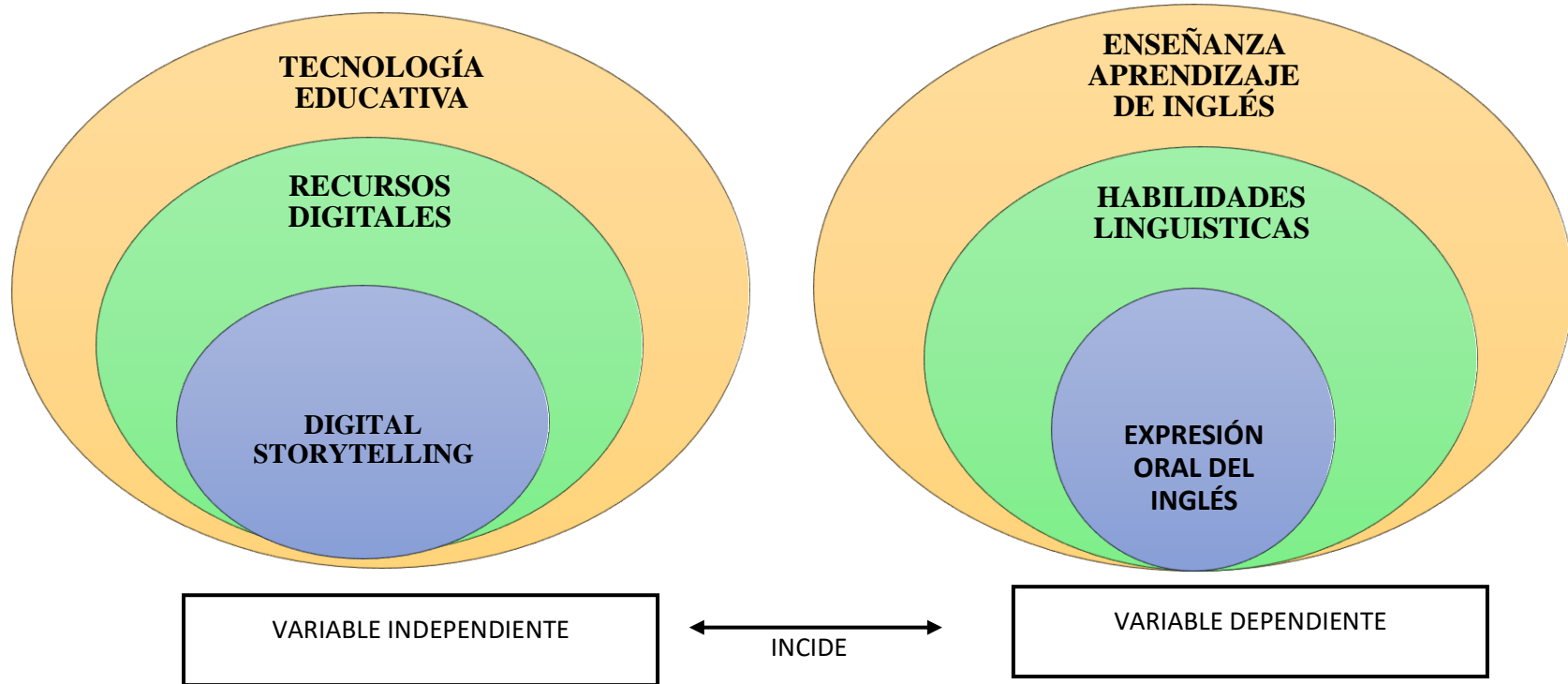
El investigador aplico con los estudiantes y pudo verificar que es un apoyo para desarrollar la habilidad lingüística, la cual es fundamental para comunicarse en inglés. Sin embargo, se considera que se debe ampliar más este conocimiento y la funcionalidad de este recurso tecnológico.



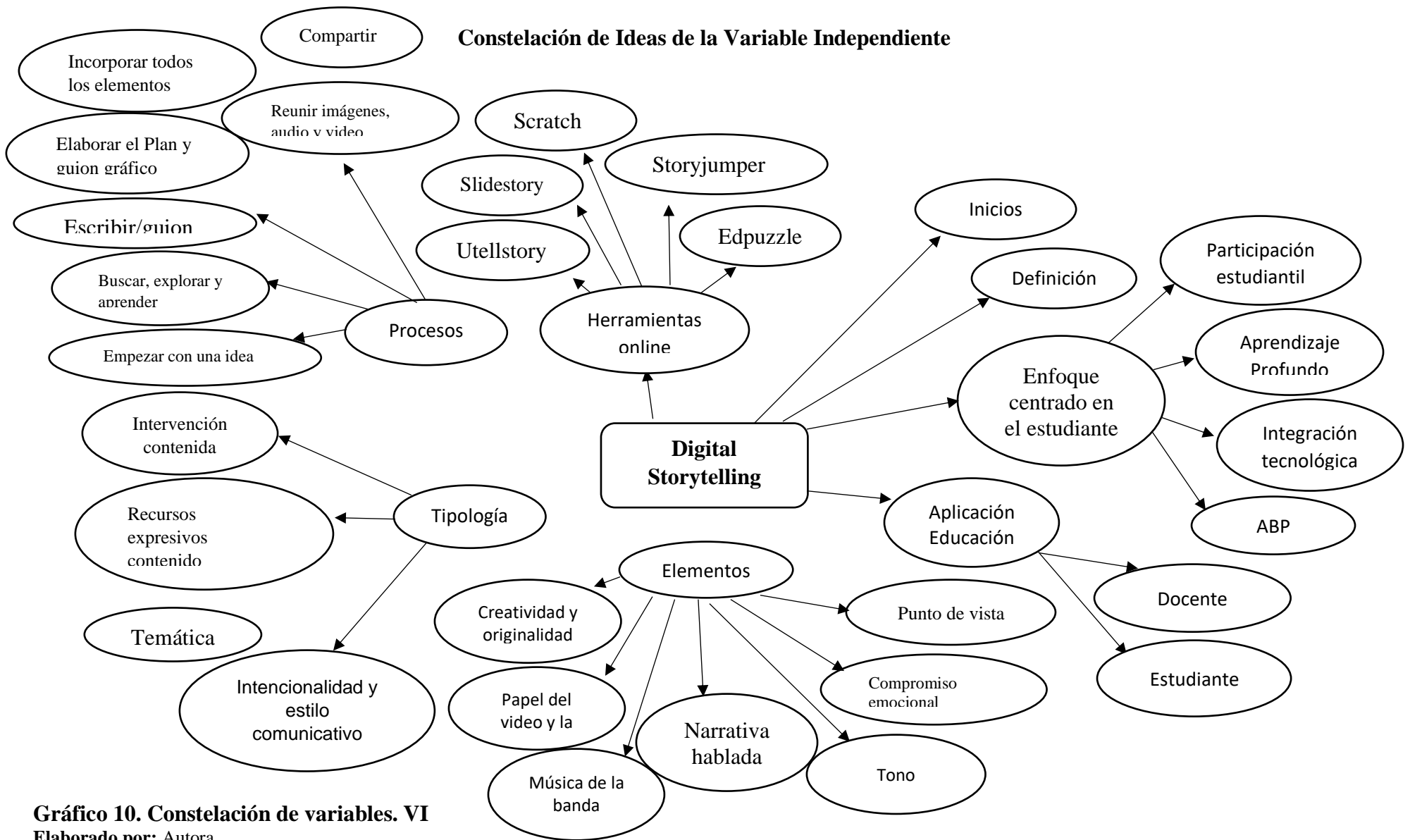
Las investigaciones previamente mencionadas señalan que la implementación de las Digital Storytelling es de gran aporte para desarrollar las habilidades lingüísticas del inglés, por la metodología impartida y sobre todo porque motiva a desarrollar las sub habilidades del inglés. Además, permite que el estudiante desarrolle su aspecto creativo a través de la narrativa y su pensamiento crítico. Por tal razón, el investigador está de acuerdo en la aplicación de esta herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje por su versatilidad y funcionamiento.

### **Desarrollo teórico del objeto y campo**

## Organizador lógico de Variables

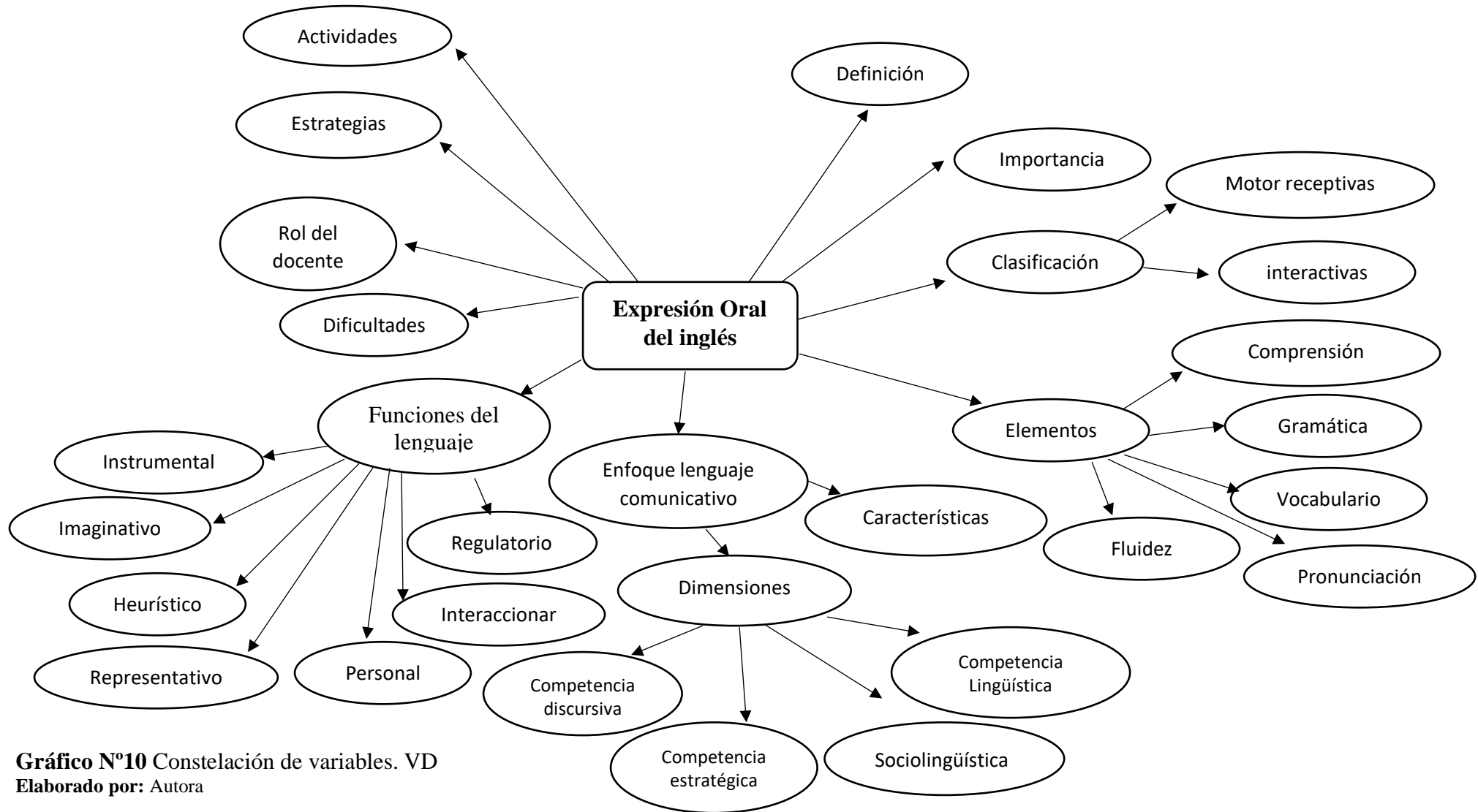


**Gráfico No. 8.** Organizador lógico de variables  
Elaborado por: Nathaly Espinosa.



**Gráfico 10. Constelación de variables. VI**  
 Elaborado por: Autora

### Constelación de Ideas de la Variable dependiente



**Gráfico N°10** Constelación de variables. VD  
 Elaborado por: Autora

## **Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Independiente**

Actualmente, las tecnologías de la Educación han evolucionado significativamente en todos los ámbitos; y en el campo educativo es un gran aporte para apoyar en el proceso de aprendizaje, debido a que facilita el trabajo con programas o aplicaciones de fácil acceso y manejo. Acorde a la situación correspondiente a la pandemia del Covid-19 ha sido obligatoriamente implementado en educación, transformando las clases presenciales a virtuales. Por consiguiente, se desglosará el organizador lógico de variables, se iniciará por la Variable Independiente.

### **Tecnología Educativa**

La Tecnología ha tomado una gran relevancia y se ha desarrollado en el siglo XXI. Ha estado presente en el ámbito educativo desde mucho tiempo atrás, desde el uso de un ábaco, un lápiz, un video, un audio hasta la actualidad con el internet. Siempre se ha innovado en el proceso de enseñanza aprendizaje para beneficiar al estudiante con materiales o recursos disponibles. Las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, se implementaron en el proceso de enseñanza aprendizaje acuñando el término Tecnología Educativa, se ha investigado la definición en base algunos autores

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1986) la define como

Método sistemático de elaboración, aplicación y evaluación de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta tanto los recursos técnicos como humanos, y las interacciones entre estos, a fin de obtener una forma más eficaz de aprendizaje. En este sentido, la tecnología educativa utiliza el análisis de sistemas como herramienta teórica (p. 43).

El autor la menciona como un método que está inmerso en todo el proceso de enseñanza aprendizaje, en sus procesos y evaluación. Además, de ser un recurso utilizado por el docente el cual es aplicado en los estudiantes para fomentar y desarrollar un aprendizaje más efectivo.

De acuerdo a Jiménez (2014) señala a la Tecnología Educativa como la

Formación en ciencia, tecnología, investigación y ética que se encarga del estudio de los medios y las tecnologías de la información y comunicación, en cuanto formas de representación, difusión, acceso al conocimiento y a la cultura, de acuerdo con los distintos paradigmas didácticos y psicológicos aplicados a distintos contextos educativos (educación formal, no formal e informal) (p.137).

Este autor lo define como un campo más abierto, está incluido en la formación de la ciencia e investigación, y se encarga de su estudio, así como en la aplicación en los diferentes campos de estudio; que pueden ser incluidos en los aspectos didácticos de enseñanza y en los aspectos psicológicos de los educandos. Basándose desde las Tecnologías de la Información y Comunicación. Algunos autores señalan esta acepción.

Según Hiraldo y Sánchez (2020) señalan “El uso intensivo de las TIC en la educación para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la incorporación de materiales y medios que favorezcan dichos procesos” (p. 29).

Los autores mencionan que la Tecnología Educativa se utiliza en todo el proceso de enseñanza aprendizaje de forma constante ya que forma parte de las TIC, con recursos, medios, materiales que beneficien las necesidades de los estudiantes para mejorar, incentivar y fortalecer los conocimientos.

En base, a las definiciones mencionadas y las competencias se puede definir a la Tecnología Educativa como la integración y aplicación de los medios, recursos y materiales que aportan las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje permitiendo transformar las metodologías para que el aprendizaje sea más efectivo en los distintos contextos educativos. Es importante que el docente al emplear y aplicar las TE identifique los recursos que apoyarán este proceso. Por tal razón, es importante mencionar a los

### **Recursos Digitales**

El identificar y aplicar los materiales adecuados en educación es fundamental para fomentar el interés en clases y sobre todo fortalecer los conocimientos de los estudiantes. Los recursos pueden ser cualquier tipo de

material ya sea impreso, sonoro o visual, así como los tecnológicos que están en auge e implementados en el sistema educativo. A estos se los denomina recursos digitales.

Y los definen como elementos o archivos en formato digital diseñados o editados con fines educativos, basándose al contexto y propósito de los diferentes niveles de formación. Implementando en las metodologías como recurso complementario o de forma aislada, elaborados en entornos virtuales de aprendizaje o de distribución libre en internet (Murcia, 2020, p. 31).

Los recursos digitales se pueden obtener en plataformas virtuales de libre acceso o elaborarlas acorde las necesidades de los distintos ámbitos. Además, dependerá de las necesidades de cada docente para aplicarla como un recurso de apoyo metodológico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante conocer las características y los tipos de recursos digitales para implementarlos. Tomando como referencia el nivel académico, la materia y el contexto de los estudiantes Murcia (2020) señala las siguientes características:

1. Formato Digital: Publicaciones y disponibilidad en el internet con actualizaciones o modificaciones realizadas habitualmente.
2. Propósito Pedagógico: Orientaciones en el proceso a través de instrucciones centrándose en el cumplimiento de metas del aprendizaje.
3. Contenido Interactivo: Combinación de medios audiovisuales y textuales propiciando la relación entre los estudiantes con los recursos. (p. 31).

El conocer las características de los recursos permite tener una idea más amplia al implementar los recursos tecnológicos para basarse en las actualizaciones, las metas establecidas en el aprendizaje y la interacción de los contenidos con los estudiantes y que de esta manera sea un aprendizaje significativo. De la misma manera el seleccionar el tipo de recurso acorde la situación es fundamental, por lo que el mismo autor señala cinco tipos de recursos digitales

**Cuadro No. 2. Tipos de Recursos Digitales**

<b>RECURSOS DIGITALES</b>		
<b>TIPOS</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>EJEMPLOS</b>
De texto	Forma escrita y elocuente de un tema de modo formalizado, sistemático y metódico. Con el propósito de comunicar con objetividad al lector.	Científico y Técnico Textos periodísticos, literarios, didácticos, históricos e informativos
Audiovisuales	Elemento didáctico que favorece la motivación del estudiante asociando diferente lenguaje y medios (imágenes animadas y sonidos) de acuerdo a la necesidad cognitiva del dicente.	Animaciones Video clases y video tutoriales Dramatizaciones Narrativas e Historietas
Organizador gráfico o infografía	Recursos activos de aprendizaje sintetizando en esquemas visuales.	Mapa conceptual Diagrama jerárquico Cadena de secuencias Mapa de carácter Rueda de atributos La mesa de idea principal Mapa de ideas, telarañas Diagrama causa-efecto Líneas de tiempo Organigramas
Multimedia y simuladores	Permite desarrollar destrezas mentales y físicas, así como asignar situaciones de contexto.	Multimedia educativa Multimedia publicitaria Videojuegos de simulación
De autor Web 2.0	Aplicaciones de trabajo multimedia permitiendo la creación, publicación y gestión de los materiales educativos en forma digital mediada por las TIC. (O'farrill, 2008).	Go animated, PowToon, Screencast, GoConqr, Prezi Blogger

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa.

**Fuente:** Murcia (2020).



Los recursos digitales son materiales de apoyo en el ámbito educativo y están clasificados acorde las actividades y formas de uso, como el autor lo señala. Además, dependerá del docente el uso adecuado del recurso en base a su materia o contexto educativo y sobre todo el tipo de recurso hacer empleado al incorporar en la enseñanza aprendizaje.

## **Digital Storytelling**

### **Inicios**

Los relatos han formado parte del ser humano desde sus inicios, transmitiendo sabiduría, creencias, costumbres y conocimientos de una generación a otra. Al principio, la forma más común era en base a la oralidad. Con el pasar del tiempo, se continuó relatando hechos o situaciones entre personas o comunidades. En la actualidad, la narración sigue siendo un poderoso elemento de comunicación utilizado como una estrategia para humanizar el aprendizaje, que ofrece la oportunidad de conectarse con personas que poseen gustos o caracteres similares y además permite ver el mundo desde la perspectiva de otra persona. (Edutrends, 2017. p. 4).

Relacionando a esta primicia y con las herramientas aportadas por la tecnología digital en auge en 1990, un grupo de diseñadores de medios de comunicación, Joe Lambert, Dana Atchley y Nina Mullen se propusieron potenciar las narraciones personales combinándolas con imágenes, videos y sonidos, determinaron que personas con poca experiencia previa en multimedia podían crear poderosas historias personales utilizando la nueva tecnología de medios digitales. Por tal motivo, en 1994 fundaron *The Center for Digital Storytelling* donde se perfeccionó un plan de estudios que se convirtió en la base de un taller comunitario llamado “Digital Storytelling”.

Adicional, Alexander Bryan y Alan levine plantearon el nombre de Digital Stortelling Web 2.0. Considerando que la Web 2.0 es la base para desarrollar, crear y compartir las narrativas. De acuerdo a Alexander y Levine (2008) “La narración de historias de la Web 2.0 recoge estos nuevos tipos de historias, acelerando el ritmo de creación y participación mientras se revelan nuevas direcciones para que fluyan las narrativas (párr. 1). Acorde los autores, la Web 2.0 permite diseñar e interactuar

de una mejor manera en las narrativas porque permite anexar e integrar todo tipo de plataforma, recurso digital o multimedia.

Las narraciones han estado presentes desde los orígenes del ser humano, y continúan hasta la actualidad para transmitir conocimientos. Gracias a la evolución de los medios digitales y sobre todo al internet se combinó el relato con videos, sonidos, imágenes, para contar, crear y cambiar la forma de contar historias y transmitir información por lo que aparece el término a Digital Storytelling en inglés su traducción Relatos Digitales.

### **Definición**

Para definir a este término es importante tomar como referencia los orígenes de los dos vocablos. El término digital Storytelling, según el Diccionario Etimológico Castellano en Línea “proviene del latín *digitalis* cuyo significado es relativo a un dedo, y Storytelling en su traducción al español, procedente de *narrativus* refiriéndose al relato de una historia”. Las dos palabras provienen del latín y las asocian en la actualidad al uso manual y contar relatos. En base a esta definición hay varios autores que tiene un concepto similar. Quijada (2014), menciona que

Las narrativas digitales otorgan nuevas posibilidades a la historia; sus características, ya sean en su formato o con combinaciones que permiten la diversidad de mensajes en diversos soportes, personalizados y ubicuos con opciones para la interacción, diferenciándolas de otras generaciones, permitiendo al estudiante recibir y emitir información. (p.145).

De acuerdo al autor, la narrativa digital permite que el estudiante tenga interacción al trabajar con más personas, porque recibe y produce contenido, a través de la tecnología. Debido a que, se combina las plataformas existentes en la Web transformando la forma de relatar historias que han surgido a través del tiempo de una manera diferente e interactiva.

De la misma manera, mencionan que la digital Storytelling utiliza tecnología digital personal para combinar varios medios en una narrativa coherente; esto se realiza en base a las experiencias personales de cada persona y a la forma de

aplicarla con la tecnología puesto que, esta tienes varias herramientas para convertirlas en algo nuevo y creativo (Ohler, 2013, p.16).

En la misma dirección Miller (2014) señala que el distintivo principal de la digital Storytelling es la interactividad, permitiendo ser un medio narrativo de entretenimiento para motivar, incentivar y llegar a la audiencia a través de la mixtura de las historias y los medios digitales (p. 4).

De esta manera, cautiva al espectador y quien lo realiza con las herramientas que ofrece la tecnología. Por último, se toma en cuenta el concepto que relaciona con las redes sociales dando un significado más amplio. El autor Illera y Annacontini, (2019) denomina a los relatos digitales como

Usos y posibilidades que brindan los medios tecnológicos actuales para producir formas narrativas más o menos innovadoras: desde la ficción hipertextual o las narrativas de los videojuegos, hasta las noticias concebidas para su difusión como relatos en las redes sociales o las historias de Instagram (p. 131).

Señalando que la tecnología actual permite crear historias narrativas innovadoras incorporando redes sociales, fragmentos de texto o tomando como referencia juegos online para fomentar y desarrollar los relatos. Tomando como referencia la definición de estos autores quienes tienen experiencia y conocimiento sobre el tema, se conceptualiza a la Digital Storytelling como el relato de historias y experiencias personales de forma creativa e interactiva al combinar con herramientas tecnológicas, las cuales permiten utilizar diferentes recursos digitales para crear y a su vez interactuar al recibir y producir información.

### **Enfoque Centrado en el estudiante**

La educación se encaminada al desarrollo de conocimientos, habilidades, conciencia, sensibilidad, valores y aptitudes que permitan desenvolverse de una manera productiva en el contexto de todo ser humano. La transformación en la educación formal ha cambiado con respecto a la digital Storytelling, los que se desarrollan en campos científicos, históricos, literarios, etc. ya sea en el lenguaje oral o escrito.

Las Tecnologías de la Información y comunicación TIC se han combinado con los medios de comunicación. Por lo cual el paradigma se convierte en *socio constructivista* más adaptable para trabajarlas porque se puede compartir las historias de vida, los anhelos, los pensamientos, las reflexiones y otros asuntos propios de quienes aprenden. Pero también son valorados por los enfoques del aprendizaje situados en la acción; de este paradigma se centra en el aprendizaje centrado en el estudiante (Illera y Annacontini, 2019, pp. 52-53).

De esta manera, se puede concluir que el estudiante se desenvuelve en base a sus experiencias, analiza y crea, pero se basa específicamente en el aprendizaje basado en el estudiante, los cambios que han surgido se han basado en beneficio de los docentes. Al incorporar la tecnología se debe tomar como referencia varios aspectos que aporte en desarrollo eficaz.

Para profundizar, se toma como referencia a la organización International Society for Technology in Education, la cual establece estándares tanto para docente como estudiantes quienes están inmersos en la era digital y en su aplicación. ISTE ( s. f.) Menciona que este enfoque “mueve a los alumnos de receptores pasivos de información a participantes activos en su propio proceso de descubrimiento. Lo que aprenden los estudiantes, cómo lo aprenden y cómo se evalúa su aprendizaje depende de las necesidades y habilidades de cada estudiante” (párr. 1).

Es decir, los estudiantes son creadores de su propio conocimiento basándose en sus experiencias y a su vez enfocándose en las necesidades de cada uno al conocer como aprenden y que evaluación se puede realizar implementado la planificación curricular, la pedagogía y la forma de evaluar las que deben estar enfocadas al estudiante.

Este enfoque tiene varios estándares fundamentales en su aplicación, así como sus estrategias que se implementen. Barret 2006 en su estudio realizado sobre Investigación y evaluación de la narración digital converge cuatro de ellas,



**Gráfico No. 12.** Convergencia de estrategias de aprendizaje centradas en el estudiante

**Elaborado por:** Barret Helen

**Fuente:** Barrett, (2006)

La autora integra cuatro estrategias, relacionando con la Digital Storytelling, en primera instancia la participación del estudiante, quien es parte central en el aprendizaje, crea, diseña y aplica. También la Reflexión para el aprendizaje profundo que consiste en relacionar, argumentar y llegar a conclusiones, entiende lo que aprende. Además, la integración de la tecnología donde el estudiante desarrolla capacidades digitales y los relatos los relaciona fomentando la creatividad y aprendizaje, y el aprendizaje basado en proyecto donde se busca soluciones a problemas planteados con la indagación, autonomía y cooperativismo.

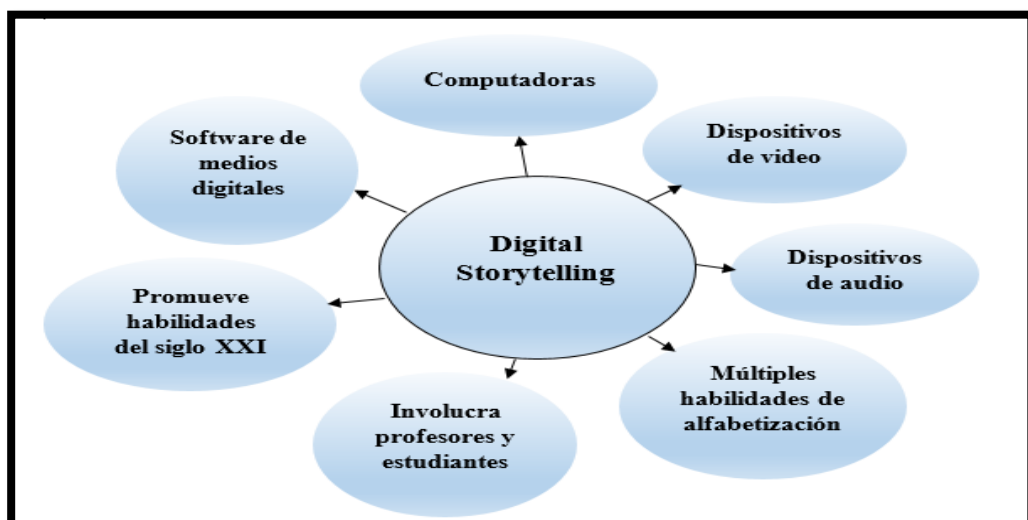
### **Las Digital Storytelling en Educación**

En el contexto educativo las Digital Storytelling fomenta el aprendizaje autónomo de los docentes. Además, crea vínculos entre docente y estudiante, puesto que el docente tiene distintos roles como diseñadores o gestores de actividades; y el estudiante se convierte en un actor activo. Este recurso digital es una iniciativa positiva y es considerada como innovación en la enseñanza aprendizaje.

La incorporación de las narrativas y la tecnología es un cambio porque se implementa los recursos actuales dejando atrás la monotonía para cambiar y utilizar algo nuevo lo que se considera innovación. Está fijada por el proceso de construcción del conocimiento y el rol del docente como mediador al implementarla en su metodología (Quijada, 2014, p. 33).

Además, en su aplicación promueve valores, esencias y características de las personas quienes la utilizan ya que su identidad es la que expresan con los relatos. *Storytelling* en la educación se posiciona a la interacción, al ejercicio del pensamiento, valoración y apreciación de la cultura y en la motivación a la acción u operación del estudiante para adaptar la información a la experiencia, el trabajo, la vida y la sociedad (Edutrens, 2017, párr. 3).

Las Digital Storytelling en la educación es algo innovador que permite que el estudiante sea protagonista en desarrollo de sus capacidades y conocimientos a más de fomentar valores, apreciación de su identidad al crear y participar en la realización. El docente es parte de este proceso siendo un gestor, diseñador y sobre todo tener una conexión con el estudiante. Las Digital Storytelling es una estrategia que permite incorporar una serie de recursos en sector educativo, como lo detalla el siguiente gráfico



**Gráfico No. 13.** Convergencia de las Digital Storytelling en Educación.  
Fuente: Robin (2008).

El gráfico propuesto por Robin indica que las narraciones digitales en el ámbito educativo incluyen recursos como los dispositivos de captura de imágenes

en el que incluye cámaras, escáner y videocámaras; dispositivos de captura de audio micrófonos de alta calidad y grabadora de voz; Múltiples habilidades de alfabetización en el que está inmerso la búsqueda, la escritura, organización, presentación, resolución de problemas y evaluación; involucra al docente y estudiante a través de la escritura personalmente significativa, permitiendo a las personas construir su propio conocimiento.

Promueve las habilidades del siglo XXI con la alfabetización cultural, literatura visual alfabetización informacional, la alfabetización mediática y más; software de medios digitales para crear y editar imágenes digitales, audio y video; y finalmente computadoras con capacidad multimedia y gran capacidad de almacenamiento.

Por lo expuesto, todos estos recursos son parte del proceso de implementación de las narraciones digitales en el contexto educativo, son parte fundamental en el desarrollo ya que cada una aporta significancia.

### **Las Digital Storytelling como herramienta para docentes.**

En el proceso de enseñanza aprendizaje las Digital Storytelling contribuyen al docente como una herramienta de instrucción porque se puede elaborar y presentar historias digitales con la finalidad de captar la atención de los estudiantes. De acuerdo a Robin (2008) “La narración digital es una buena herramienta tecnológica para recopilar, crear, analizar y combinar imágenes visuales con texto escrito (p. 224).

Afirmando que al utilizarla los estudiantes tendrán un interés en las clases por sus recursos innovadores que fomentan su participación. Además, permite a los docentes crear historias incluyendo a los estudiantes en el desarrollo de los contenidos en la aportación de ideas sobre los temas a tratar y que la temática sea más comprensible. Adicional, el beneficio principal que aportan es el trabajo autónomo, el grupal y la creatividad. Las narrativas digitales aportan recursos para motivar al estudiante y son un gran apoyo para el docente en la realización de su trabajo porque puede indicar relatos, pero a su vez puede trabajar con los estudiantes y sus experiencias. Aunque tiene varios beneficios para el docente esta se enfoca más en los estudiantes.

## **Las Digital Storytelling como herramienta para estudiantes**

En este sentido, el estudiante es el protagonista porque crea sus propias historias. Lo que permite desarrollar la creatividad de los estudiantes a medida que investigan; y al relatar sus historias aprenden a usar los medios digitales del internet para tener conocimiento profundo, organizar ideas, preguntar, expresar opiniones y construir narrativas. Además, crear relatos para audiencias en base a su conocimiento.

También, al publicar en sitios Web se comparte los trabajos propios e interactúa con otros lo que incrementa la inteligencia emocional y la expresión de ideas. (Robin, 2008, p. 432). Como el autor menciona la Digital Storytelling fomenta el interés y motivación, también el trabajo autónomo y el grupal donde presenta sus relatos y a su vez expresa sus ideas y opiniones a más de desarrollar las habilidades digitales. Por tal motivo Brown, Bryan y Brown (2005) citado por (Robin, B, 2008) enumeran habilidades que están estrechamente relacionadas con las habilidades del Siglo XXI.

**Alfabetización digital:** la capacidad de comunicarse con una comunidad en constante expansión para discutir problemas, recopilar información y buscar ayuda;

**Alfabetización global:** la capacidad de leer, interpretar, responder y contextualizar mensajes desde una perspectiva global.

**Alfabetización tecnológica:** la capacidad de usar computadoras y otras tecnologías para mejorar el aprendizaje, la productividad y el desempeño;

**Alfabetización visual:** la capacidad de comprender, producir y comunicarse a través de imágenes visuales;

**Alfabetización en información:** la capacidad de encontrar, evaluar y sintetizar información.

Los autores combinan las habilidades que los estudiantes deben dominar al utilizar los relatos digitales debido a que cada una fomenta y desarrolla capacidades como comunicación, solución de problemas, comprensión, utilización de medios tecnológicos e información. Esto permitirá que el docente pueda desenvolverse efectivamente al trabajar con recursos y su aprendizaje se desarrolle y deje a un lado la memorización.



## Tipología

Los relatos digitales tienen se clasifican en diferentes tipos según la materia o actividad. La tipología varía de acuerdo algunos autores según varios autores. Robin (2008) manifiesta tres tipos

- a. Narrativas personales: Uno de los relatos digitales más populares, donde el autor describe o cuenta su historia personal con eventos significativos y emocionales para el autor o la audiencia.
- b. Historias que informan o instruyen: Esta historia digital se enfoca en transmitir material instructivo en muchas diferentes áreas de contenido. Los profesores pueden usar este tipo de historia digital para presentar información a sus estudiantes en materias que van desde matemáticas y la ciencia, al arte, la tecnología y la medicina.
- c. Documentales históricos: Esta historia se la realiza mediante los medios digitales para contar eventos de la historia. En un entorno de aula, los estudiantes pueden utilizar fotografías históricas, titulares de periódicos, discursos y otros materiales disponibles para elaborar una historia que agrega profundidad y significado a los eventos del pasado. (p. 225).

En base a la clasificación de Robin se puede identificar tres grupos generales que contienen narrativas personales, historias y documentales. Señalando como trabajarlas en el aula, pero hay autores quienes mencionan una clasificación más detallada. En el estudio realizado sobre las tipologías de los relatos digitales se mencionan varias clasificaciones, sin embargo, existe una clasificación más extensa y de acuerdo a los diferentes usos.

### Cuadro No. 3. Tipología de la Digital Storytelling.

Tipología	Sub clasificación	Característica
Intervención en el contenido	No interactivos.	Elementos y estructuras lineales y predefinidas
	Interactivos	La audiencia se convierte en coautor, porque se permite la modificación y orden de visualizaciones.
	Textual.	Apartado para textos

Recursos expresivos en el contenido	Fotográfico.	Fotos, dibujos
	Auditivo.	Audios, radios, videos
	Pictórico	Secuencia de fotos, dibujos o ilustraciones.
	Animado.	Movimiento a imágenes, dibujos u otros.
	Multimedia	Videos lineales o secuenciales en los cuales la voz del autor se mezcla con diversos recursos auditivos, visuales o textuales.
Temática	De acontecimientos de la propia vida.	Eventos del pasado o del presente, de un cambio significativo, ruptura de la cotidianidad, desafío que enfrentar o experiencia inolvidable.
	De lugares significativos.	Historias de experiencias en lugares importantes para el autor.
	De personajes importantes para el autor.	Personajes importantes para el autor, humanos o no, que inspiran historias conmemorativas, de amistad o familiares.
	Sentimentales.	Vivencias de amor o de convivencia; sobre lo que hacemos o nos gusta, acerca del trabajo, la profesión o las aficiones.
	De descubrimiento o conocimiento.	Basadas en procesos de aprendizaje personal.
	De identidad (autobiográficas).	Autografías.
	De la comunidad a la que se pertenece.	De sucesos en lugares de su propio contexto.
	De acontecimientos de la propia vida.	Reflexiones sobre experiencias propias.

Intencionalidad y el estilo comunicativo	Narrativo	centrado en contar hechos actuales o sucedidos
	Descriptivo	Presentar detalles de los elementos de la historia.
	Dialogado	Reproducir o transmitir literalmente las frases de los personajes
	Expositivo	Explicaciones de los elementos de la historia de forma objetiva, directa y clara
	Argumentativo	Defiende con argumentos, posturas, ideas y opiniones.

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Monroy, (2012)

En base a su estudio realizado sobre tipologías los autores lo clasifican detalladamente a cada uno, permitiendo desarrollar en base a las necesidades y contexto de los estudiantes. Cabe recalcar, que existen una variedad de tipos de Digital Storytelling, las que se pueden utilizar en todo ámbito en esta clasificación se puede utilizar en el contexto educativo.

### **Elementos**

Una parte fundamental para aplicar las narrativas digitales es conocer los elementos que forman parte de la misma. Por consiguiente, se toma como referencia a Jason Ohler, un experto en el tema, quien se enfoca en el contexto educativo. Este autor, está inspirado en los elementos propuestos por Lambert, sin embargo, realiza adaptaciones.

Debido a que Lambert utiliza las Digital Storytelling para todo ámbito con sus ocho elementos por lo tanto se clasifican en punto de vista, compromiso emocional, tono, narrativa hablada, banda sonora, el rol del video y la actuación, creatividad y originalidad, y tiempo historia y longitud. Estos elementos se centran en el proceso de aprendizaje. A continuación, se presenta en el siguiente cuadro su uso.

**Cuadro No. 4. Elementos de la Digital Storytelling.**

<b>Elemento</b>	<b>Característica</b>
Punto de vista	La gama de puntos de vista que se emplea es enorme y depende de la perspectiva que se desee imponer. O a su vez, dejarlo a manera libre donde el estudiante elija su propio punto de vista, siempre y cuando cumplan con los objetivos.
Compromiso emocional	Atraer al público al tener un buen desenlace de la historia y que el narrador tenga suficiente delicadeza para hacer que los oyentes se emocionen y se interesen en lo qué iba a pasar después.
Tono	Al trabajar con los diferentes géneros se debe adoptar un tono que propicie un criterio útil tanto los estudiantes y los maestros para determinar el logro del objetivo.
Narrativa hablada	El narrador le da a la narrativa la cantidad adecuada de enfoque en su historia. Se debe incluir los componentes en base a la escritura como un guion como fuente para expresar.
Banda sonora	La música utilizada en un papel de apoyo adecuado. Se debe incluir acorde el tipo de historia a desarrollar que complemente y llame la atención del oyente.
El rol del video y la actuación	La elección de la imagen visual debe ser adecuada para usar en función del tiempo y la tecnología a implementar por el usuario.
Creatividad y originalidad	El docente debe tener expectativas claras, requerir y utilizar un cierto porcentaje de medios, ya que las herramientas digitales pueden alentar a los estudiantes a ser narradores creativos, pero no garantiza su originalidad.
Tiempo, historia longitud, y economía	Considerar que la producción de medios toma tiempo al implementarla. Y el acceso a muchos medios son fáciles hay otros que incluyen pagos por lo que es necesario limitar el tiempo de realización, así como el uso de medios gratuitos o de prueba.

**Elaborado por:** Adaptación Autora

**Fuente:** Ohler, (2013).

Estos elementos mencionados por el autor, son un gran aporte para la aplicación de las DST debido a que sugiere lo que se debe hacer y tomar en cuenta el que, cuándo, cómo y para qué utilizarlo. Dando pautas para utilizarlo de la mejor manera en la enseñanza aprendizaje y acorde el tema o contenido a trabajar. Y sobre todo en base a experiencias de los estudiantes porque cada clasificación señala vivencias acordes el tipo.

### **Ventajas**

Al estar inmersas en el contexto educativo, las Digital Storytelling son eje motivador para el estudiante, porque son ellos los que propician su propio aprendizaje, al relatar sus historias o experiencias y combinarlas con la tecnología donde interactúa con diferentes herramientas virtuales. Aunque, esta es una de tantos beneficios que aportan las DST muchos autores señalan varias ventajas otorgadas. En este apartado se menciona cinco ventajas las que se consideran más importantes señaladas por parte de López (2018)

1. Desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes.
2. Pensamiento crítico y creatividad
3. Capacidad de expresar y compartir su ideas y pensamientos
4. Establecer su identidad
5. Expresión de ideas en estudiantes que tienen timidez o pánico escénico.

Cada una de estas ventajas permite desarrollar el pensamiento crítico y sobre todo fomentar la seguridad en los estudiantes, para expresar sus pensamientos, ideas u opiniones. Adicional, es muy importante que el docente utilice un lenguaje hipermedia sonidos, imágenes, videos para crear las DST y sobre todo tener un conocimiento basto en las habilidades digitales del Siglo XXI.

### **Procesos**

Al utilizar las Digital Storytelling los estudiantes tienen la posibilidad de crear su propio contenido y desarrollar su creatividad a través de los medios digitales, así como, el docente utiliza para tener la atención de los dicentes. Por este motivo, es importante conocer el proceso que se debe seguir para trabajar eficazmente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Autores como Miller, Ohler, o Lambert indican varios procesos que tienen grandes beneficios. Sin embargo, hay un proceso que

está más acorde y detallado en el contexto educativo. Morra (2013) propone ocho pasos para su aplicación:

- 1. Empezar con una idea:** Toda historia tiene un inicio, y empieza con una idea, puede ser el tema de una lección, el título de un capítulo en un libro de texto o una pregunta hecha en clase. Cuando el estudiante tenga la idea es necesario concretarla, con una herramienta de pre escritura, con un mapa mental o un párrafo. Hay herramientas que pueden aportar a realizar este primer paso un ejemplo que propone el autor es *Enchanted Learning-Paragraph Graphic Organizer* herramienta virtual que permite organizar las ideas en un mapa.
- 2. Buscar, explorar y aprender:** Al redactar una historia es importante que el estudiante busque, explore e investigue sobre el tema para tener información precisa que aporte a la construcción de su relato. En este paso aprenden a validar la información y consolidar el conocimiento. Al organizar la información obtenida se puede utilizar mapas mentales, fichas y herramientas en línea. Las herramientas ReadWriteThink-NoteTaker o EdTechTeacher – Mind Mapping son de apoyo para el estudiante en la organización de la información.
- 3. Escribir/guion:** Es importante que el estudiante siga el primer y segundo paso, para empezar a plasmar sus ideas. Al tener una propuesta, con un poco de edición, puede convertirse en la introducción. Al profundizar los temas investigando y explorando con la información obtenida el cuerpo del guion estará completo. Solicite a los estudiantes que determinen si utilizarán primera, segunda o tercera persona. Desafíelos a expandir las opciones de palabras dando la oportunidad de crear un diccionario o un tesoro.
- 4. Elaborar el Plan y guion gráfico:** La alfabetización de medios visuales. Es decir, comprender el sonido y las imágenes. Es el plan o anteproyecto que guiará la toma de decisiones sobre imágenes, video y sonido. Los guiones gráficos simples solo tendrán espacio para imágenes/ videos y el guion. Los más avanzados pueden incluso incluir espacio para transiciones y música de fondo.

5. **Reunir imágenes, audio y video:** Al utilizar el guion gráfico, los estudiantes recopilan, o crean imágenes, audio y video. El recurso que utilicen impactará y marcará el tono de su historia digital; al introducir conceptos como jerarquía visual, tono e ilustración. En este paso el docente explica derechos de autor y el uso legítimo de la información. Los estudiantes deben usar este tiempo para grabarse a sí mismos leyendo sus guiones.
6. **Incorporar todos los elementos:** Ajusta la tecnología y las herramientas más allá de sus expectativas: combinar imágenes, crear transiciones únicas entre videoclips, incorporar música o efectos de sonido. También se proporciona una rúbrica para que comprendan lo que es necesario para completar un proyecto, así como también cómo esforzarse más allá de las expectativas.
7. **Compartir:** Intercambiar los trabajos con otras personas a menudo aumenta la motivación de los estudiantes para que sea el mejor trabajo posible que puedan hacer. Es necesario buscar la herramienta adecuada que permita compartir en línea para reflexionar de su trabajo y el de otros.
8. **Reflexión y Retroalimentación:** Esta etapa es muy importante porque se fomenta la reflexión de su propio trabajo y la retroalimentación a los demás que sea constructiva y valiosa. Los blogs, los foros de discusión de wikis y los sistemas de respuesta de los estudiantes o las herramientas de votación se pueden utilizar para ayudar a los estudiantes en esta etapa.

Los ocho pasos para realizar una gran y eficaz narración digital combina un gran proceso como un pre escritura, generación y consolidación de ideas, utilización de herramientas ya sea video o música, búsqueda apropiada de información, medios digitales adecuados para utilizar y reflexión de su trabajo. Por lo que es necesario, trabajar e implementar de forma adecuada todo este proceso.

### **Herramientas en línea**

En el internet hay una gran variedad de herramientas de apoyo para realizar las Digital Storytelling algunas son de acceso gratuito y otras pagadas. Por tal razón, se enumera las de fácil acceso y que tengas características para compartir los trabajos.

**Utellstory:** permite compartir y contar historias multimedia. Los estudiantes pueden crear y compartas historias fácilmente con audio, imagen, video y palabras. Se puede ingresar con una cuenta de correo o con la cuenta de Facebook.

**Slidestory:** Es una aplicación que permite enfocarse en la experiencia de la vocalización o ambientación oral. Ofrece la posibilidad de organizar historias en formato de *slideshow*, incorpora el formato de compresión en MP3 para una calidad apreciable del sonido, de vista clásica-sobria, manejo de comandos. (Edutrens, 2017, p. 12). Esta aplicación permite desarrollar las narraciones digitales y a su vez, permite desarrollar habilidades como la oralidad.

**Scratch:** Programa gratuito y de comunidad en línea donde puede crear sus propias historias interactivas, juegos y animaciones. Esta aplicación permite crear narrativas porque se puede incluir videos, audios, imágenes. Además, permite que los estudiantes practican importantes habilidades, al mismo tiempo, usan el pensamiento computacional. Con Scratch, los estudiantes

- Formular un problema
- Organice y analizar datos
- Representa los datos
- Utilice el pensamiento algorítmico
- Identifique, analice e implemente soluciones
- Transfiera este proceso de resolución de problemas a otras situaciones

**Storyjumper:** aplicación gratuita para desarrollar la escritura de historias y la creatividad de los estudiantes permitiendo crear y publicar el libro. Sus principales características son

1. Convertir las historias en formato digital a más de proporcionar plantillas para su libre utilización.
2. Permite subir imágenes desde el computador o retocarlas
3. Se puede modificar y adaptar a las necesidades del contexto educativo
4. Combina la participación docente estudiante. (*storyjumper - wikinclusion*, s. f.)

**Edpuzzle:** Es una herramienta que permite al docente editar y modificar videos propios o de la red para adaptarlos a las necesidades del aula. Al seleccionar los



videos se puede editar, asignar a los alumnos y comprobar que los entienden mediante preguntas insertas a lo largo del visionado. Esta herramienta puede ser de gran utilidad en todas las asignaturas y niveles educativos porque permite:

- Recortar o traducir videos que sea interesantes para los estudiantes.
- Crear video cuestionarios para utilizar en la hora clase o como tarea adicional.
- Crear video lecciones aplicando el método flipped classroom en el aula
- Crear video lecciones para repasar.
- Solicitar a los alumnos que la utilicen para crear sus propios videos cuestionarios y poner a prueba los conocimientos de sus compañeros.

(*EDpuzzle*, 2016)

### **Desarrollo fundamental de la Categoría Variable dependiente**

El inglés es uno de los idiomas más hablado alrededor del mundo en el campo profesional, político, educativo y social porque permite comunicarse entre personas de diferentes países mediante este idioma. Según algunos datos hay 379 millones de personas nativas y 1132 millones de individuos quienes manejan en cualquier ámbito el inglés (*Los idiomas más hablados en el mundo en 2021*, s. f.). Por tal motivo, es fundamental desarrollar las habilidades lingüísticas desde la educación primaria hasta los niveles superiores.

### **Enseñanza aprendizaje del idioma inglés**

La enseñanza se define como el acto mediante cual el docente muestra algo a los dicentes, es equivalente a instrucción. Está conformado por el docente o persona quien muestra algo, así como los métodos de enseñanza para realizar el proceso de aprendizaje y el material con el que se implementa la enseñanza. (Ramos, 2007, p. 131). Estos elementos forman parte del proceso de enseñanza.

El aprendizaje es adquirir conocimientos, conductas y valores; existe una gran clasificación, uno de los más ajustables es el propuesto por Ausubel quien plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo

del conocimiento, así como su organización. (Ausbel, 1983, p.1). Es decir, relaciona los conocimientos que se tiene con los nuevos, contrastando el aprendizaje memorístico y mecánico con el fin de que el dicente profundice el conocimiento.

En el proceso de enseñanza aprendizaje es importante utilizar estrategias y metodologías que permita en el estudiante la adquisición del idioma para que pueda tener un dominio del mismo. Y a su vez desarrollar las habilidades lingüísticas la que permitirán una comunicación eficiente.

### **Habilidades Lingüísticas**

El utilizar el lenguaje de manera eficiente con fines comunicativos, implica desarrollar la competencia comunicativa. El usar el lenguaje adecuadamente en los diferentes contextos de desenvolvimiento forma parte de esta competencia. Es decir, comunicarse de manera efectiva en el contexto que se desenvuelva utilizando adecuadamente el idioma para transmitir ideas, pensamiento u opiniones. (Cassany, 1994, p.85).

Al aprender un idioma es importante desarrollar cuatro habilidades las que permitirán que la comunicación se eficaz en cualquier ámbito. Es por eso, que se las menciona como habilidades lingüísticas; las que se clasifican en habilidades productivas: hablar y escribir, y habilidades receptivas: leer y escuchar. Estas habilidades son parte fundamental para la comunicación por tal motivo es importante desarrollarlas. (Cassany, et al. 1994, p. 89).

A continuación, se detalla las diferencias entre las habilidades productivas y receptivas en el aprendizaje de un idioma.

#### **Cuadro No. 5. Diferencias habilidades productivas y receptivas**

<b>Habilidades Productivas</b>	<b>Habilidades Receptivas</b>
1. Dominio limitado de la lengua. El usuario se expresa en su variedad dialectal y tiene un dominio más restringido de los registros. Solamente utiliza algunas de las palabras que domina receptivamente.	1. Dominio más amplio de la lengua. Se comprenden variedades dialectales diferentes de la propia, un repertorio mucho más amplio de registros, mayor número de palabras que las que se utilizan para expresarse.

<p>2. El usuario controla los mensajes que produce: escoge las formas lingüísticas.</p> <p>3. Dependen de las receptivas en lo que respecta al aprendizaje. Solamente se puede decir o escribir lo que se ha comprendido anteriormente.</p> <p>4. Las micro habilidades de la expresión también presentan afinidades: análisis de la comunicación, búsqueda de información" selección lingüística, adecuación a la audiencia, etc.</p>	<p>2. El usuario no tiene control sobre el lenguaje que se utiliza en los mensajes que comprende.</p> <p>3. Se aprenden y desarrollan antes.</p> <p>4. Las micro habilidades de la comprensión oral o escrita tienen ciertas afinidades (anticipación, inferencia de información, formulación de hipótesis de significado, uso de la información contextual, etc.) que difieren sustancialmente de las habilidades productivas.</p>
--	---

**Fuente:** Cassany et al. (1994).

Cada habilidad lingüística tiene una función específica, pero a su vez desarrollan la competencia comunicativa. Es fundamental trabajar cada habilidad sin restarle la importancia a ninguna.

## **Expresión Oral**

### **Definición**

Las habilidades del idioma inglés son fundamentales para comunicarse con eficacia. La expresión oral forma parte de las cuatro habilidades que permiten la comunicación en inglés. Muchos autores la definen como la capacidad de expresarse oralmente al aprender una lengua extranjera es su principal objetivo. Mencionando que es importante desarrollarla para que la persona se pueda comunicar en otra lengua. (Ramos, 2007, p. 174).

De acuerdo a Rathod, (s. f.) la expresión oral

Implica la articulación de todos los componentes tales como el acento sonoro (vocal, consonante), la pausa, la entonación y se la puede utilizar sola o en combinación y también la recepción, percepción de identificación y desarrollo de la competencia comunicativa a nivel productivo (p. 8).

En la misma línea la definen como una capacidad de transmitir o expresar sentimientos, deseos, pensamientos, etc., utilizando todos los niveles del lenguaje, sintáctico, semántico, pragmático y fonológico para comunicarse y la comprensión que existe entre locutor e interlocutor. (O' Malley, 2015. párr. 1).

Los autores manifiestan que integra varios aspectos como la utilización y pronunciación, el uso adecuado de las pausas y la entonación del idioma y a su vez la recepción de información lo que conlleva al correcto uso de la sintáctica, la pragmática y fonología. Permitiendo definir a la expresión oral como la capacidad de expresarse oralmente en otro idioma utilizando adecuadamente los componentes de una lengua semántica, fonología y pragmática.

### **Importancia**

El idioma inglés está inmerso en muchos campos profesionales es por eso que en educación es primordial la enseñanza y desarrollo de las habilidades del idioma. Por tal motivo, una de las habilidades más importantes para trabajar es la expresión oral porque permite que exista una comunicación efectiva al emplear otro idioma y a su vez implica la utilización de las otras habilidades.

Su desarrollo implica la implementación tanto de la habilidad auditiva y oralidad ya que es un proceso dual en el que se codifica el mensaje refiriéndose al hablante y el que decodifica el oyente. (Betancourt, 2009, p. 29).

Consecutivamente proporciona la base para el desarrollo de la alfabetización, además es esencial en el rendimiento académico de otras áreas, debido a que se demuestra la competencia a través de la comunicación oral, como al responder preguntas en clase o participar en discusiones grupales lo que permite que el estudiante emplee el idioma inglés (O'Malley, 2015, párr.1).

### **Clasificación de la expresión oral**

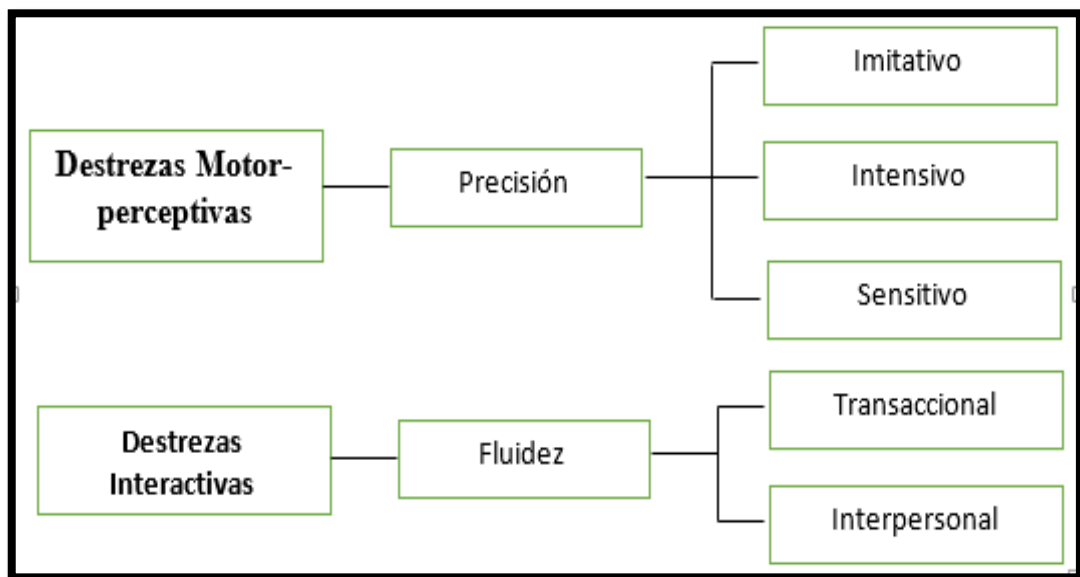
Al estar relacionada con la comprensión oral por la interacción que se realiza entre dos o más personas Bygate (1987) la divide en dos destrezas

**Motor-perceptivas:** Esta destreza implica percibir, recordar y articular en el orden correcto los sonidos y las estructuras del lenguaje. Es el tipo de destreza libre de contexto, el tipo que ha sido reconocido en la enseñanza de idiomas durante

muchos años fundamentalmente en el enfoque audio-lingüístico de la enseñanza de idiomas.

**Interactivas:** Esta destreza involucra tomar decisiones sobre la comunicación, como qué decir, cómo decirlo y si el desarrollo se la realiza de acuerdo con la intención de uno, manteniendo la relación de deseos con los demás (p. 6). Estas dos destrezas se enfocan en desarrollar la pronunciación correcta de los estudiantes y el uso adecuado al expresar ideas al relacionarse con otros basándose en lo que desean decir.

De acuerdo al estudio realizado por Cárdenas (2019) las destrezas de la expresión oral se subdividen en seis tipos, acuñados por Brown como lo detalla la siguiente imagen



**Gráfico No. 14.** Sub destrezas de la Expresión Oral

**Elaborado por:** María Paula Cárdenas

**Fuente:** Cárdenas (2019)

En la clasificación la autora indica que las destrezas motor perceptivas se refieren a la precisión que los estudiantes deben tener al comunicarse, pero tomando como referencia a lo imitativo que se enfoca en establecer patrones e identificar formas gramaticales; el intensivo en los aspectos del lenguaje fonología y gramática; el sensitivo los estudiantes responden preguntas realizadas por el docente utilizando la fonología y estructuras gramaticales.

Estos aspectos permiten la interacción de la comunicación en base a pronunciación y estructuras.

En las destrezas interactivas referentes a la fluidez se basa en lo transaccional donde los estudiantes crean sus diálogos, mientras que en el interpersonal intercambian información con el fin de tener una relación social. En esta destreza el estudiante se comunica de manera espontánea.

### **Componentes de la expresión oral**

La oralidad en el idioma inglés está integrada por cinco componentes, los cuales trabajan simultáneamente y que a su vez se desarrollan a su ritmo para expresar ideas, pensamientos o inquietudes en una segunda lengua. Ali (2018) identifica los siguientes componentes

**Comprensión:** Está ligada a la habilidad de escuchar porque al interactuar en un diálogo es importante entender al emisor para poder transmitir y producir la comunicación, mientras más comprenda un estudiante lo que dice, mejor será su capacidad para expresarse. Además, las características del idioma de destino mejorarán su desarrollo del lenguaje en las cuatro áreas clave de habilidades.

El entender es un gran factor de motivación para seguir aprendiendo el idioma, es necesario promover este sentido de logro. Por lo tanto, los maestros deben construir actividades de aprendizaje que mejoren la comprensión oral de los alumnos (habilidades de escucha) y también la motivación.

**Gramática:** El estructurar oraciones permite el desenvolvimiento eficiente en las habilidades del inglés. Sin embargo, es posible comunicarse sin estructurar oraciones a través del diálogo, ya que la comunicación oral y en particular el diálogo son procesos bilaterales, en los que el receptor - la persona con quien se habla - puede solicitar aclaraciones y repeticiones hasta que el significado de un mensaje sea claro.

**Vocabulario:** El conocimiento amplio de palabras es parte fundamental para la comunicación en otro idioma. La palabra correcta y su uso facilitan la transmisión del mensaje. Sin el conocimiento de palabras es complicado producir la comunicación y sobretodo la comprensión.

**Pronunciación:** Al interactuar en inglés es primordial desarrollar en el estudiante la pronunciación que es el proceso fonológico que se refiere a la parte de una gramática compuesta por los elementos y principios. El perfeccionar las habilidades de pronunciación, el estudiante tendrá la capacidad para comunicarse efectivamente. Se puede esperar que los estudiantes se desempeñen bien en la pronunciación del inglés si la clase de pronunciación se saca del aislamiento y se convierte en una parte integral de la clase de comunicación oral.

**Fluidez:** Es una medida de qué tan bien y con qué facilidad se comunica las ideas con claridad y precisión en el habla. Los signos de fluidez incluyen una velocidad razonablemente rápida para hablar y solo un pequeño número de pausas y "ums" o "erra". Estos signos muestran que el hablante no tiene que pasar mucho tiempo buscando los elementos del lenguaje necesarios para expresar el mensaje. (p. 127).

Los componentes mencionados por el autor son parte fundamental para expresarse correctamente ya que implica tener conocimiento de vocabulario, fluidez y una pronunciación correcta permitiendo de esta manera comunicarse efectivamente sin limitación y sin errores.

### **Enfoque comunicativo**

En el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera, idioma inglés, se ha incorporado en los últimos años el enfoque comunicativo que se basa en la interacción y comunicación de acuerdo a su realidad y deja a un lado la memorización.

Como lo afirma Luzón y Soria (1999) “Este enfoque se centra en el enriquecimiento de los objetivos de aprendizaje: no se trata de únicamente que los estudiantes adquieran un determinado sistema lingüístico, sino que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de forma adecuada y efectiva (p. 65).

Este enfoque permite que el estudiante desarrolle su competencia comunicativa utilizando las cuatro destrezas que implica el aprendizaje del idioma de una manera más práctica, en base a su realidad y experiencias cotidianas.

## **Sub competencias del enfoque comunicativo**

El enfoque a lo largo de los años se ha clasificado en sub competencias de acuerdo a varios autores. En el estudio de Luzón y Sori toman como referencia a Canale quien menciona

**La competencia gramatical:** se refiere al dominio de los códigos lingüísticos, signos combinados orales o escrito para entender el mensaje. En este sentido implica la gramática, la fonología y el léxico del usuario.

**La competencia sociolingüística:** se relaciona al contexto social y a las situaciones de comunicación que se producen. Información entre el emisor y receptor, las situaciones de comunicación e interacción. Es decir, producir y entender las expresiones que se utilizan al comunicarse.

**La competencia discursiva:** la relación que existe en la comunicación con respecto a los elementos de un mensaje y el dominio de las normas de acuerdo a los diferentes textos.

**La competencia estratégica:** dominio de estrategias tanto verbales como no verbales en el manejo de la comunicación, con el fin de reforzar una comunicación efectiva y compensar a otras competencias con dificultades.

Las sub competencias son parte fundamental del enfoque ya que el fin es desarrollar la competencia comunicativa al interactuar en el diálogo donde se refiere a los significados, expresión, fluidez y entendimiento de un mensaje. (Luzon y Sori, 1998, p. 66).

## **Características del enfoque comunicativo**

Las trece características del enfoque son detalladas por Muñoz (2010)

1. El fin a lograr es la competencia comunicativa
2. El diálogo es creado mediante un proceso de ensayo error
3. Se hace énfasis en aprender a usar al idioma más que aprender acerca del idioma.
4. Los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje. El profesor les suministra las herramientas.



5. La motivación por el aprendizaje es intrínseca
6. Las lecciones incluyen mucho trabajo en grupo y en parejas
7. El currículo se planea alrededor de las funciones comunicativas de la lengua.
8. La lengua es más que un sistema de reglas, es un medio activo para la creación de significados.
9. Se hace énfasis en el significado más que en la forma.
10. Los estudiantes participan activamente. El profesor es un facilitador. La clase se centra en el estudiante.
11. Se introduce situaciones de la vida real.
12. Las lecciones incluyen mucha interacción.
13. Se hace mayor énfasis en la fluidez que en la precisión. (p. 76).

Estas características están centradas en el estudiante, donde el docente se convierte en mediador, apoyando el aprendizaje del idioma. Las actividades se basan al contexto de los estudiantes y que se comuniquen con fluidez de una manera más espontánea.

### **Funciones del lenguaje en las clases de inglés**

Las funciones del lenguaje son de apoyo para expresar el propósito o el objetivo al hablar adaptando la situación, sitio y contexto. Es decir, las funciones del lenguaje forman parte de la comunicación porque en este proceso se obtiene un significado, el oyente comprende lo que dijo el orador. En la expresión oral permite que este proceso se cumpla, cada propósito es una función del lenguaje (Simanjuntak y Manik, s. f. p. 5).

Existen siete tipos de funciones según Halliday (2003) citado en Simanjuntak y Manik

1. **Regulatorio:** Esta función se la emplea para influir en el comportamiento de los demás. En el ámbito educativo se emplea en al realizar juegos, al dar instrucciones al enseñar o aplicar trabajos individuales o grupales.
2. **Interaccionar:** Utilizado para desarrollar relaciones sociales y facilitar el proceso de interacción, relacionado con la dimensión fóbica del habla.

Es decir, se aplica en diálogos de juego estructurados y discusiones. Hablar en grupos y usar el idioma para controlar.

3. **Personal:** expresar las preferencias personales, identidad, sentimientos, emociones, personalidad, opinión y reacción del hablante. Interactuar con otros expresando sentimientos o pensamientos.
4. **Representativo:** Intercambiar hechos e información. En el aspecto educativo permite transmitir mensajes para contar el mundo real y expresando una proposición.
5. **Heurístico:** Aprender y explorar el medio ambiente. El aprendiz usa el lenguaje para aprender, esto puede ser preguntas y respuestas, o el tipo de comentario continuo que con frecuencia acompaña el juego de los niños.
6. **Imaginativo:** Se refiere a la exploración, imaginación o crear un sistema imaginario o ideas para contar historias, bromas, cuentos; como los niños crean mundos imaginarios, puede surgir de la narración. Adicional, se integra con el juego.
7. **Instrumental:** Usa el lenguaje para comunicar preferencias, elecciones, necesidades.

Las funciones planteadas son parte de la comunicación y se las puede emplear en la enseñanza del idioma inglés, para desarrollar la expresión oral debido a que cada una cumple una función que producirá el pensamiento crítico de los estudiantes.

### **Dificultades en la expresión oral.**

La expresión oral es considerada una de las habilidades del inglés más complicadas de desarrollar al aprender un idioma. Existen varios factores los cuales dificultan hablar efectivamente. Kalan (2007) enlista las dificultades que afrontan los estudiantes al expresarse en inglés y son

- a. El miedo a cometer errores
- b. El vocabulario (recordar el vocabulario)
- c. El miedo a hablar en público o en general
- d. El centrarse en la gramática y estructurar oraciones

- e. La fluidez
- f. El miedo a la reacción del docente
- g. La reacción de los compañeros
- h. La pronunciación y entonación
- i. La comprensión relacionada al emisor.
- j. El tiempo para comunicarse.

Una de los principales problemas al expresarse es el miedo de los docentes al hablar en público debido a que consideran las reacciones que tendrán sus compañeros docentes. Es por ese motivo que es importante desarrollar estrategias que permitan comunicarse efectivamente y la seguridad. De esta manera, la comunicación será más efectiva y podrán transmitir sus ideas y opiniones.

### **Rol del docente**

Una parte fundamental para fomentar y desarrollar la expresión oral en inglés en los estudiantes es el docente y la manera como emplee metodologías, estrategias y actividades para lograr una comunicación efectiva. Existen tres aspectos principales para desarrollar la fluidez.

1. **El Promotor:** Generalmente los estudiantes tienen inseguridad en la realización de tareas, por lo que el docente actúa como promotor para ganar seguridad en los docentes. Al trabajar la oralidad en inglés, los alumnos suelen tener dificultad para expresarse. En este caso, el profesor apoya al estudiante con pistas, sugiriendo frases o vocabulario. Sin embargo, el maestro debe tener cuidado cuando da indicaciones a los estudiantes durante las tareas orales porque el propósito principal de incitar es dar la cantidad adecuada de motivación y aliento.
2. **Participe:** Se refiere a la participación de los docentes en discusiones como un miembro que está aprendiendo una segunda lengua; asignando tareas referentes a hablar e interviene para dar retroalimentación o corregir errores solo cuando es necesario. En este sentido permite a los profesores comprender las dificultades que enfrentan los alumnos al hablar. Debido a que pueden anticipar las dificultades que pueden aparecer al realizar las actividades y a su vez proporcionar estrategias de apoyo. Al ser participante,

el docente puede generar la participación activa de los estudiantes. Pero una parte fundamental es permitir que los estudiantes generen la discusión.

3. **Proveedor de retroalimentación:** Este aspecto es fundamental, se motiva o desmotiva al estudiante. Es decir, se observa y se corrige los errores que tuvieron al interactuar oralmente. Se debe procurar no exceder en una corrección excesiva puesto podría dificultar la motivación de los estudiantes para hablar. Pero las respuestas alentadoras pueden impulsar a los estudiantes realizar las tareas orales con confianza en uno mismo, lo que a su vez mejorará su habilidad para hablar. (Harmer, 2001, p. 347).

Estos tres aspectos correspondientes al rol del profesor se basan en la motivación a desarrollar en los estudiantes al expresarse en inglés. El docente se vuelve mediador apoyando en circunstancias pequeñas mientras los estudiantes son promotores del dialogo.

### **Estrategias para desarrollar la expresión oral**

La expresión oral permite transmitir ideas, pensamientos u opiniones. Sin embargo, existen dificultades para comunicar en los estudiantes. Por este motivo se toma como referencia a O'Malley (2015) quien propone estrategias que benefician el desarrollo y eficacia de la oralidad como

- **Estrategias para fomentar la expresión oral en el hogar y la escuela**
  - Permitir amplias oportunidades para practicar sin penalización (por ejemplo, lluvia de ideas, conferencias, compartir).
  - Proporcione preguntas / temas con anticipación para permitir tiempo de preparación.
  - Brindar oportunidades seguras para que los niños desarrollen habilidades. Por ejemplo, no calificar presentaciones; considérelas un ejercicio de desarrollo de habilidades.
  - Aumente el 'tiempo de espera' para esperar una respuesta. Por ejemplo, cuente en silencio hasta 10.
  - Incorporar actividades de recitación oral como lecturas de poesía, partes en obras de teatro, etc. para ayudar a los niños a construir fluidez expresiva.

- Deje que los niños hablen con regularidad mediante combinaciones de lo siguiente:
  - a) respondiendo preguntas y participar en discusiones,
  - b) tomar posiciones y argumentar esas posiciones en clase,
  - c) debatir con otros niños,
  - d) hacer presentaciones formales e informales, y
  - e) participar o analizar el proceso de la expresión oral
- **Proporcionar una amplia gama de situaciones:**
  - Contar historias y anécdotas
  - Describir y comparar lugares, personas y hábitos.
  - Expresar opiniones
  - Mostrar acuerdo y desacuerdo
  - Reaccionar a un evento
  - Expresar juicios, deseos y sentimientos.
  - Elaborar, volver a contar y resumir lo dicho
  - Utilizar frases de permiso
  - Dar instrucciones
  - Expresar planes e intenciones
- Enseñar a los niños cómo hacer un diagrama de flujo que desglosa un procedimiento en sus partes componentes.
- Dar a los niños la oportunidad de aplicar vocabulario nuevo en las discusiones en el aula.
- Inventar historias usando libros ilustrados sin palabras.
- Proporcionar utilería y animar a los niños a inventar una obra de teatro.
- Crear nuevos versos para canciones.
- Permita que los niños usen títeres para comunicar pensamientos o historias.
- Brindar oportunidades para participar en conversaciones que utilicen un discurso extenso.
- Animar a los niños a hablar en oraciones completas.
- No interrumpa ni termine una oración para un niño.
- Jugar a que el niño describa un diseño simple a un compañero y hacer que el compañero siga la dirección para dibujar sin mirarlo.

- Incorporar actividades multisensoriales en las lecciones para permitir la oportunidad de usar un lenguaje descriptivo (p. 2).

Estas estrategias propuestas por la autora son de apoyo para fomentar la expresión oral de los estudiantes puesto que permite que el estudiante cree y reproduzca su conocimiento; utilizando conocimientos previos y siendo el docente un apoyo para desarrollar cada actividad de una manera más práctica e innovadora.

### **Actividades para la expresión oral**

Existe una gran variedad de actividades que permiten el desarrollo de la expresión oral, incluyendo actividades como juegos o adivinanzas que llamen la atención de los estudiantes y los motive hablar en el idioma inglés. Cada una de las actividades permite desarrollar las sub habilidades que implica desarrollar la comunicación. British Council menciona las siguientes actividades

**Role play o juego de roles:** cambio de roles, es decir, ponerse en el lugar de otra persona o en el propio para desarrollar la imaginación y de esta manera se puede comunicar. Tiene lugar entre dos o más persona explorando diferentes escenarios. Acumula experiencia y confianza en sí mismo al manejar la situación en la vida real, y puede desarrollar reacciones rápidas e instintivamente correctas a las situaciones. Esto significa que reaccionará de manera efectiva a medida que evolucionen las situaciones, en lugar de cometer errores o sentirse abrumado por los eventos. (Mindtools, s. f. párr. 2).

**Word games- juego de palabras:** se enfoca en ampliar el vocabulario empleando juegos de palabras. Algunos ejemplos de estas actividades son indicar elementos en casa o durante un viaje por carretera. Otras actividades son compartir información de fondo sobre las palabras. Los juegos como Scrabble, Pictionary o una ronda de charadas también fomentan el desarrollo del vocabulario y las habilidades de comunicación.

**Jokes-bromas:** contar bromas acordes a la edad de los estudiantes fomenta el humor, creatividad y seguridad de los estudiantes a más de la motivación. Se puede utilizar libros de chistes para niños y turnarse para contar historias ingeniosas. Es importante ser demasiado crítico con sus bromas, hablar o con la articulación. Por

lo que es necesario modelar la pronunciación o la gramática adecuadas repitiéndoles correctamente.

**Homonyms:** Esta actividad se enfoca en la habilidad de escuchar y la comprensión recurriendo a los juegos de palabras que suenan igual, pero tienen diferentes significados. Esto ayudara a que los estudiantes inter relaciones las palabras que suenen igual y a su vez asignen un significado a cada palabra.

**Storytelling:** Desarrolla las habilidades de comunicación porque al intercambiar historias sobre eventos diarios fomenta la ampliación de la imaginación con historias fantásticas aumentando la creatividad del estudiante a medida que inventa historias sobre todo lo que les rodea.

**Tongue twisters:** son una manera excelente y divertida de enseñar a los niños la pronunciación y enunciación correctas de las palabras de forma divertida de entrenar su lengua para pronunciar palabras.

Cada actividad propuesta por British English apoya al desarrollo de la expresión oral, porque permite trabajar la pronunciación, el vocabulario, análisis y un poco la gramática. El uso correcto de cada una de acuerdo a las necesidades de la clase es parte fundamental para este proceso.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Enfoque de la investigación**

El enfoque a emplear en la investigación es mixto porque recoge y analiza la información cuantitativa y cualitativa lo cual, permite tener una confiabilidad alta en los resultados.

El cuantitativo sigue un proceso para obtener la información y el análisis de resultados se fundamentan en la medición y los datos numéricos los que permiten ser objetivos. Es decir, utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías (Hernández et al., 2014).

De igual forma, el cualitativo describe e interpreta los fenómenos a través de las experiencias del grupo estudiado para encontrar nuevas interrogantes del problema estudiado utilizando la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación (Hernández et al., 2014).

Mientras que el cuantitativo recoge los datos numéricos para probar teorías el cualitativo afina las preguntas y genera nuevas interrogantes lo que permitirá que la investigación sea estudiada con más profundidad. Al integrar los dos enfoques y convertirse en Mixto es fundamental trabajar con un diseño en específico.



### **Tipo de Investigación**

Es investigación de campo porque los datos se obtienen en el lugar donde sucede el fenómeno y la problemática. En este sentido, se puede recolectar los resultados sin manipulación y con objetividad. Al buscar la información en el lugar que se presenta la situación y se orientada a los acontecimientos directos en el lugar y tiempo que ocurren.

De igual manera es documental porque permite obtener información que respalde la investigación en diferentes documentos, artículos, libros, revistas, investigaciones etc. Esto permite la fundamentación de su planteamiento y evita la duplicidad de trabajos. (Martínez, 2012, p. 88). Lo que permite inferir que tanto la investigación documental y de campo están entrelazadas en proceso de investigación.

### **Diseño de la investigación**

El diseño de estudio es descriptivo debido a que describe y caracteriza a las variables, al existir estudios realizados sobre la problemática planteada se puede obtener y aportar más información sobre el tema. Afirmando Hernández et al. (2014) menciona “Especifica propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice describe tendencias de un grupo o población.” (p. 92). Por tal motivo, las variables se conceptualizarán, se otorgará características que aporten a la investigación.

### **Descripción de la muestra y el contexto de la investigación**

#### **Población**

La población estudiada son los estudiantes correspondientes al Nivel Medio de la Escuela de Educación General Básica “Marquesa de Solanda” en el período lectivo 2021-2022. Al ser una población grande se ha delimitado los grados, el cual, corresponde a Quintos años de Educación General Básica.

A continuación, se muestra el cuadro total de estudiantes y su respectivo porcentaje a ser investigado. Detallando los tres paralelos de quintos años; equivalente a 97 estudiantes, además se incluye a los cinco docentes del área de inglés. Las autoridades de la institución permitirán la aplicación de los

instrumentos. Por consiguiente, no se realizará muestreo ya que se trabajará con toda la población.

**Cuadro No. 6 Población.**

<b>Unidad de Observación</b>	<b>Nº</b>	<b>%</b>
Estudiantes	97	95,09
Docentes	5	4,91
<b>TOTAL</b>	<b>102</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Datos secretaría Institución  
**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Proceso de recolección de los datos**

Correspondiente a la recolección de datos se realizó el siguiente proceso, la operacionalización de variables, independiente como dependiente, se conceptualizo a cada una asociándola con los objetivos específicos, se clasifico en dimensiones e indicadores en base al marco teórico. Finalmente, se elaboró las preguntas con cada indicador de cada variable y el instrumento a utilizar en base a los objetivos específicos

## Operacionalización de Variables

### Variable Independiente

**Cuadro No. 7: Digital Storytelling**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Relato de historias y experiencias personales de forma creativa e interactiva al combinar con herramientas tecnológicas, las cuales permiten utilizar diferentes recursos digitales para crear y a su vez interactuar al recibir y producir información.	Enfoque centrado en el alumno	Participación del estudiante Reflexión de aprendizaje profundo Integración de la tecnología Aprendizaje basado en proyecto	¿Usted utiliza herramientas digitales o plataformas que permitan al estudiante participar activamente en clases de inglés? ¿Considera que el uso de la tecnología ayuda a sus estudiantes a comprender y desarrollar las habilidades del idioma inglés?	Técnica Encuesta
	Tipología	Narrativas personales Historias de informe o instrucción Documentales históricos	¿Usted utiliza en sus clases historias digitales (digital Storytelling) de interés sobre personas famosas o experiencias como parte de un aprendizaje activo (uso de palabras, frases, verbos, oraciones en inglés)?	Instrumento Guion de Entrevista dirigida a Docentes

	Elementos	Punto de vista Compromiso emocional Tono Narrativa Hablada Banda Sonora El rol del video y la actuación Creatividad y originalidad	¿Usted emplea en las clases de inglés historias interactivas apoyadas en la tecnología? ¿Sus estudiantes elaboran sus propias historias utilizando videos, animaciones, audios o plataformas en las clases de inglés?	
	Procesos	Empezar con una idea Buscar, explorar y aprender Escribir/guion Elaborar el Plan y guion gráfico Reunir imágenes, audio y video Incorporar todos los elementos Compartir Reflexión y Retroalimentación	¿Cree usted que las historias digitales (Digital Storytelling) en las clases de inglés permiten al estudiante interactuar y compartir conocimientos con sus compañeros utilizando el idioma?	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Variable Dependiente**

**Cuadro No. 8: Expresión Oral del inglés.**

<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEM BÁSICO</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Implica la articulación de todos los componentes tales como el acento sonoro (vocal, consonante), la pausa, la entonación y se la puede utilizar sola o en combinación y también la recepción, percepción de identificación y desarrollo de la competencia comunicativa a nivel productivo.	Sub destrezas	Motor-perceptivas  Interactivas	¿Usted planifica actividades para los estudiantes que permitan expresarse en inglés de manera espontánea?	Técnica Entrevista  Instrumento Guion de Entrevista dirigida a Docentes
	Componentes	Comprensión Gramática Vocabulario Pronunciación Fluidez	¿Sus estudiantes entienden las instrucciones o preguntas en inglés? ¿Considera que sus estudiantes pueden comunicarse con sus compañeros en inglés utilizando el vocabulario y oraciones sencillas? En las clases de inglés ¿Sus estudiantes practican diálogos con sus compañeros para mejorar la pronunciación de las palabras?	

	Rol del docente	Promotor Participe Proveedor de retroalimentación	¿Usted motiva a sus estudiantes a expresar sus ideas, pensamientos o inquietudes en inglés? ¿Usted realiza comentarios después que el estudiante participa en una conversación en inglés con sus compañeros?
	Actividades	Role play Word games Jokes Homonyms Storytelling Tongue twisters	¿Usted utiliza en las clases actividades para mejorar la expresión oral como cuentos, adivinanzas, juego de palabras o trabalenguas realizadas en inglés? ¿Usted trabaja en la hora clase con historias digitales (Digital Storytelling) para desarrollar la expresión oral del inglés de los estudiantes?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

## **Técnicas e Instrumentos**

Después de realizar la operacionalización de variables se procedió a seleccionar la técnica a la que Rojas (2011) define como “procedimiento validado por la práctica orientado a [...] obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento en las disciplinas científicas (p. 278). Este es una manera práctica de recolectar la información que será beneficiosa para la investigación. Por tal razón, el instrumento de la técnica a emplear es la encuesta.

A la que se define como técnica para obtener datos a través de preguntas a los sujetos de estudio cuyo objetivo es recolectar de manera sistemática conceptos que se derivan de un problema investigativo y dar solución a las interrogantes planteadas con su instrumento el cuestionario donde se plantean las preguntas de medición de forma protocolaria para administrar a la población de estudio (López-Roldán y Fachelli, 2015).

El instrumento se elaborará en base a los objetivos específicos y de esta manera dar respuesta a cada uno de ellos. Por lo que se utiliza la escala de Likert que es un conjunto de ítems que se presentan en forma de afirmaciones la que permite medir a la población de estudio sus reacciones ya sea en tres, cinco o siete categorías (Fernández, 2014).

## **Validez y Confiabilidad de instrumentos**

Después de elaborar el instrumento se procedió a su validación. Medir el instrumento y conocer si es factible aplicarla, es decir, el grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir. (Fernández, 2014). Para la validez se obtendrá la vinculación de cada una de las preguntas con el proceso de Operacionalización de variables. Y a su vez, se consultó a expertos, con el tutor de tesis y un agente externo especializado en la enseñanza del inglés.

Con respecto a la confiabilidad se la define como un grado que mide un instrumento para obtener datos consistentes y coherentes señalando que los resultados obtenidos tengan relación entre la pregunta y respuesta. (Fernández, 2014, p.2009).

Por tal motivo, se trabaja con el programa SPSS, el cual permitirá obtener los resultados con el Alfa de Cronbach, el cual presento una fiabilidad de 0,910 en el instrumento de investigación como se detalla a continuación

### Cuadro No.9. Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,910	15

Fuente: Programa SPSS.

### Análisis y Recolección de datos

#### Encuesta dirigida a estudiantes

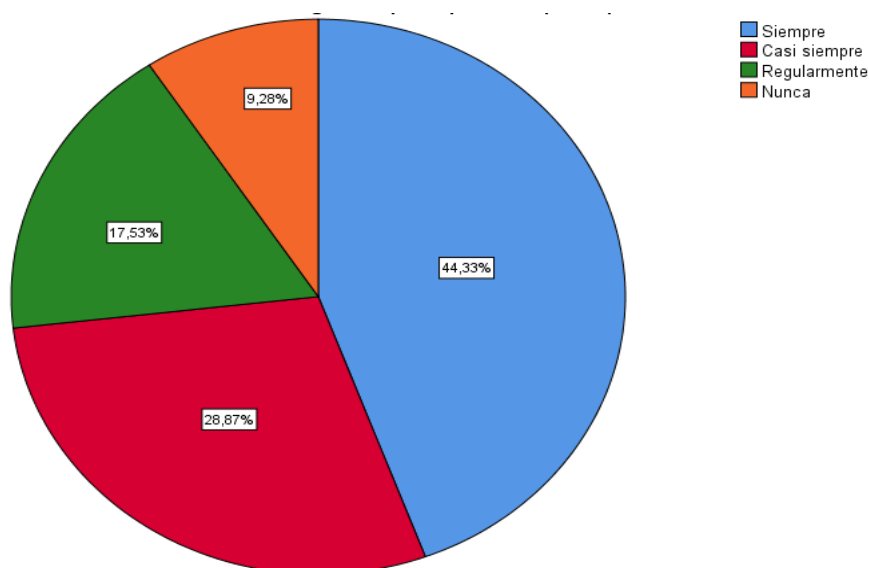
1. ¿Su docente utiliza herramientas digitales que le permitan participar activamente en clases de inglés?

### Cuadro No. 10. Participación activa del estudiante.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	43	44,3	44,3	44,3
	Casi siempre	28	28,9	28,9	73,2
	Regularmente	17	17,5	17,5	90,7
	Nunca	9	9,3	9,3	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Elaborado por: Nathaly Espinosa

Fuente: Cuestionario a estudiantes



### Gráfico No. 15. ¿Su docente utiliza herramientas digitales que le permitan participar activamente en clases de inglés?

Elaborado por: Nathaly Espinosa

Fuente: Encuesta a estudiantes.



De la información recopilada a los estudiantes, el 44,33% de los estudiantes equivalente a siempre consideran que el docente utiliza herramientas tecnológicas que le permiten participar activamente en clases, mientras que el 28,9% corresponde a casi siempre, el 17,53 considera que regularmente y el 9,28% considera que nunca.

De acuerdo a los criterios de los estudiantes, el utilizar las herramientas tecnológicas en inglés permite su participación activa en las actividades propuestas por los docentes en la hora clase. Por consiguiente, los docentes del área de inglés utilizan herramientas digitales en las clases basándose en la participación del estudiante para que cree, diseñe y aplique sus conocimientos, a su vez relacione, argumente y comprenda.

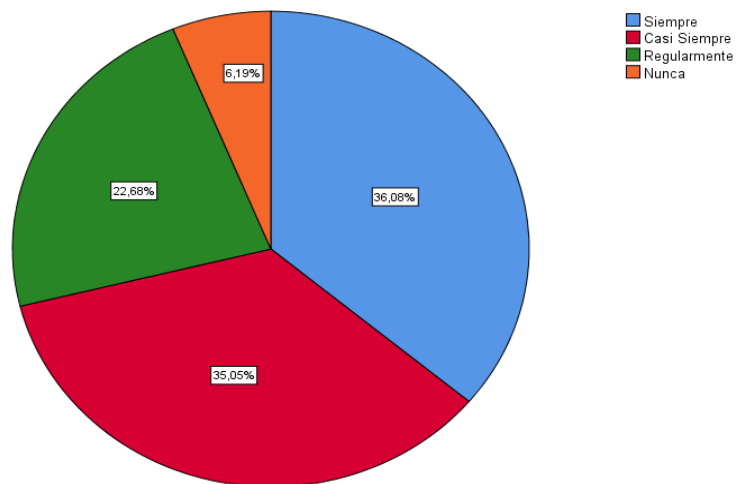
**2. ¿Considera que el uso de la tecnología ayuda a comprender y desarrollar las habilidades del idioma inglés?**

**Cuadro No. 11. Integración de la tecnología**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	36,1	36,1	36,1
	Casi Siempre	34	35,1	35,1	71,1
	Regularmente	22	22,7	22,7	93,8
	Nunca	6	6,2	6,2	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Cuestionario a estudiantes



**Gráfico No. 16.** ¿Considera que el uso de la tecnología ayuda a comprender y desarrollar las habilidades del idioma inglés?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

Acorde los datos, el 36,06% equivalente a siempre consideran que el uso de la tecnología ayuda a comprender y desarrollar las habilidades del idioma inglés, el 35,05% señala que casi siempre, el 22,66% consideran que regularmente y un 6,19% mencionan que nunca.

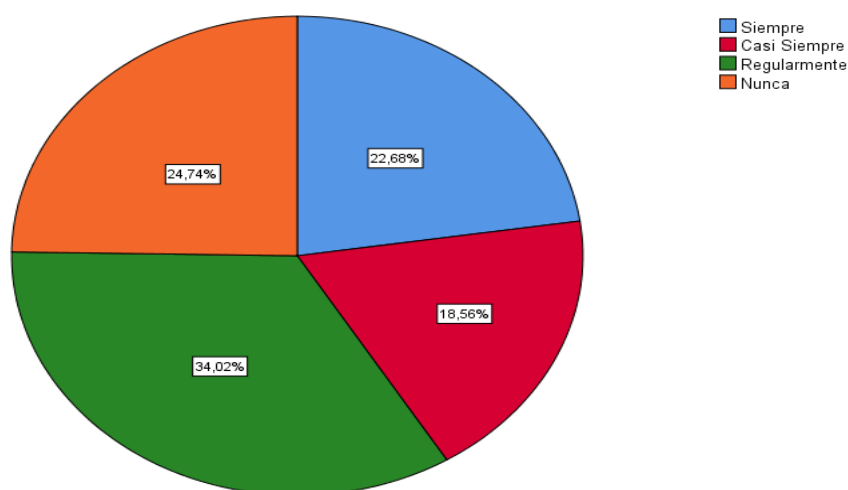
De acuerdo al criterio de los estudiantes el utilizar la tecnología en las clases les ayuda a comprender de mejor manera a la asignatura y sobre todo a desarrollar las habilidades lingüísticas del idioma inglés. Por consiguiente, el relacionar los recursos tecnológicos con las actividades en las clases fomenta la participación donde el estudiante comprende y desarrollo las habilidades.

**3. ¿Su docente utiliza en sus clases historias digitales (digital Storytelling) de su interés sobre personas famosas o experiencias como parte de su aprendizaje activo (uso de palabras, frases, verbos u oraciones en inglés)?**

**Cuadro No. 12 Tipología**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	22	22,7	22,7	22,7
	Casi Siempre	18	18,6	18,6	41,2
	Regularmente	33	34,0	34,0	75,3
	Nunca	24	24,7	24,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa  
**Fuente:** Cuestionario a estudiantes



**Gráfico 17.** ¿Su docente utiliza en sus clases historias digitales (digital Storytelling) de su interés sobre personas famosas o experiencias como parte de su aprendizaje activo (uso de palabras, frases, verbos u oraciones en inglés)?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

En base a los resultados obtenidos sobre el uso en las clases de historias digitales de interés sobre personas famosas o experiencias como parte de un aprendizaje activo, el 34,02% de los estudiantes consideran que regularmente se emplean en las clases, el 24,74% manifiesta que nunca, el 22,68% siempre y el 18,56% señala que casi siempre.

Por lo tanto, los estudiantes manifiestan que las historias digitales (digital Storytelling) relacionadas a personajes famosos o experiencias propias son poco empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde el actor principal es el estudiante y como medio de aprendizaje activo.

Es necesario emplear diferentes tipos de historias en el proceso de enseñanza porque permite desarrollar las habilidades de los estudiantes tomando como base las necesidades y contexto de los dicentes. Esto permitirá desarrollar su creatividad e ingenio.

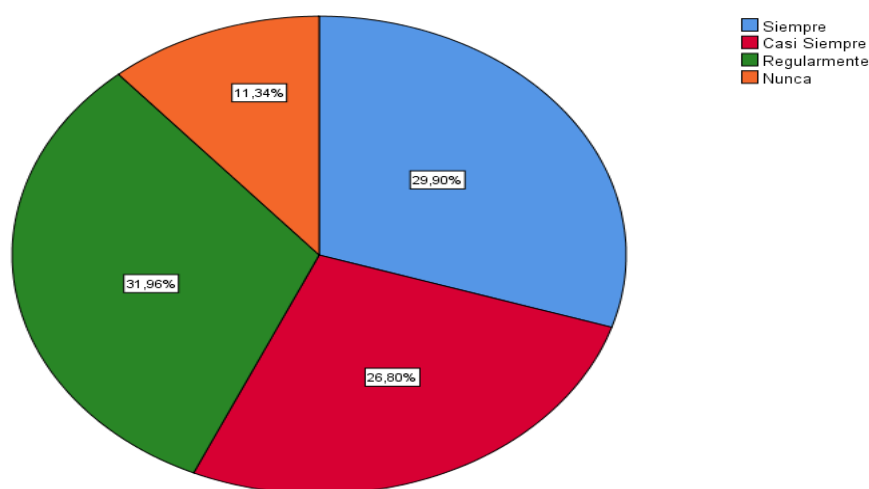
#### 4. ¿Su docente emplea en las clases de inglés historias interactivas apoyadas en la tecnología?

**Cuadro No. 13. Elementos**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	29	29,9	29,9	29,9
	Casi Siempre	26	26,8	26,8	56,7
	Regularmente	31	32,0	32,0	88,7
	Nunca	11	11,3	11,3	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Cuestionario a estudiantes



**Gráfico 18.** ¿Su docente emplea en las clases de inglés historias interactivas apoyadas en la tecnología?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los resultados obtenidos por los estudiantes con respecto al empleo de historias interactivas apoyadas en la tecnología el 31,96% de los encuestados señalan que regularmente son utilizadas, el 29,90% menciona que siempre, el 26,80% considera que casi siempre y el 11,34% nunca.

En consecuencia, en las clases de inglés los docentes emplean pocas veces historias interactivas en plataformas y herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual es beneficioso para los estudiantes debido a que se basa en los intereses de los estudiantes.

Las Digital Storytelling permite conocer el que, cuándo, cómo y para qué utilizarlo basándose en las experiencias de los estudiantes para aumentar el interés en la asignatura, así como el desenvolvimiento y correcto uso de la tecnología.

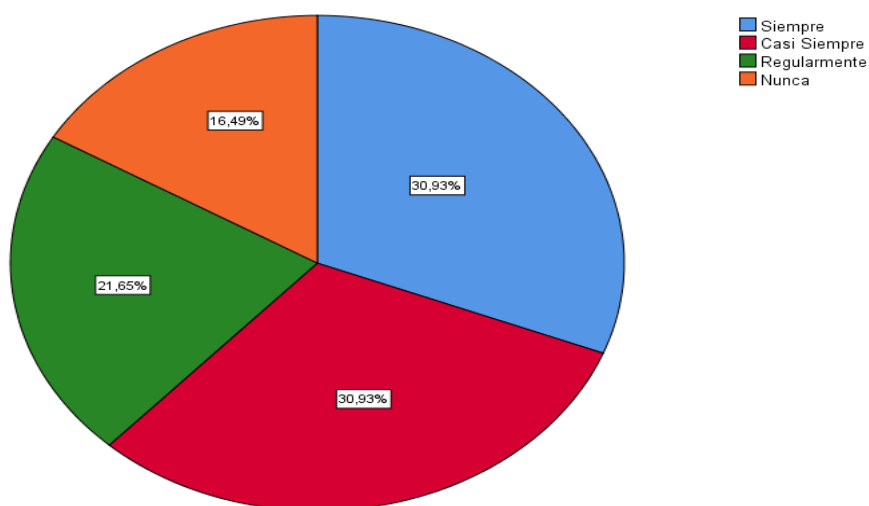
**5. ¿Su docente crea historias en inglés utilizando sonidos, grabaciones de voz, animaciones o videos?**

**Cuadro No. . 14. Elementos de las Digital Storytelling**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	30	30,9	30,9	30,9
	Casi Siempre	30	30,9	30,9	61,9
	Regularmente	21	21,6	21,6	83,5
	Nunca	16	16,5	16,5	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Cuestionario a estudiantes



**Gráfico No. 19.** ¿Su docente crea historias en inglés utilizando sonidos, grabaciones de voz, animaciones o videos?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el 30,93% de los encuestados menciona que siempre su docente crea historias en inglés utilizando sonidos, grabaciones de voz, animaciones y videos, el 30,93% menciona que casi siempre, el 21,65% señala que regularmente y el 16,49% nunca.

Por consiguiente, los docentes en sus clases de inglés crean historias utilizando medios y recursos tecnológicos como sonidos, graban su voz para crear personajes, o utilizan videos con el fin de que el docente se interese más en la asignatura y desarrolle su aprendizaje y habilidades.

El utilizar las Digital Storytelling en el proceso de enseñanza aprendizaje aumenta el interés del estudiante, y es fundamental conocer y emplear los elementos para crear una historia digital, tomando como referencia intereses, contexto y recursos.

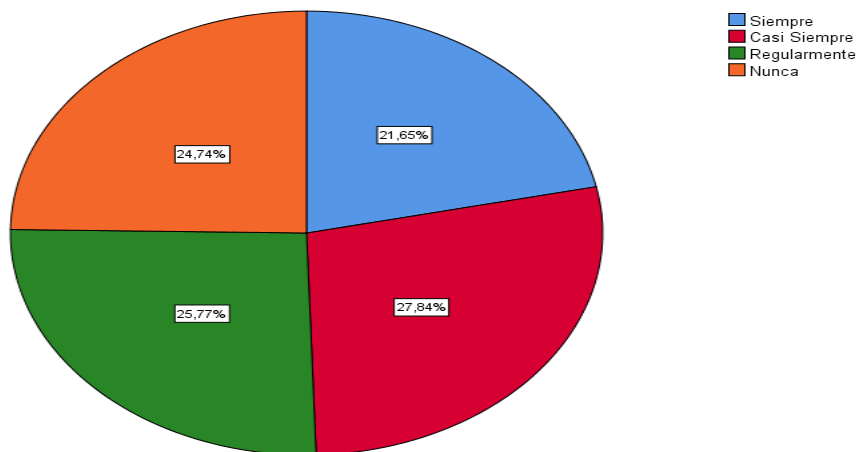
**6. ¿Usted elabora sus propias historias utilizando videos, animaciones, audios o plataformas en las clases de inglés?**

**Cuadro No. 15. Elementos de las Digital Storytelling**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	21	21,6	21,6	21,6
	Casi Siempre	27	27,8	27,8	49,5
	Regularmente	25	25,8	25,8	75,3
	Nunca	24	24,7	24,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Cuestionario a estudiantes



**Gráfico 20.** ¿Su docente crea historias en inglés utilizando sonidos, grabaciones de voz, animaciones o videos?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los resultados obtenidos a los encuestados el 27,84% equivalente a casi siempre señala que crean historias utilizando plataformas, videos, audios o animaciones, el 25,77% menciona que regularmente, el 24,74% nunca y el 21,65% siempre.

Por lo tanto, el docente en clases fomenta la creación de historias utilizando animaciones, videos, audios o plataformas en las clases de inglés. Esto permite motivar a que aprendan propiciando su propio aprendizaje de manera diferente.

Las Digital Storytelling ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje de otro idioma porque transforma el papel del estudiante debido a que se convierte en un participante activo proporcionado y desarrollando su propio aprendizaje y desarrollo de habilidades.

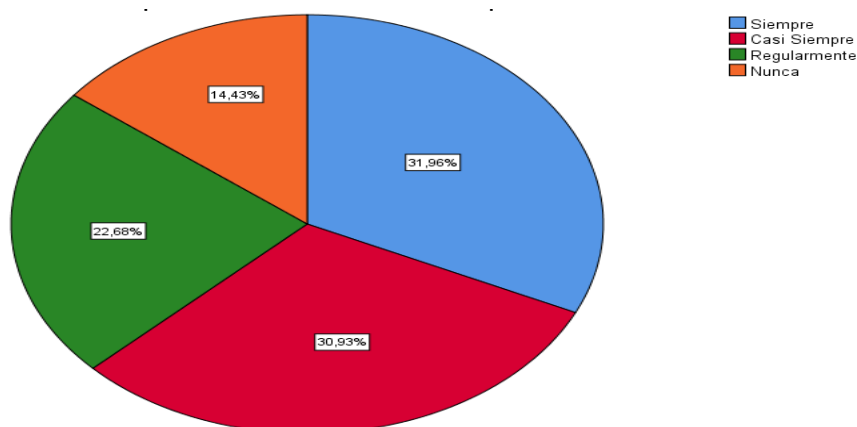
**7. ¿Cree que las historias digitales (Digital Storytelling) en las clases de inglés le permiten interactuar y compartir conocimientos con sus compañeros utilizando el idioma?**

**Cuadro No. 16. Proceso de las Digital Storytelling.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	31	32,0	32,0	32,0
	Casi Siempre	30	30,9	30,9	62,9
	Regularmente	22	22,7	22,7	85,6
	Nunca	14	14,4	14,4	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiante



**Gráfico No. 21. ¿Cree que las historias digitales (Digital Storytelling) en las clases de inglés le permiten interactuar y compartir conocimientos con sus compañeros utilizando el idioma?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los resultados obtenidos el 31,96% de los encuestados equivalentes a siempre consideran que las Digital Storytelling permiten interactuar y compartir conocimientos con sus compañeros en inglés, el 30,93% señala que casi siempre, mientras que el 22,68% considera que regularmente y el 14,43% piensa que nunca.

Por consiguiente, utilizar las digital Storytelling en las clases de inglés permiten compartir y participar con sus compañeros en la hora clase para compartir sus ideas, pensamientos o inquietudes debido a que permite una interacción entre todos los estudiantes por su procedimiento.

El implementar las Digital Storytelling en la enseñanza de una lengua extranjera permite que estudiantes creen su propio contenido, desarrollen su creatividad a través de los medios digitales y el proceso facilita la retroalimentación de contenido, así como, una revisión y compartir la actividad para expresar sus criterios con sus compañeros.

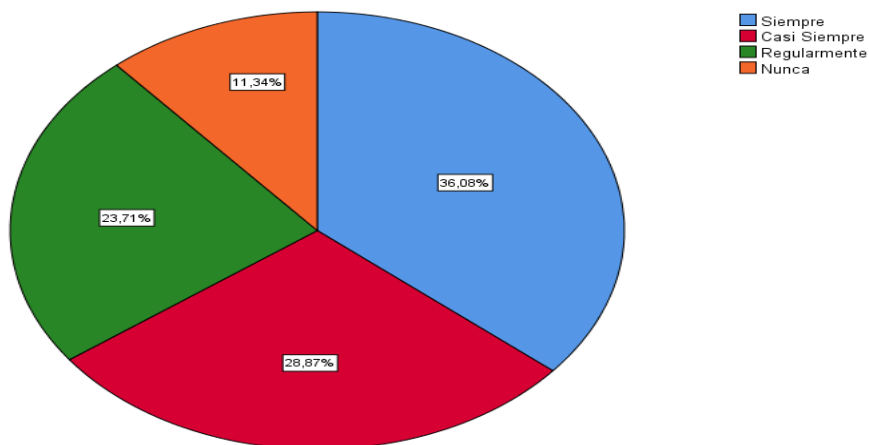
**8. ¿Su docente utiliza actividades que le permitan expresarse en inglés de manera espontánea?**

**Cuadro No. 17. Sub destrezas expresión oral**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	36,1	36,1	36,1
	Casi Siempre	28	28,9	28,9	64,9
	Regularmente	23	23,7	23,7	88,7
	Nunca	11	11,3	11,3	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.



**Gráfico No. 22. ¿Su docente utiliza actividades que le permitan expresarse en inglés de manera espontánea?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los resultados, el 36, 08% de los estudiantes consideran que sus docentes siempre utilizan actividades que les permitan expresarse de manera espontánea, el 28,87% considera que casi siempre, el 23,71% señala que regularmente y el 11,34% nunca.

Por consiguiente, los estudiantes consideran que pueden expresarse en inglés de manera espontánea debido a que sus docentes utilizan actividades que fomenten la expresión oral en inglés.

Es importante desarrollar las sub destrezas porque cada una cumple una función como es la fluidez, entonación y uso de estructuras y vocabulario donde desarrolla la espontaneidad. La espontaneidad se la puede evidenciar al momento que el estudiante entiende y entabla una conversación sin trabarse y manejando una correcta fluidez y pronunciación.

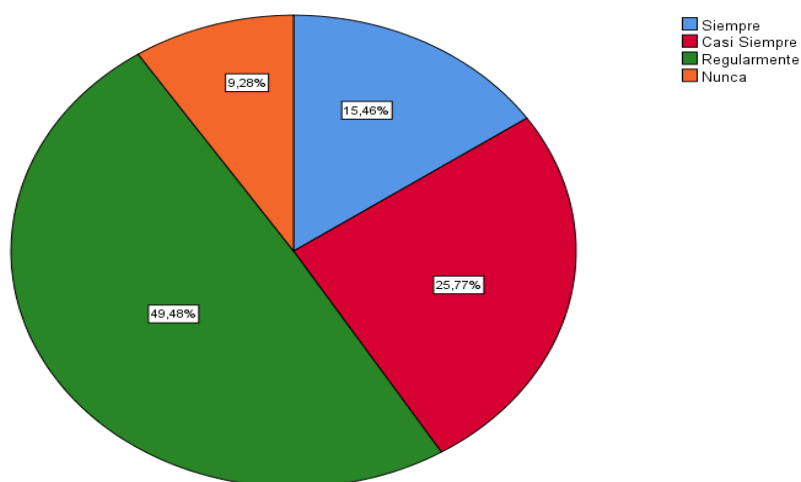
**9. ¿Usted entiende las instrucciones o preguntas en inglés?**

**Cuadro No. 18. Componentes de la expresión oral.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	15	15,5	15,5	15,5
	Casi Siempre	25	25,8	25,8	41,2
	Regularmente	48	49,5	49,5	90,7
	Nunca	9	9,3	9,3	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.



**Gráfico No. 23. ¿Usted entiende las instrucciones o preguntas en inglés?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.



Los resultados obtenidos permiten determinar que el 49,48% de los encuestados regularmente entienden las instrucciones o preguntas en inglés, el 25,77% señalan que casi siempre, el 14,46% mencionan que siempre, y el 9,28% manifiestan que nunca.

Por consiguiente, los estudiantes tienen dificultades para entender las instrucciones o preguntas que su docente realiza en clases, como consecuencia tienen problemas para entender y comunicarse con el docente y con sus compañeros en inglés.

En la expresión oral del idioma inglés es importante desarrollar los componentes como la comprensión, la cual, está ligada a la habilidad de escuchar *listening*, porque se interactúa emisor y receptor, al entender es una muestra de dominar el idioma y a su vez es un factor de motivación para seguir aprendiendo el idioma.

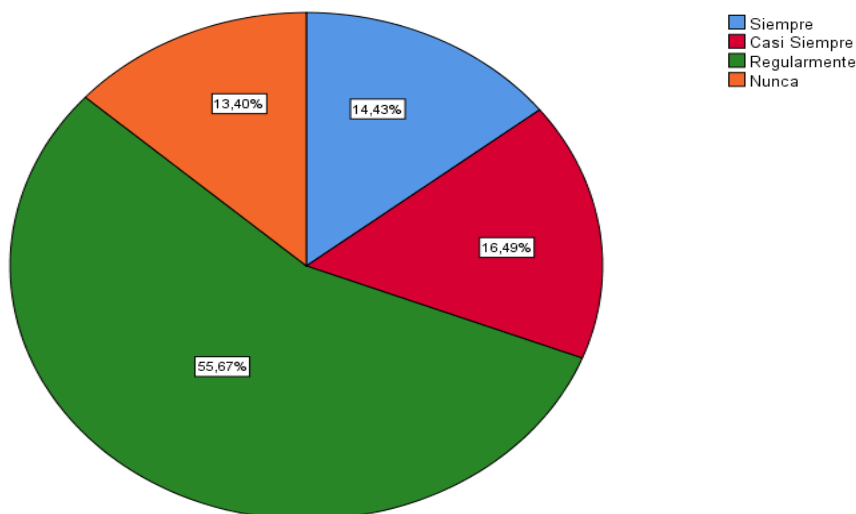
**10. ¿Usted puede comunicarse con sus compañeros y docente en inglés utilizando el vocabulario y oraciones sencillas?**

**Cuadro No. 19. Componentes de la expresión oral.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	14	14,4	14,4	14,4
	Casi Siempre	16	16,5	16,5	30,9
	Regularmente	54	55,7	55,7	86,6
	Nunca	13	13,4	13,4	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.



**Gráfico No. 24. ¿Usted puede comunicarse con sus compañeros y docente en inglés utilizando el vocabulario y oraciones sencillas?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el 55,67% de los estudiantes consideran que regularmente se comunican con sus compañeros y docentes utilizando el vocabulario y oraciones sencillas, el 16,49% señala que casi siempre, el 14,43% manifiesta que siempre y el 13,40% menciona que nunca.

Por lo tanto, se puede manifestar los estudiantes tienen dificultades para expresar sus ideas, pensamientos e inquietudes en inglés porque se les complica utilizar el vocabulario aprendido en clases, así como, la creación de oraciones.

El componente correspondiente a vocabulario y gramática son partes fundamentales para expresarse en inglés, al tener un amplio léxico permitirá transmitir las ideas y entablar una conversación puesto que si no se maneja una gramática se puede transmitir ideas. Sin embargo, el vocabulario es una fuente importante para realizarlo.

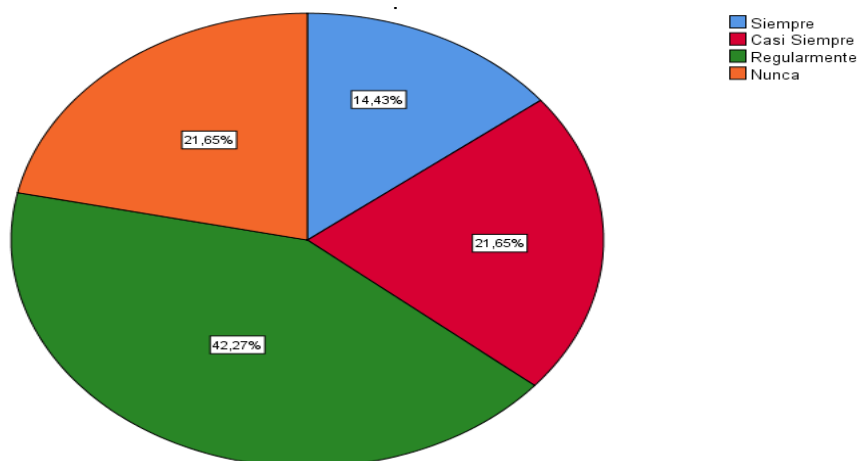
**11. En las clases de inglés ¿usted practica diálogos con sus compañeros para mejorar la pronunciación de las palabras?**

**Cuadro No. 20. Componentes de la expresión oral.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	14	14,4	14,4	14,4
	Casi Siempre	21	21,6	21,6	36,1
	Regularmente	41	42,3	42,3	78,4
	Nunca	21	21,6	21,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Elaborado por: Nathaly Espinosa

Fuente: Encuesta a estudiantes.



**Gráfico No. 25. En las clases de inglés ¿Usted practica diálogos con sus compañeros para mejorar la pronunciación de las palabras?**

Elaborado por: Nathaly Espinosa

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Los resultados señalan que el 42,27% de los encuestados consideran que regularmente practican diálogos con sus compañeros para mejorar la pronunciación, el 21,65 manifiesta que casi siempre, el otro 21,65% señala que nunca y un 14,43% menciona que nunca.

Por consiguiente, los docentes pocas veces realizan trabajos en parejas para mejorar la pronunciación y fluidez de los estudiantes y a su vez puedan realizar conversaciones en inglés. Esto puede ocurrir debido al tiempo y a la situación correspondiente a la pandemia.

El componente de la pronunciación y fluidez son parte fundamental en la expresión oral. Por tal motivo, es importante desarrollarla debido a que si al comunicarse no pronuncia correctamente se puede mal interpretar el mensaje y al trabarse la interacción pierde el hilo conductor para comprender la información.

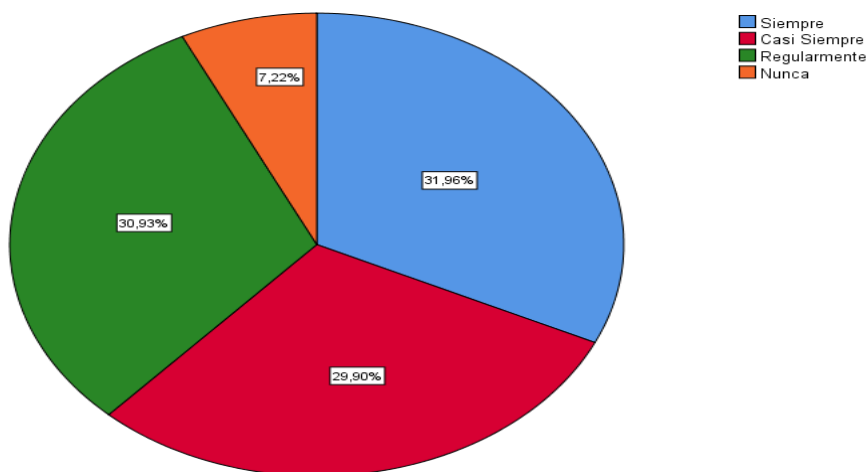
**12. ¿Su docente le motiva a expresar sus ideas, pensamientos o inquietudes en inglés?**

**Cuadro No. 21. Rol del docente.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	31	32,0	32,0	32,0
	Casi Siempre	29	29,9	29,9	61,9
	Regularmente	30	30,9	30,9	92,8
	Nunca	7	7,2	7,2	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.



**Gráfico No. 26. ¿Su docente le motiva a expresar sus ideas, pensamientos o inquietudes en inglés?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los resultados recolectados, el 31,96% menciona que su docente les motiva a expresar sus ideas, pensamientos o inquietudes, el 30,93% manifiesta que regularmente, el 29,90% señala que siempre y el 7,22% indica que nunca.

Por lo tanto, el docente la mayoría del tiempo motiva a sus estudiantes a expresar su ideas, pensamientos o inquietudes en inglés. Sin embargo, otras ocasiones desmotiva a sus estudiantes a expresarse en el idioma. Por lo que, se menciona que esta habilidad no se trabaja mucho.

El trabajar y desarrollar la expresión oral depende mucho del docente, quien es promotor y participe de las actividades que mejoren esta habilidad, al motivar al estudiante con estrategias, técnicas y metodologías permitirá que el estudiante se exprese en inglés eficazmente.

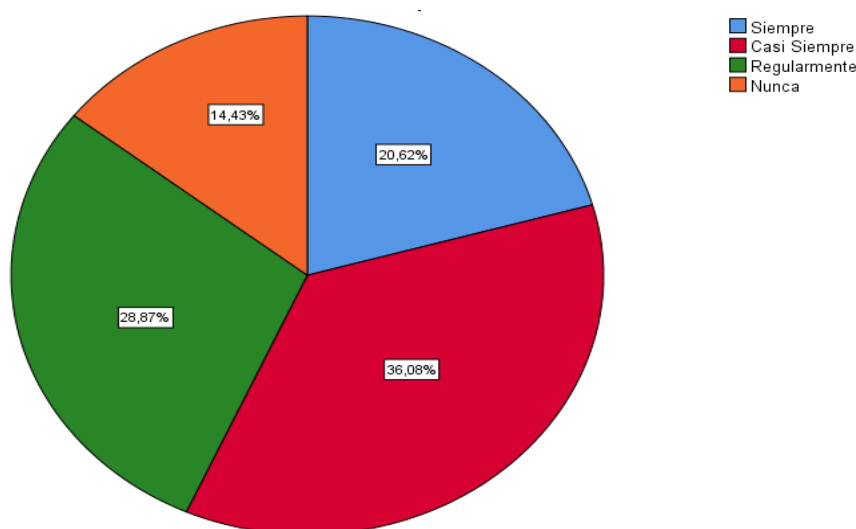
**13. ¿Su docente realiza comentarios después que usted participa en una conversación en inglés con sus compañeros?**

**Cuadro No. 22. Rol del docente**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	20	20,6	20,6	20,6
	Casi Siempre	35	36,1	36,1	56,7
	Regularmente	28	28,9	28,9	85,6
	Nunca	14	14,4	14,4	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.



**Gráfico No. 27. ¿Su docente realiza comentarios después que usted participa en una conversación en inglés con sus compañeros?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

Los resultados señalan que el 36,08% de los estudiantes consideran que su docente realiza comentarios después de realizar una conversación, el 28,87% manifiesta que regularmente, el 20,62% señalan que siempre y el 14,43% que nunca se realiza.

Por lo tanto, se puede evidenciar que los docentes al trabajar con los estudiantes en la habilidad de hablar realizan comentarios ya sean negativos o positivos para mejorar la expresión oral. Aunque, un grupo considera que no se realiza la retroalimentación al comunicarse ya sea con el docente o con sus compañeros.

Una parte fundamental para desarrollar la expresión oral es el rol del docente porque este se vuelve un promotor y participe en la enseñanza aprendizaje de un idioma por tal motivo es importante verificar los componentes al hablar un idioma para fomentar su participación y desarrollo.

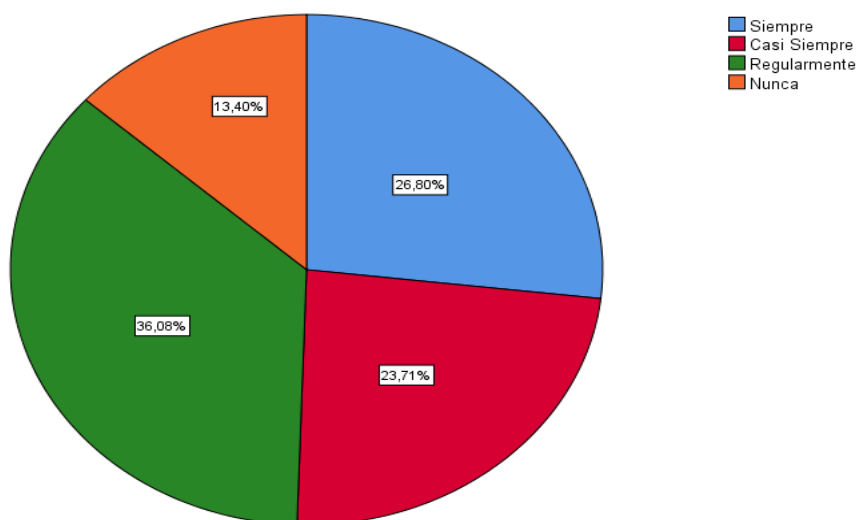
**14. ¿Su docente utiliza en las clases actividades para mejorar la expresión oral como cuentos, adivinanzas, juego de palabras o trabalenguas en inglés?**

**Cuadro No. 23. Actividades**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	26	26,8	26,8	26,8
	Casi Siempre	23	23,7	23,7	50,5
	Regularmente	35	36,1	36,1	86,6
	Nunca	13	13,4	13,4	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.



**Gráfico No. 28. ¿Su docente utiliza en las clases actividades para mejorar la expresión oral como cuentos, adivinanzas, juego de palabras o trabalenguas realizadas en inglés?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el 36,08% considera que regularmente utilizan cuentos, adivinanzas, juego de palabras o trabalenguas en las horas de clase de inglés, 26,80% menciona que siempre, el 23,71% indica que casi siempre, el 13,40% manifiesta que nunca.

Por consiguiente, se evidencia que las actividades para desarrollar la expresión oral en inglés como cuentos, adivinanzas, juego de palabras, trabalenguas son poco utilizadas en la asignatura por parte del docente con sus estudiantes.

Al existir una gran variedad de actividades que permiten el desarrollo de la expresión oral es importante aplicarlas en el aula de clases o implementar nuevas actividades que beneficien al estudiante.

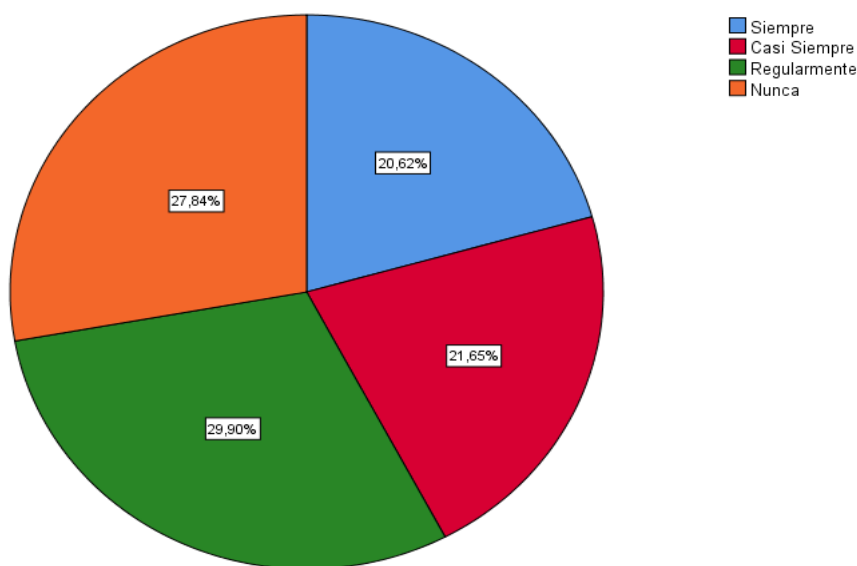
**15. ¿Su docente trabaja en la hora clase con historias digitales (Digital Storytelling) para que usted pueda desarrollar la expresión oral del inglés?**

**Cuadro No. 24. Actividades en la expresión oral.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	20	20,6	20,6	20,6
	Casi Siempre	21	21,6	21,6	42,3
	Regularmente	29	29,9	29,9	72,2
	Nunca	27	27,8	27,8	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.



**Gráfico No. 29. ¿Su docente trabaja en la hora clase con historias digitales (Digital Storytelling) para que usted pueda desarrollar la expresión oral del inglés?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

De acuerdo a los datos obtenidos correspondiente al uso de las Digital Storytelling en las clases de inglés, el 29,90% de los estudiantes manifiestan que regularmente las aplican, el 27,84% señala que nunca, el 21,65% indica que casi siempre y un 20,62% considera que nunca.

Por consiguiente, se evidencia que en las clases de inglés los docentes no aplican las historias digitales (Digital Storytelling) en el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua, así como, una actividad para desarrollar la expresión oral de los estudiantes por lo que las clases se vuelven monótonas y el desinterés de los estudiantes en la asignatura aumenta en los docentes.

Las Digital Storytelling son un ejemplo claro puesto que permite la interacción no solo con sus compañeros sino con otros internautas y a su vez apoya en la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades

### Encuesta dirigida a Docentes

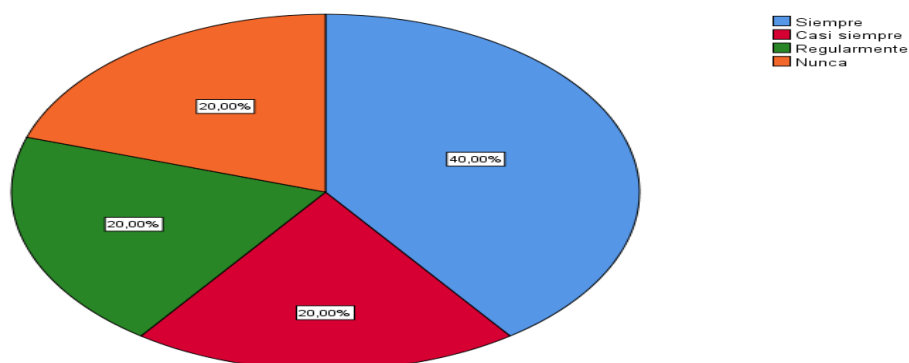
#### 1. ¿Usted utiliza herramientas digitales o plataformas que permitan al estudiante participar activamente en clases de inglés?

**Cuadro No. 25. Participación activa del estudiante.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	40,0	40,0	40,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 30.** ¿Usted utiliza herramientas digitales o plataformas que permitan al estudiante participar activamente en clases de inglés?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes.

De acuerdo a los resultados obtenidos de los docentes, el 40% equivalente a siempre señalan que utilizan herramientas digitales o plataformas para que el estudiante participe activamente en clases, el 20% menciona que casi siempre, el 20% regularmente y 20% nunca.

En base a los resultados, no todos los docentes del área de inglés utilizan herramientas digitales o plataformas en las clases donde el estudiante se vuelve un participante activo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante recalcar que el utilizar las herramientas digitales en las clases permite fomentar la participación del estudiante con él fin de que se vuelvan usuarios activos donde desarrollan su propio aprendizaje al crear, diseñar y aplicar sus conocimientos lo que permitirá que el estudiante se vuelva el centro de aprendizaje y desarrolle su autoconocimiento teniendo como apoyo o monitor al docente.

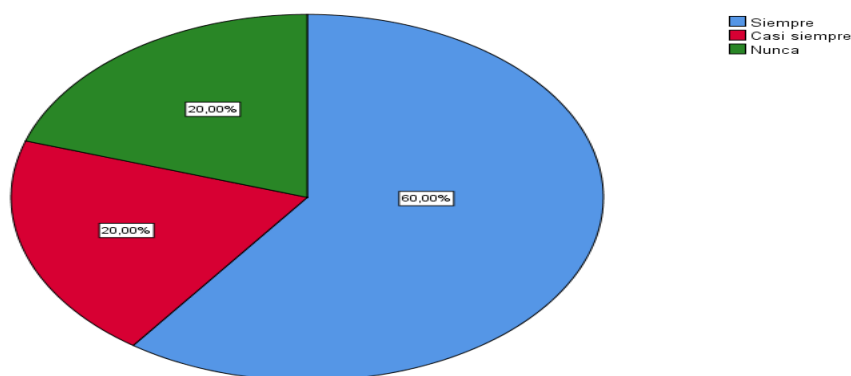
**2. ¿Considera que el uso de la tecnología ayuda a sus estudiantes a comprender y desarrollar las habilidades del idioma inglés?**

**Cuadro No. 26. Integración de la tecnología**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 31. ¿Considera que el uso de la tecnología ayuda a sus estudiantes a comprender y desarrollar las habilidades del idioma inglés?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



Acorde los resultados recolectados, el 60% de los docentes encuestados consideran que la aplicación de la tecnología ayuda a sus estudiantes a comprender y desarrollar las habilidades del idioma inglés, el 20% señala que casi siempre y el 20% que nunca.

De acuerdo a la información, más de la mitad de los docentes mencionan que utilizar la tecnología en el aula, es de gran apoyo para la enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera porque el estudiante comprende y desarrolla sus habilidades.

Incorporar los recursos tecnológicos en las clases incluyendo la metodología y actividades permitirá que el estudiante se motive a aprender y su participación lo cual ayudará a comprender la asignatura.

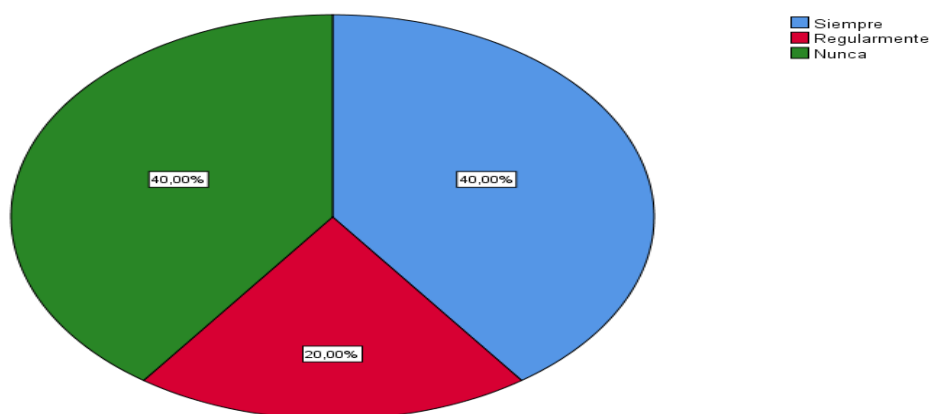
**3. ¿Usted utiliza en sus clases historias digitales (digital Storytelling) de interés sobre personas famosas o experiencias como parte de un aprendizaje activo (uso de palabras, frases, verbos, oraciones en inglés)?**

**Cuadro No. 27. Tipos de Digital Storytelling.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	40,0	40,0	40,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	60,0
	Nunca	2	40,0	40,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico 32.** ¿Usted utiliza en sus clases historias digitales (digital Storytelling) de interés sobre personas famosas o experiencias como parte de un aprendizaje activo (uso de palabras, frases, verbos, oraciones en inglés)?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

Los resultados recolectados indican que el 40% considera que siempre utilizan en sus clases historias digitales de interés como parte de un aprendizaje activo, el otro 40% señala que nunca las utilizan y el 20% que las aplica regularmente.

De acuerdo a los datos, las historias digitales referente a su tipología en personas famosas o experiencias son aplicadas por la mitad de los docentes como parte de un aprendizaje activo donde se enfoca el uso de palabras, frases, verbos y oraciones.

El emplear las tipologías de acuerdo al contexto o tema permite incentivar al estudiante y su vez desarrollar las habilidades de los estudiantes tomando como base sus necesidades e intereses. Utilizar en base a la temática fomentara el aprendizaje y participación del docente creando un ambiente diferente en su conocimiento.

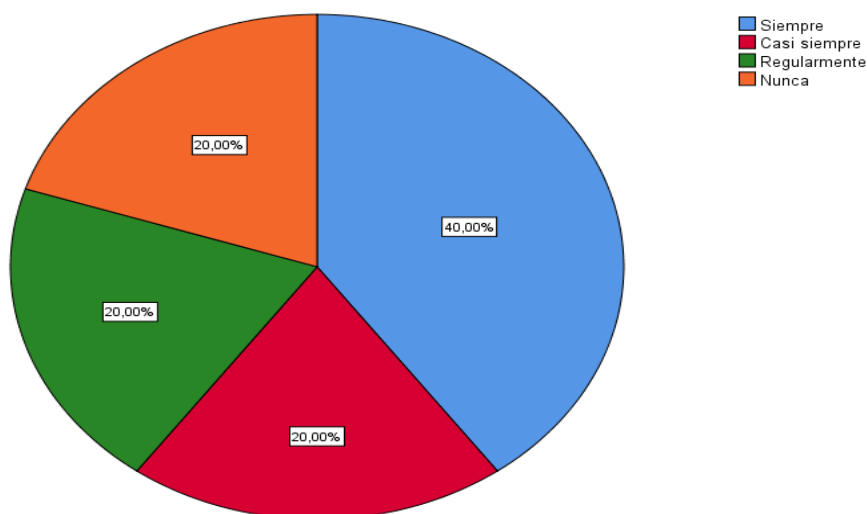
**4. ¿Usted emplea en las clases de inglés historias interactivas apoyadas en la tecnología?**

**Cuadro No. 28. Elementos Digital Storytelling.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	40,0	40,0	40,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 33 ¿Usted emplea en las clases de inglés historias interactivas apoyadas en la tecnología?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

La información obtenida señala que el 40% de los docentes encuestados consideran que siempre emplean en sus clases historias interactivas, apoyadas en la tecnología, el 20% señala que casi siempre, el 20% regularmente y el 20% manifiesta que nunca. De acuerdo a los resultados pocos docentes utilizan historias interactivas al impartir sus clases de inglés y sobre todo pocos utilizan los medios y herramientas tecnológicas para crear historias que motiven al estudiante a aprender una lengua extranjera. Por consiguiente, es fundamental que el docente emplee en sus clases de inglés diferentes historias en el proceso enseñanza aprendizaje.

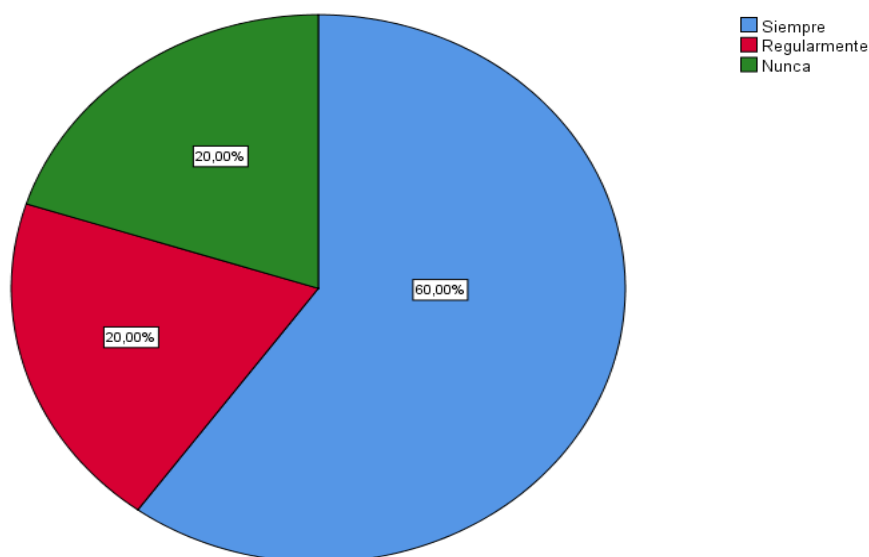
**5. ¿Usted crea historias en inglés utilizando sonidos, grabaciones de su voz, animaciones o videos?**

**Cuadro No. 29. Elementos de las Digital Storytelling.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	60,0	60,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 34** ¿Usted crea historias en inglés utilizando sonidos, grabaciones de su voz, animaciones o videos?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

Acorde los resultados, el 60% de los docentes señalan que siempre crean historias en inglés utilizando sonidos, grabaciones, animaciones o videos, el 20% manifiesta que regularmente lo hacen y un 20% indica que nunca lo realiza.

De acuerdo a sus criterios, la aplicación de las historias es elaborada con medios tecnológicos como grabaciones o videos grabando sus voces para implementarlas en los medios utilizados. Además, utilizan videos de otros usuarios, así como animaciones interactivas. Como resultado el crear y aplicar las historias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje aumenta el interés del estudiante, por lo que es fundamental conocer y emplear los elementos para elaboras historias en base a sus intereses.

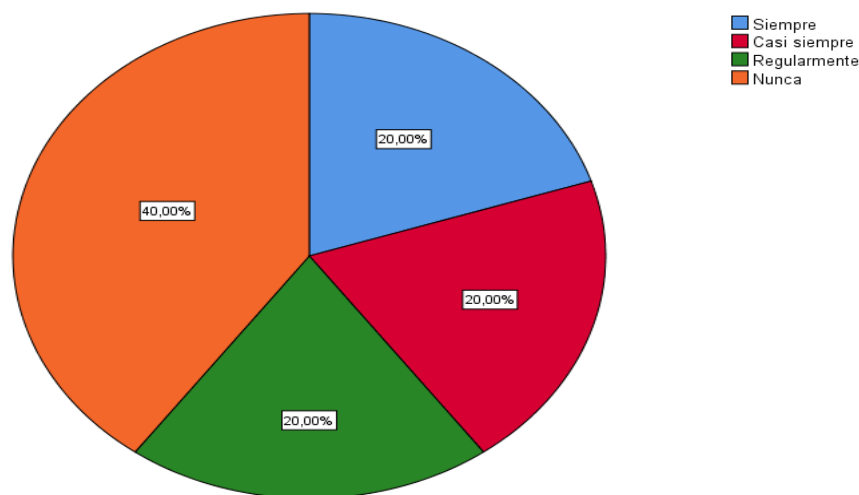
**6. ¿Sus estudiantes elaboran sus propias historias utilizando videos, animaciones, audios o plataformas en las clases de inglés?**

**Cuadro No. 30. Elementos de las Digital Storytelling**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	20,0	20,0	20,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	40,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	60,0
	Nunca	2	40,0	40,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 35. ¿Sus estudiantes elaboran sus propias historias utilizando videos, animaciones, audios o plataformas en las clases de inglés?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

En base a los resultados recolectados, el 40% de los docentes encuestado indican que nunca realizan actividades donde el estudiante elabore sus propias historias utilizando videos, animaciones, audios o plataformas, el 20% señala que siempre, el otro 20% menciona que casi siempre y un 20% regularmente.

Los docentes realizan sus propias historias, pero no realizan planificaciones donde el estudiante se vuelva un protagonista en su aprendizaje y elabore historias en inglés utilizando los medios y herramientas tecnológicas como animaciones, videos, o grabaciones de su propia voz e incluso sus diálogos.

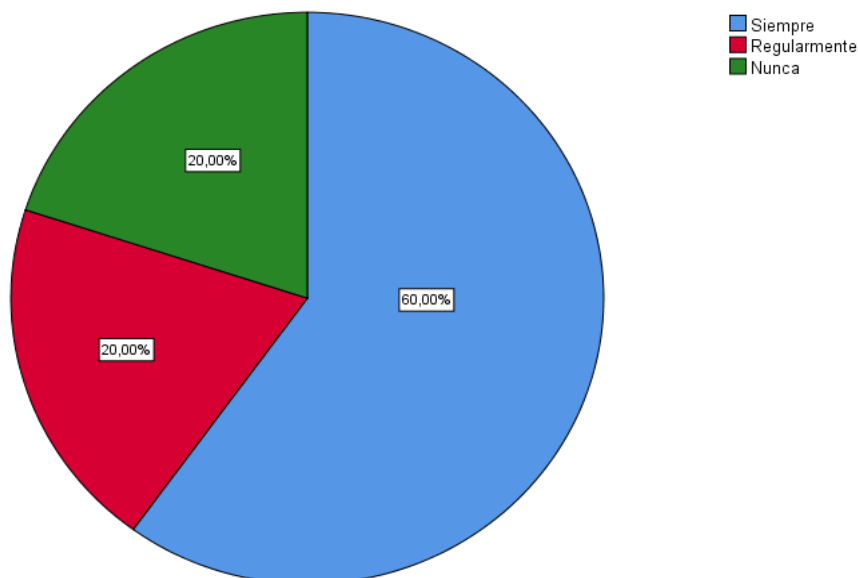
**7. ¿Cree usted que las historias digitales (Digital Storytelling) en las clases de inglés permiten al estudiante interactuar y compartir conocimientos con sus compañeros utilizando el idioma?**

**Cuadro No. 31. Componentes de la expresión oral**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	60,0	60,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 36.** ¿Cree usted que las historias digitales (Digital Storytelling) en las clases de inglés permiten al estudiante interactuar y compartir conocimientos con sus compañeros utilizando el idioma?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

Acorde los datos obtenidos por parte de los docentes, el 60% equivalente a siempre consideran que las historias digitales en las clases permiten interactuar y compartir conocimientos con sus compañeros utilizando el idioma, el 20% manifiesta que regularmente y el otro 20% señalan que nunca permitirá la interacción de los estudiantes.

De acuerdo a sus criterios, el emplear las digital Storytelling en las clases de inglés fomenta la participación de los estudiantes debido a que interactúen con sus compañeros y a su vez comparten sus experiencias y conocimientos sobre la materia.

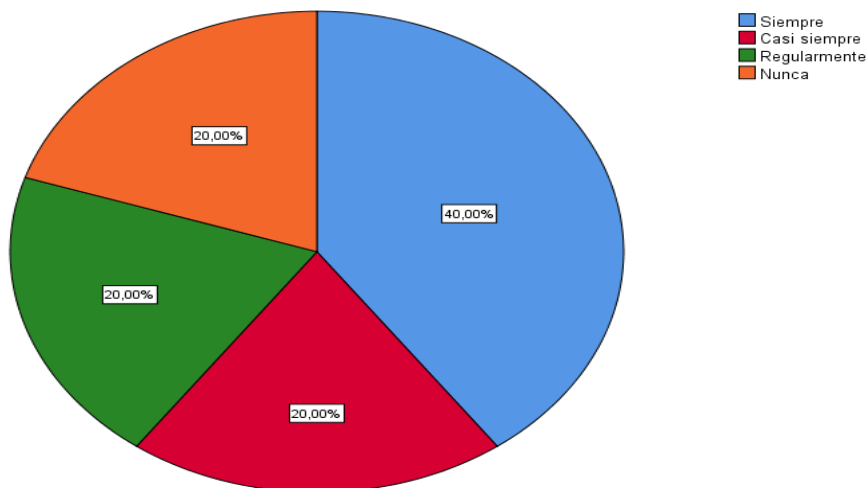
Por consiguiente, el uso de las Digital Storytelling en la enseñanza del idioma inglés fomenta y ayuda a la creación de conocimiento y contenido por parte del estudiante, desarrollando su creatividad a través de los medios digitales.

**8. ¿Usted planifica actividades para los estudiantes que permitan expresarse en inglés de manera espontánea?**

**Cuadro No. 32. Sub destrezas de la expresión oral.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	40,0	40,0	40,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa  
**Fuente:** Encuesta a docente



**Gráfico No. 37. ¿Usted planifica actividades para los estudiantes que permitan expresarse en inglés de manera espontánea?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa  
**Fuente:** Encuesta a docentes

De acuerdo a los resultados, el 40% de los docentes encuestados siempre planifican actividades de expresión espontánea para los estudiantes, el 20% casi siempre planifica actividades de expresión, el 20% señala que regularmente y el 20% menciona que nunca.

De acuerdo a los criterios, los docentes del área de inglés no se enfocan en realizar actividades que permitan el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de una manera espontánea. Por lo que se considera que se enfocan en otras habilidades dejando a un lado la comunicación.

Es necesario trabajar las sub destrezas del inglés porque de esta manera se puede comunicar con otra persona, donde transmitirá sus ideas, pensamientos o inquietudes. Por lo que es importante trabajar la fluidez, entonación y sobre todo la espontaneidad.

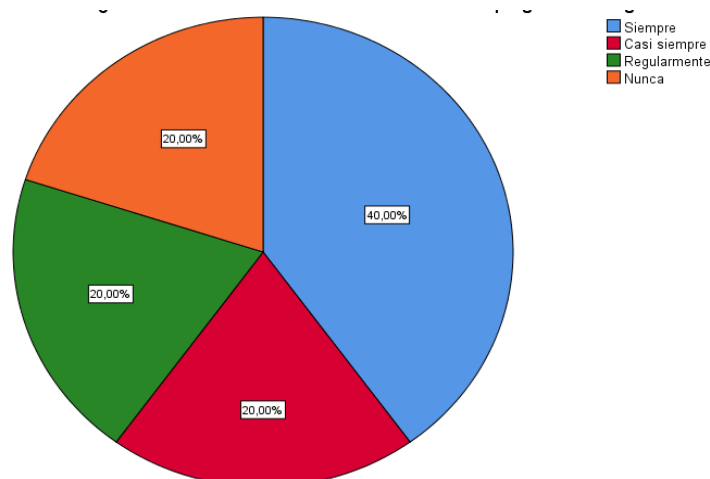
**9. ¿Sus estudiantes entienden las instrucciones o preguntas en inglés?**

**Cuadro No. 33. Componentes de la expresión oral.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	40,0	40,0	40,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 38. ¿Sus estudiantes entienden las instrucciones o preguntas en inglés?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

Los datos recolectados permiten discernir que el 40% de los docentes consideran que sus estudiantes comprenden las instrucciones o preguntas en inglés, el 20% señala que casi siempre, el 20% menciona que regularmente y el 20% indica que nunca lo hacen.

De acuerdo a los resultados los docentes consideran que los estudiantes tienen dificultades para entender instrucciones y preguntas en inglés. Pocos profesores manifiestan que sus dicentes comprenden sus instrucciones y realizan las actividades propuestas, así como responder las preguntas en el idioma.

Para que exista una interacción entre dos individuos es importante la comprensión de palabras, oraciones y el contexto. Por lo que es fundamental desarrollar los componentes de la expresión oral, como el vocabulario, la habilidad de escuchar *listening* la que permite la comprensión de la información debido a que al escuchar puede entender.

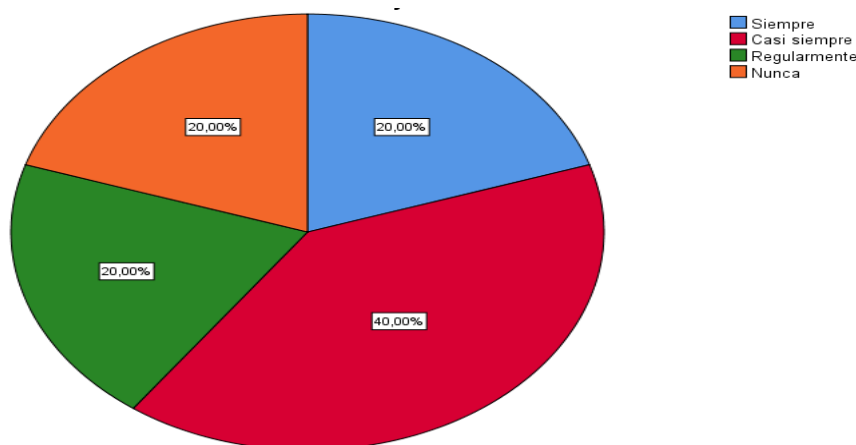
**10. ¿Considera que sus estudiantes pueden comunicarse con sus compañeros en inglés utilizando el vocabulario y oraciones sencillas?**

**Cuadro No. 34. Componentes de la expresión oral**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	20,0	20,0	20,0
	Casi siempre	2	40,0	40,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docente



**Gráfico No. 39. ¿Considera que sus estudiantes pueden comunicarse con sus compañeros en inglés utilizando el vocabulario y oraciones sencillas?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



Los resultados recolectados señalan que un 40% de los docentes consideran que sus estudiantes se comunican utilizando vocabulario y oraciones sencillas casi siempre, el 20% considera que siempre, el otro 20% señala que regularmente y el 20% que nunca.

En base a sus criterios, los docentes consideran que muchos de sus estudiantes utilizan el vocabulario aprendido en clases con oraciones sencillas para comunicarse con sus compañeros y docentes. Sin embargo, existe un grupo de estudiantes a quienes se les complica comunicarse.

Por consiguiente, el uso del vocabulario permite que los estudiantes se puedan comunicar con facilidad, así como en la estructuración de oraciones para expresar sus pensamientos, al tener un amplio léxico permitirá transmitir las ideas y entablar una conversación puesto que si no se maneja una gramática se puede transmitir ideas

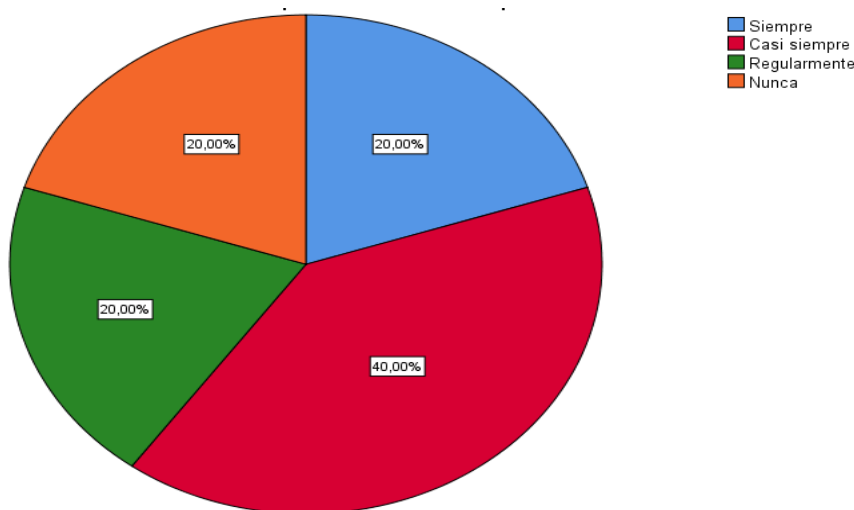
**11. En las clases de inglés ¿Sus estudiantes practica diálogos con sus compañeros para mejorar la pronunciación de palabras?**

**Cuadro No. 35. Componentes de la expresión oral.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	20,0	20,0	20,0
	Casi siempre	2	40,0	40,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 40.** En las clases de inglés ¿Sus estudiantes practica diálogos con sus compañeros para mejorar la pronunciación de palabras?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

De acuerdo a los resultados obtenidos, el 60% de los docentes del área de inglés, manifiestan que casi siempre realizan actividades para que sus estudiantes practiquen la pronunciación entre parejas, el 20% señala que siempre, un 20% que regularmente y un 20% menciona que nunca.

Por lo tanto, para mejorar la pronunciación de palabras en inglés se realiza actividades basándose en parejas donde los docentes tienen una conversación entre ellos y se puede corregir las falencias que tengan al comunicarse pronunciación, fluidez y gramática. Al entablar una conversación es muy importante tener una correcta pronunciación y fluidez porque el contexto o la idea podría cambiar y el mensaje serio confuso.

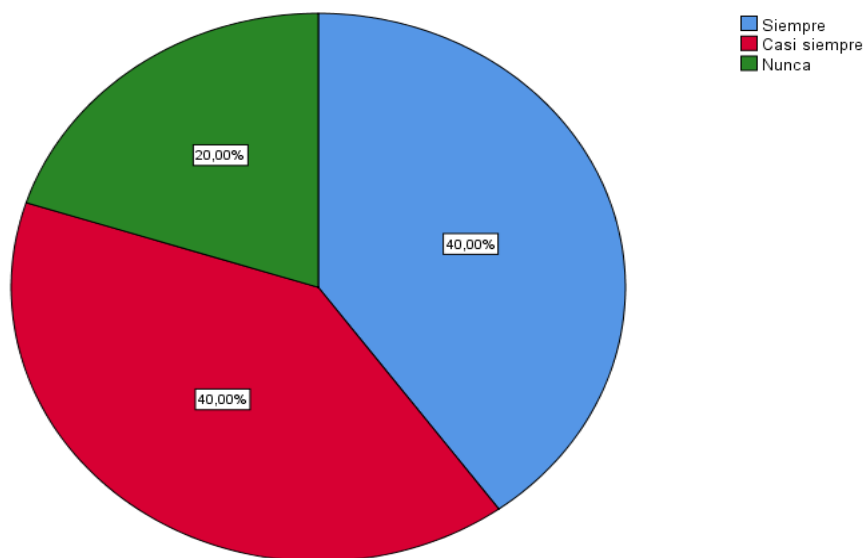
**12. ¿Usted motiva a sus estudiantes a expresar sus ideas, pensamientos o inquietudes en inglés?**

**Cuadro No. 36. Rol del Docente**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	40,0	40,0	40,0
	Casi siempre	2	40,0	40,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 41. ¿Usted motiva a sus estudiantes a expresar sus ideas, pensamientos o inquietudes en inglés?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

Los resultados obtenidos a los docentes señalan que el 40% equivalente a siempre motivan a sus estudiantes a expresar sus ideas, pensamientos o inquietudes en inglés, el 40% indica que casi siempre y el 20% señala que nunca.

De acuerdo a los criterios los docentes motivan en sus clases a los estudiantes para que puedan comunicar al docente y compañeros sus ideas, pensamientos o inquietudes en otro idioma, el inglés.

El rol principal del docente en el aula es motivar al estudiante a aprender, expresar sus ideas y comunicarse. Por lo cual se convierte en promotor y participe de las actividades que mejoren esta habilidad, al incentivar al estudiante con estrategias, técnicas y metodologías para motivar el aprendizaje y desarrollo de habilidades.

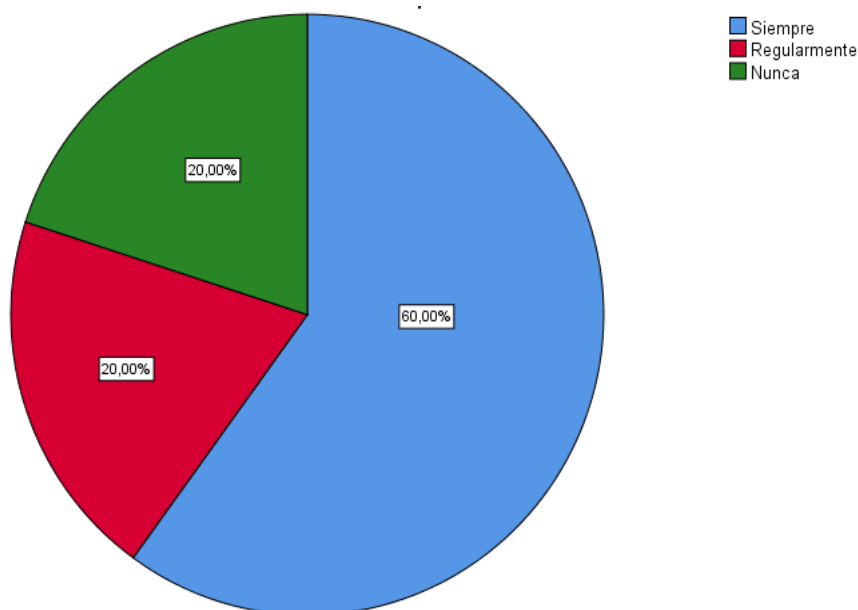
**13. ¿Usted realiza comentarios después que el estudiante participe en una conversación en inglés con sus compañeros?**

**Cuadro No. 37. Rol del docente**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	60,0	60,0	60,0
	Regularmente	1	20,0	20,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 42.** ¿Usted realiza comentarios después que el estudiante participe en una conversación en inglés con sus compañeros?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

Los resultados recolectados indican que el 60% de los docentes encuestados siempre realizan comentarios después que el estudiante participa en conversaciones en inglés con sus compañeros, el 20% señala que regularmente lo hace y el otro 20% indica que nunca.

De acuerdo a los criterios, los docentes evalúan la expresión oral de los estudiantes al momento en que ellos trabajan en parejas o preguntan en el idioma, en ese momento el profesor corrige o realiza comentarios sobre la expresión del estudiante.

En el desarrollo de la expresión oral es importante el rol del docente debido a que es el promotor y participe en el aprendizaje de los estudiantes tanto en desarrollo de su lengua natal como un idioma extranjero.

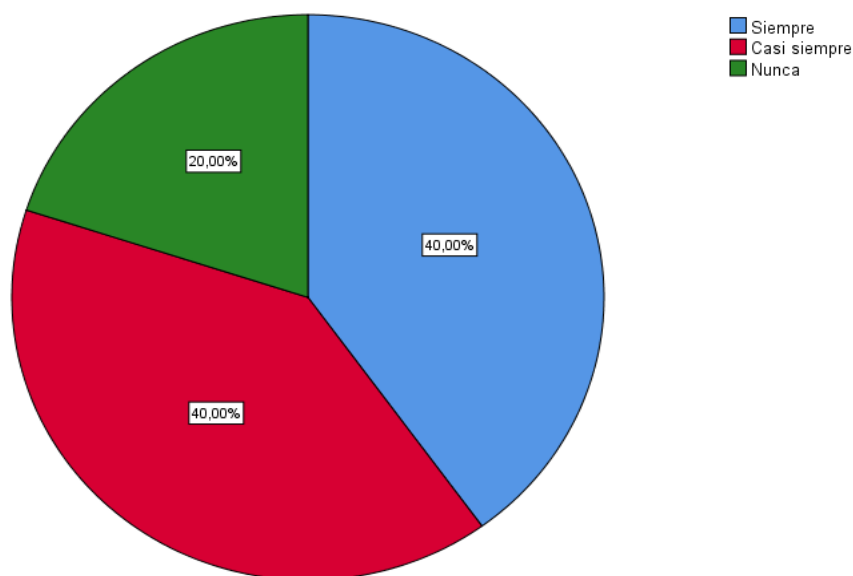
**14. ¿Usted utiliza en las clases actividades para mejorar la expresión oral como cuentos, adivinanzas, juego de palabras o trabalenguas en inglés?**

**Cuadro No. 38. Actividades**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	40,0	40,0	40,0
	Casi siempre	2	40,0	40,0	80,0
	Nunca	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 43.** ¿Usted utiliza en las clases actividades para mejorar la expresión oral como cuentos, adivinanzas, juego de palabras o trabalenguas realizadas en inglés?

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

Acorde los resultados, el 40% de los encuestados menciona que siempre utilizan actividades para mejorar la expresión oral como cuentos, adivinanzas, juego de palabras o trabalenguas en inglés, el otro 40% considera que casi siempre y un 20% señala que nunca.

Los criterios de los docentes señalan que en las clases de inglés la mayoría del tiempo utilizan actividades como cuentos, adivinanzas, juego de palabras o trabalenguas como medios para mejorar la expresión oral del idioma.

Las actividades en el aprendizaje del idioma inglés son importantes para fortalecer los conocimientos y habilidades. En el desarrollo de la habilidad de hablar la cual es considerada la más complicada es fundamental aplicar actividades innovadoras y sobre todo que permitan que el estudiante adquiera confianza y desenvolvimiento tanto en el aula de clases como en la comunicación.

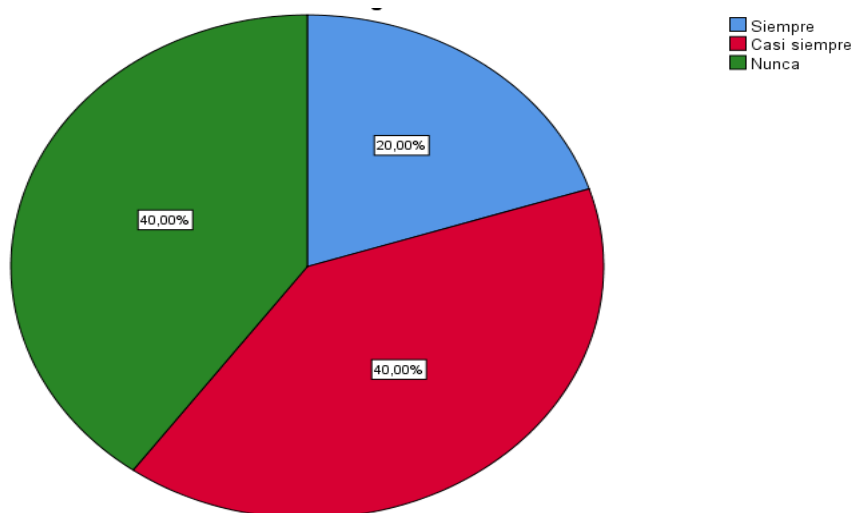
**15. ¿Usted trabaja en la hora clase con historias digitales (Digital Storytelling) para desarrollar la expresión oral del inglés de los estudiantes?**

**Cuadro No. 39. Actividades**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	20,0	20,0	20,0
	Casi siempre	2	40,0	40,0	60,0
	Nunca	2	40,0	40,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico No. 44. ¿Usted trabaja en la hora clase con historias digitales (Digital Storytelling) para desarrollar la expresión oral del inglés de los estudiantes?**

**Elaborado por:** Nathaly Espinosa

**Fuente:** Encuesta a docentes

De acuerdo a los resultados el 40% de los docentes menciona que casi siempre utilizan las digital Storytelling en la enseñanza aprendizaje del inglés, el 40% indica que nunca las emplean y un 20% nunca las usa.

Por consiguiente, se puede identificar que las digital Storytelling son poco empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje por los docentes quienes la aplican en ocasiones limitadas o nunca lo hacen para desarrollar la expresión oral del inglés.

El emplear actividades que sean de beneficio para el estudiante es parte fundamental del docente, las digital Storytelling es muy útil para desarrollar la expresión oral del idioma debido a que permite la interacción activa del docente con sus compañeros, docentes y otros puesto que se la realiza en línea provocando el interés por aprender y hablar.

## CONCLUSIONES

Después de recolectar los datos y realizar su respectivo análisis a cada uno de los ítems se llegó a las siguientes conclusiones basándose en los objetivos propuestos en la investigación

- El uso de herramientas tecnológicas es fundamental para desarrollar la participación activa de los estudiantes; y a su vez, un apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera; Sin embargo, los docentes de la institución emplean muy poco en sus clases herramientas digitales o plataformas como las Digital Storytelling, que permitan al estudiante ser partícipe y desarrollo de su conocimiento.
- Las Digital Storytelling es una herramienta que permite que el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje, por lo cual docentes y estudiantes consideran que permite desarrollar las habilidades en el aprendizaje de una lengua extranjera, porque es una manera más dinámica de enseñar y sobre todo el desarrollo de la creatividad, ingenio, colaboración e interacción de los estudiantes con sus compañeros y otros usuarios.
- En la institución educativa los estudiantes tienen dificultades para expresar sus ideas, inquietudes o sentimientos en inglés a más de, no utilizar el vocabulario u oraciones que les permita comunicarse de manera espontánea. A pesar de que sus docentes motivan y utilizan estrategias para desarrollar la comunicación oral del inglés.
- Los docentes en las clases de inglés trabajan con sus estudiantes la habilidad de hablar utilizando actividades como trabajo en parejas o preguntas respuestas docentes dicentes, cuentos, adivinanzas y trabalenguas, sin apoyarse en recursos tecnológicos que permitan desarrollar la oralidad del idioma como son las Digital Storytelling.

## RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se pueden extraer después de realizar la investigación son las siguientes:

- Emplear en el proceso de enseñanza aprendizaje herramientas tecnológicas que beneficien y apoyen al desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes y a su vez la participación activa del docente para fomentar la autonomía y auto aprendizaje.

Adicional, el docente puede utilizar una forma más creativa y practica para que los estudiantes se motiven a aprender.

- Aplicar en la enseñanza de una lengua extranjera las Digital Storytelling para desarrollar las cuatro habilidades fundamentales del idioma en los estudiantes quienes pueden aplicar sus conocimientos para interactuar con otros usuarios y fomentar la creatividad y motivación para comunicarse efectivamente en el idioma inglés.
- La expresión oral es parte fundamental para comunicarse, por lo cual, es importante buscar estrategias, técnicas o metodologías que permitan al estudiante expresarse de forma adecuada y espontanea en inglés; además, de apoyarse en medios tecnológicos que aporten al desarrollo de esta habilidad.
- En el desarrollo de la habilidad oral del idioma inglés es importante utilizar estrategias que fomenten la expresión por lo cual se recomienda emplear herramientas tecnológicas que están en auge y sean de fácil acceso y manejo, como son las Digital Storytelling porque permite interactuar al estudiante y docente de forma dinámica y sobre todo apoya a que el estudiante exprese sus ideas, sentimientos u opiniones utilizando el idioma inglés.



## CAPÍTULO III

### PROPUESTA

#### Nombre de la propuesta

Guía didáctica para el desarrollo de la expresión oral del inglés basada en ejercicios interactivos en Storyjumper.

#### Datos Informativos

- **Institución:** Institución Educativa Marquesa de Solanda.
- **Dirección:** Av. Mariscal Sucre y S27-07 Cusubamba
- **Provincia:** Pichincha
- **Cantón:** Quito
- **Parroquia:** Chillogallo
- **Nivel educativo que ofrece:** Educación Básica
- **Beneficiarios:** Docentes y estudiantes del área de inglés jornada matutina y vespertina.
- **Periodo:** 2021- 2022

#### Antecedentes de la propuesta

En la actualidad la educación ha sufrido un cambio significativo, cambiando la forma de enseñar de presencial a virtual debido a la pandemia ocasionada por el COVID -19, lo cual ha obligado a los docentes a apoyarse más en la tecnología. Utilizando plataformas, herramientas y medios que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Al trabajar de manera virtual es necesario involucrar en el proceso de aprendizaje medios tecnológicos que motiven y llamen la atención de los estudiantes. La Institución Educativa donde se implementará la propuesta se enfoca en el área de inglés para mejorar las habilidades lingüísticas del idioma específicamente la expresión oral, encaminada a cumplir con los estándares de aprendizaje de una lengua extranjera, así como la calidad educativa.

Los medios utilizados por los docentes se basan en plataformas como zoom y teams y las actividades continúan en una hoja, muy pocos docentes utilizan recursos que permitan la participación y evaluación de los estudiantes. La metodología continúa siendo tradicional, es decir, los docentes continúan siendo receptivos, lo cual permite determinar el desconocimiento de herramientas y medios tecnológicos, así como la originalidad para transformar las clases.

Los datos estadísticos obtenidos en la investigación fundamentan la aplicación de la propuesta basada en las Digital Storytelling. Un 32% de los estudiantes encuestados señalan que los docentes emplean en las clases de inglés historias interactivas apoyadas en la tecnología y un 55,7% señalan que tienen dificultades para comunicarse con sus compañeros y docentes en inglés utilizando el vocabulario y oraciones sencillas.

Adicional, consideran los docentes y estudiantes que el aplicar las historias digitales permitirá que el estudiante interactúe y sea participe de su propio conocimiento al aprender un nuevo idioma. Por tal razón, se propone la implementación de las Digital Storytelling en las clases de inglés en la plataforma Storyjumper.

### **Justificación**

La propuesta presenta una serie de actividades relacionadas al desarrollo de la expresión oral del inglés en el que incluye: vocabulario, gramática, pronunciación, fluidez, comprensión y expresión. Donde pueden interactuar de una manera más dinámica docentes y estudiantes.

Estas actividades siguen un proceso de enseñanza y aprendizaje enmarcándose en las metodologías activas las cuales se asocian con las nuevas tendencias de educación del siglo XXI. De esta manera, se enfoca en desarrollar otras habilidades como la innovación, creatividad, trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas, pensamiento computacional y pensamiento crítico de los estudiantes. Al ser estudiante el participe de

su propio conocimiento, creatividad, originalidad y basándose en sus experiencias cotidianas, se trabaja con el modelo constructivista.

Adicional, fomentara la utilización y dominio de más herramientas tecnológicas por parte de los docentes. Por lo tanto, los beneficiarios directos serán los estudiantes y docentes quienes son los actores directos del proceso de enseñanza aprendizaje. También, serán un gran aporte para los docentes tutores quienes pueden implementar regulares de español.

Por lo tanto, será un gran aporte en las clases de inglés porque los docentes implementaran en sus metodologías la tecnología para motivar al estudiante a aprender otro idioma, así como su interés por la asignatura y el desarrollo de las habilidades lingüísticas. Y su vez, el estudiante será participe activo en el aprendizaje transformando al docente en un mediador.

### **Factibilidad**

Al trabajar de manera virtual la propuesta no genera gastos a la institución educativa y a los padres de familia. La plataforma a emplear es de acceso libre por lo cual se puede trabajar de manera efectiva. Para esto se puede utilizar los tutoriales que se presenta en la misma. Correspondiente al regreso progresivo presencial la institución cuenta con dos laboratorios de informática e internet.

En el aspecto administrativo se tiene el apoyo de las autoridades de la institución quienes apoyan la innovación en la manera de enseñar. Por lo tanto, han dado apertura a la investigación y a su vez a la implementación de la propuesta. Adicional, el apoyo de los docentes ha sido un pilar fundamental para elaborar esta investigación.

En la elaboración y diseño se ha podido fundamentar en documentos que facilitan el uso y aplicación de la plataforma, así como, tutoriales en Storyjumper y en Youtube, lo que permite el uso adecuado y la eficaz para trabajar. Una de las ventajas principales es que los estudiantes disponen de medios tecnológicos como celulares, laptop, e internet.

### **Definición del tipo de producto**

La siguiente Guía Didáctica es un instrumento digital que permite al estudiante tener toda la información y a su vez guiarse con actividades para desarrollar un aprendizaje independiente en la asignatura del inglés. Afirmando esto García y De la Cruz (2014) mencionan

un instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo (p.165).

De acuerdo al autor es un instrumento que permite organizar la información al estudiante y de apoyo para el docente para el proceso de enseñanza aprendizaje sea más efectivo. La guía será digital apoyándose en la aplicación storyjumper.

### **Objetivo general**

Proponer una guía de actividades didácticas a través de la aplicación storyjumper dirigida a los docentes para implementar en la enseñanza aprendizaje del inglés y desarrollar la expresión oral de los estudiantes de quinto de básica.

### **Objetivos específicos**

- Potenciar la habilidad oral del inglés a través de actividades didácticas interactivas en base a cuentos digitales.
- Seleccionar actividades interactivas que beneficien al desarrollo de la oralidad del inglés en los estudiantes.
- Elaborar actividades didácticas interactivas en la plataforma storyjumper donde el estudiante interactúe y exprese en inglés.

### **Estructura de la propuesta**

La guía didáctica interactiva apoyándose en la aplicación storyjumper para el desarrollo de la expresión oral del inglés se estructura de la siguiente manera.

- Portada
- Presentación
- Introducción a la asignatura
- Objetivos
- Presentación de contenidos
- Actividades
- Evaluación

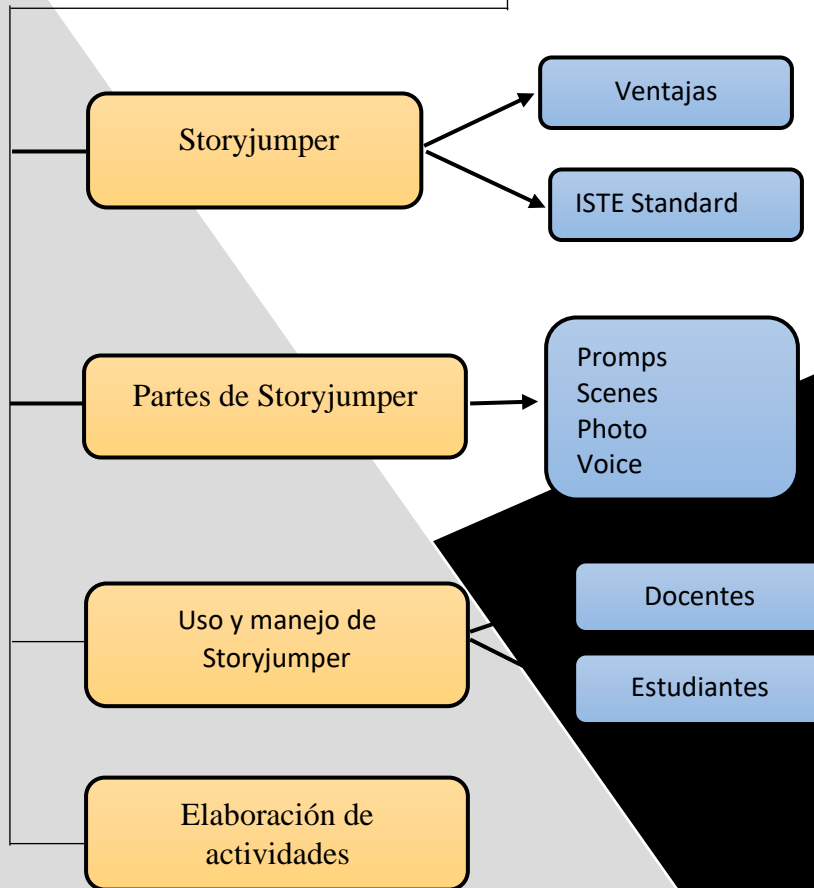
**GUÍA DIDÁCTICA PARA EL  
DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN  
ORAL DEL INGLÉS BASADA EN  
EJERCICIOS INTERACTIVOS EN**



**NATHALY ESPINOSA**

**DIDACTIC GUIDE FOR THE  
DEVELOPMENT OF ORAL EXPRESSION  
OF ENGLISH BASED ON INTERACTIVE  
EXERCISES IN STORYJUMPER**

**Guía Didáctica para el desarrollo de la expresión oral del inglés basada en ejercicios interactivos en**



<https://www.storyjumper.com/book/read/1>

# **INTRODUCCIÓN**

# **INTRODUCTION**

Esta guía didáctica es una herramienta práctica para los estudiantes de quinto año en la asignatura de inglés porque permite fortalecer el vocabulario, la comprensión y los componentes de la expresión oral.

Tiene como objetivo desarrollar las habilidades lingüísticas del idioma inglés, escuchar y hablar con el fin de describir y relacionar cada palabra para estructurar y expresar tus ideas en INGLÉS.

El diseño se basa en dos partes:

1. Familiarízate con la plataforma Storyjumper
2. Crea historias y actividades

This guide is a practical tool for students of Fifth Year of English Subject to strengthen vocabulary, comprehension and their oral expression.

This guide aims to develop the linguistic skills of the English language, listening and speaking in order to describe and relate each word to structure and express your ideas in ENGLISH.

The design is based in two parts:

1. Familiarize with Storyjumper platform
2. Create stories and activities

# OBJETIVOS/ OBJECTIVES

## General Objective:

To use Digital Storytelling through the storyjumper platform for developing of the English Oral Expression.

## Specific Objectives:

- Create stories to practice vocabulary, listening ability and comprehension.
- Improve the oral expression through interactive activities.
- Consolidate language skills through the use of audio and animated stories.

## Objetivo General:

Utilizar las Historias Narrativas a través de la Plataforma Storyjumper para desarrollar la Expresión Oral del inglés.

## Objetivos Específicos:

- Crear historias para practicar el vocabulario, la capacidad auditiva y la comprensión.
- Mejorar la expresión oral mediante actividades interactivas.
- Consolidar las habilidades lingüísticas mediante el uso de audio e historias animadas.



# TEMS TOPICS

## PART ONE

Advantages of the platform

Introduction to the correct use of the platform

## PART TWO

### ALL ABOUT ME

- Introduction of themselves and Friends
- Verb to BE
- Questions mark

### FAVORITE SONGS


- Vocabulary Types of genders
- Vocabulary about singers.
- Story process

### FAIRY TALES

- Vocabulary members of a story.
- Past tense
- Expression of

### FINAL PROYECT

- Vocabulary Review
- Tense review
- Oral exposition

<b>INFORMATION ABOUT STORYJUMPER</b>	
	
<b>Objective:</b>	To provide to the teacher information about the storyjumper application in order to manage effectively.
<b>Definition:</b>	It's an interactive tool for creating storybooks.
<b>Advantages:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• It's free, fast and easy to use it.</li> <li>• It helps to develop the creativity of the students</li> <li>• The production can be viewed online or in pdf</li> <li>• The students can personalize with scenes, text, or audio.</li> <li>• Collaborative work can be done</li> </ul>
<b>ISTE STANDARDS:</b>  International Society for Technology in Education	<p>ITSE gives three important standars to work with this platform:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Knowledge Constructor:</b> This tool can be used by students to create their own storybooks. In the process, they may be locating relevant information from multiple sources and curating it in the form of a book.</li> <li><b>2. Creative Communicator:</b> Students can create their own storybooks through storyjumper. They can make their own characters, develop their own scenes, design illustrations, and craft dialogues in stories using the multiple features available in this tool. Hence, it can be used by students to express their imagination and their ideas creatively.</li> <li><b>3. Global Collaborator:</b> Students can work with their peers when they use this digital tool. Moreover, they can read storybooks created by other students and teachers around the world.</li> </ol>

Taken by: <https://es.slideshare.net/MinervaJaramillo/herramientas-entre-pares>

<https://blogs.umass.edu/onlinetools/learner-centered-tools/storyjumper/>

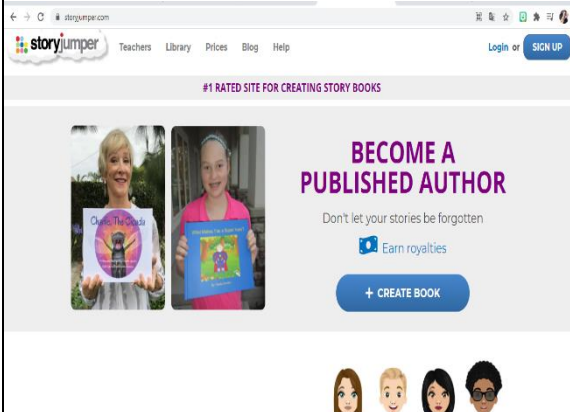
# STORYJUMPER

## LOGIN

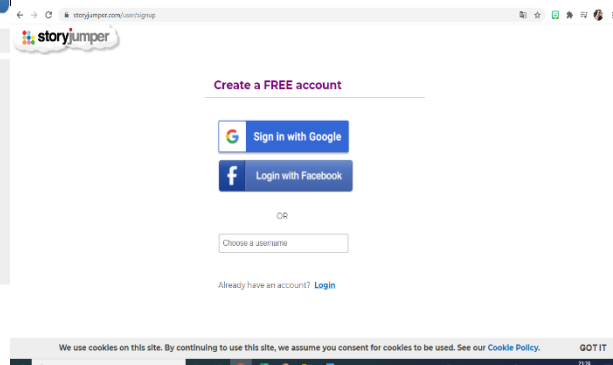
### TEACHER'S ROLE

#### 1. Access to the link

<https://www.storyjumper.com/>



#### 2. Click on **SING UP** and create an account. (You can use your google account or facebook).



#### 3. You have to create a free account.

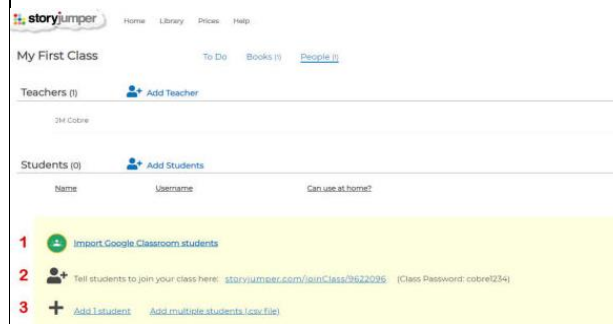
You have sign up like a teacher.

Create a FREE account

- Your Birthday why? Jan 3 1980
- I'm a teacher and I want to use StoryJumper with my students in class.  
28032
- JM Ntra. Sra. de la Caridad del Cobre
- YES  NO I agree to StoryJumper's Terms of Service and Privacy Policy.  
 YES  NO I'd like to get email updates to help me get the most out of StoryJumper.
- 

#### 4. You should create a “My first class”

It appears after you complete your information.



**5. You have to click on the top right “Edit class”**

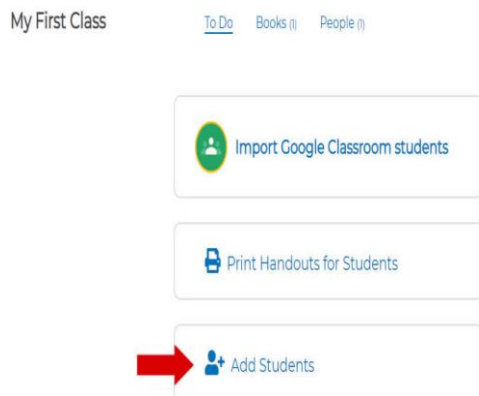
-You have to complete your class information.

- If you work with google classroom you can add your students easily.

-You can add the correct information.

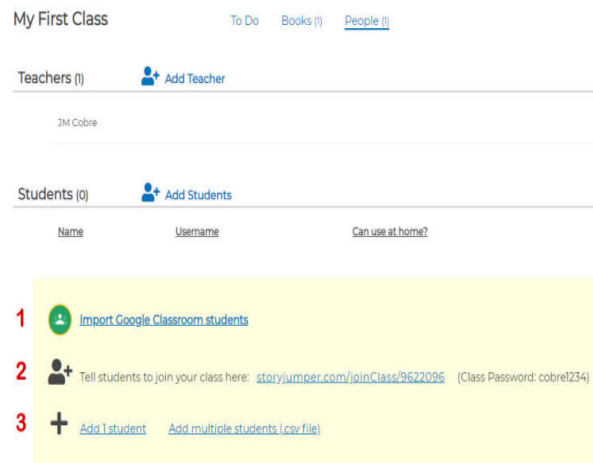
**6. Add students to the class.**

You click on my first class, and click on add students. If you have google classroom it is easy add.



**7. Two forms to add students**

You find three options, the first google classroom, the second send a link with a password which your students engage easily.



### 8. You add students individually

In the third option you have “**add 1 student**” which you should fill it in the three parts.

Name that the students use in the platform.

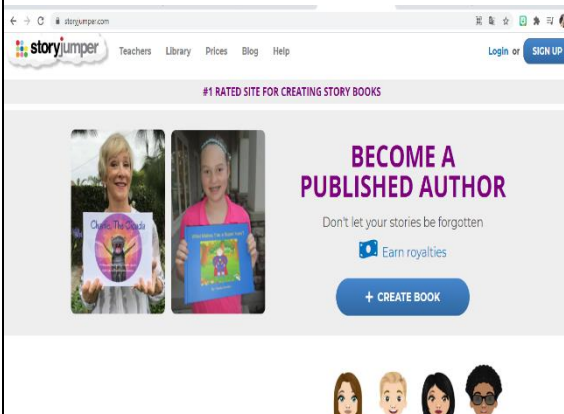
3 + [Add 1 student](#) [Add multiple students \(.csv file\)](#)



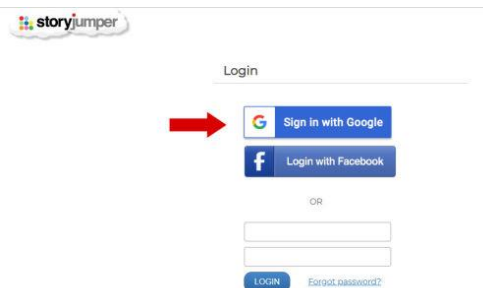
## STUDENT'S ROLE

### Access to the link

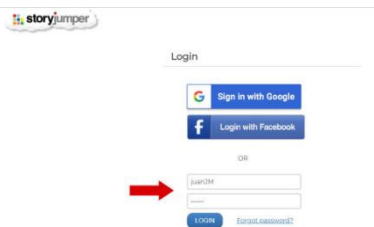
<https://www.storyjumper.com/>



If the students have an account in google can click on **Sign with google account**. After appears a permission accept it.



Other option for students it is creating an account with a user name. They have to write down your names and password.



Finally, the students must write a password to enter to the platform. It is recommended to have an easy password.



# PARTS OF THE STORYJUMPER

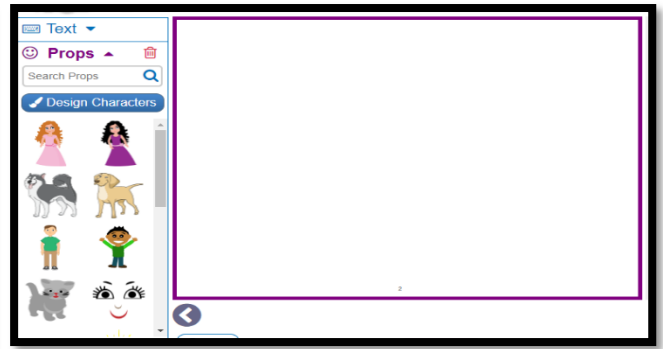
The tool has different parts to create the story books, there are ten elements.

In the left part has

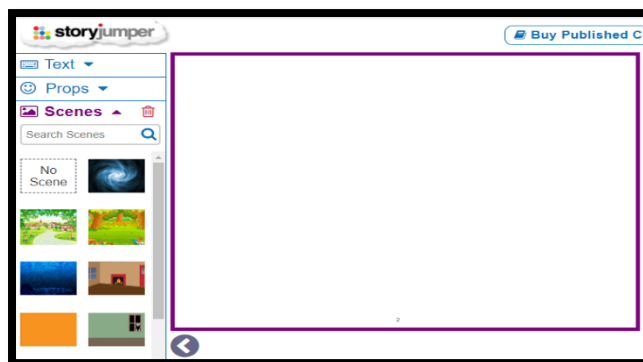
1 **TEXT.** It can help to write the sentences or dialogues



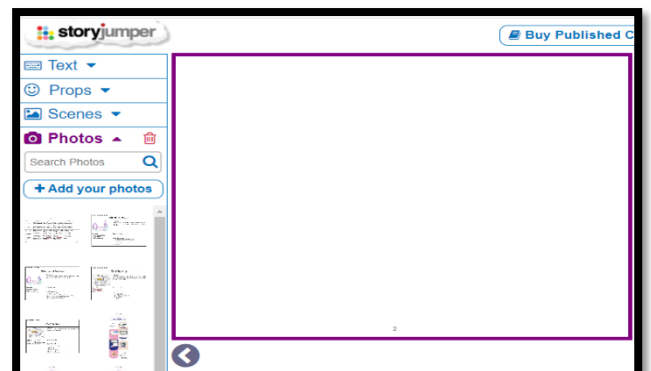
2 **PROPS.** It helps to create a design character.



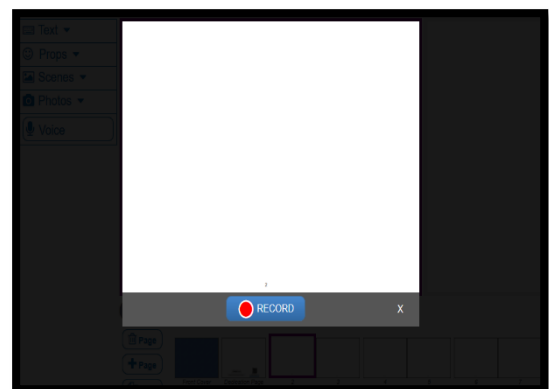
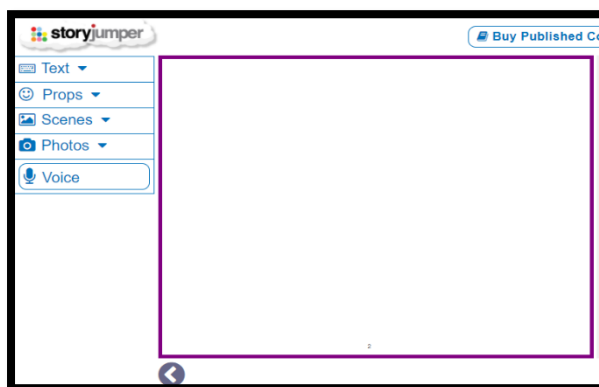
3 **SCENES.** It helps to choose any scene.



4 **PHOTOS.** You can add images to your book.

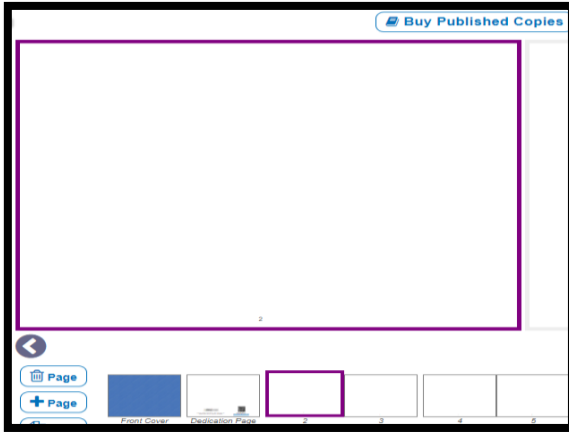


5 **VOICE.** You can add your own voice to give realism to the characters.

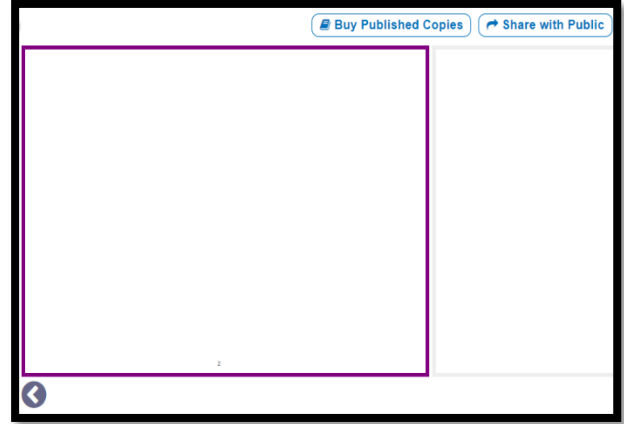


On the top right, it has

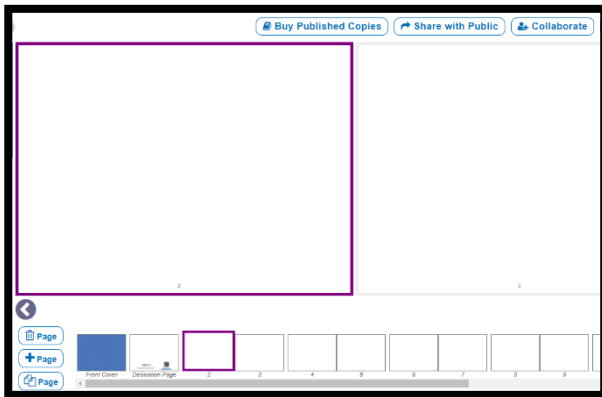
6 **BUY PUBLISHED COPIES**  
You can sell your book.



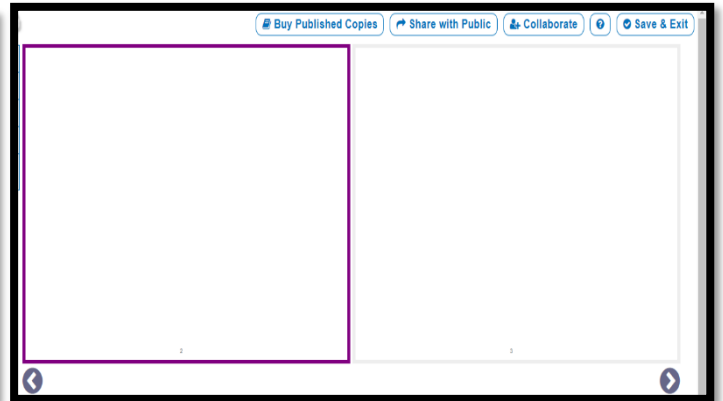
7 **SHARE WITH PUBLIC**  
You can share with anyone



8 **COLLABORATE**  
You can add many people to work it



9 **SAVE AND EXIT**  
You can save your work and go out.



# STORYJUMPER USE

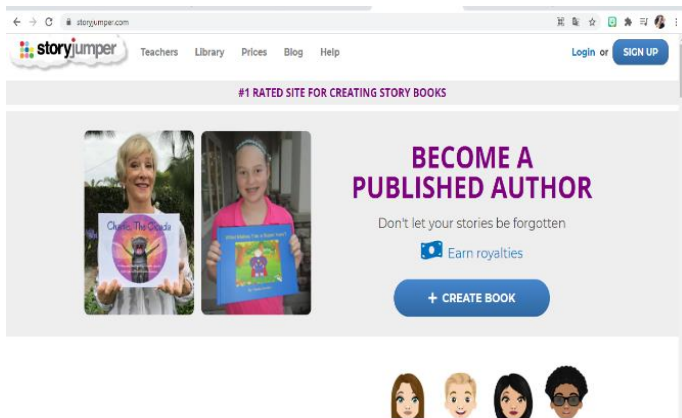
When you have an account, you should create your story. You can find many option to create the stories you can do it individually or in groups.

## TEACHERS

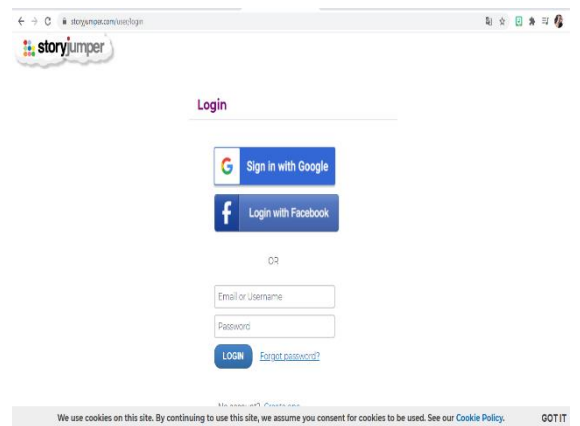
Access to the link

<https://www.storyjumper.com/>

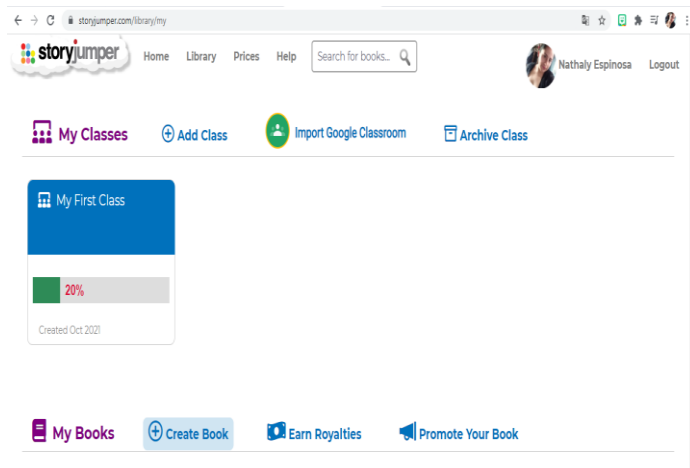
click on the word **LOGIN**



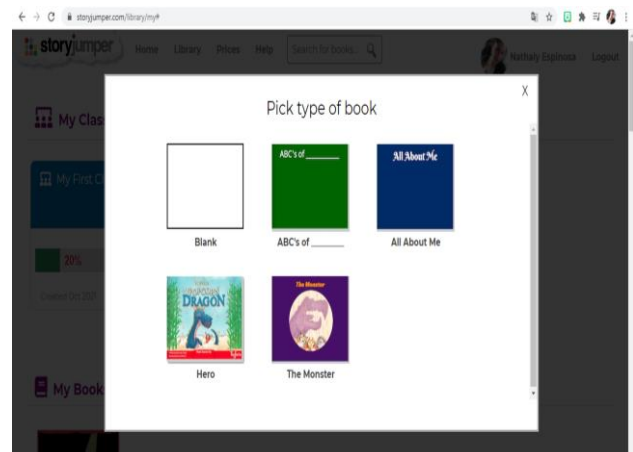
Choose the option in which you have registered.



Go to the option **CREATE A BOOK**

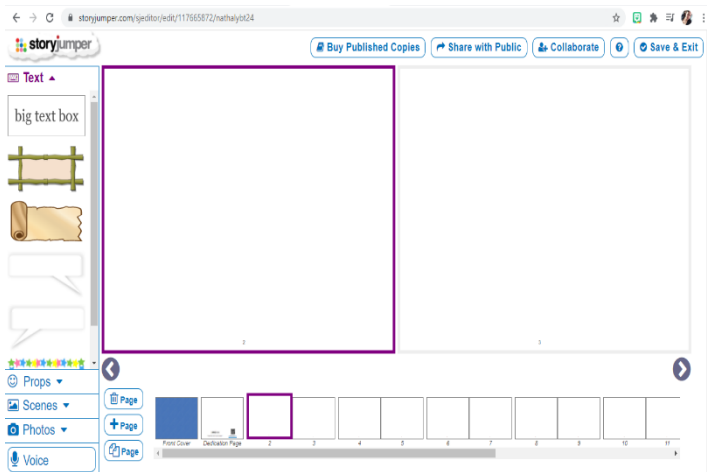


You can choose any option of the books.





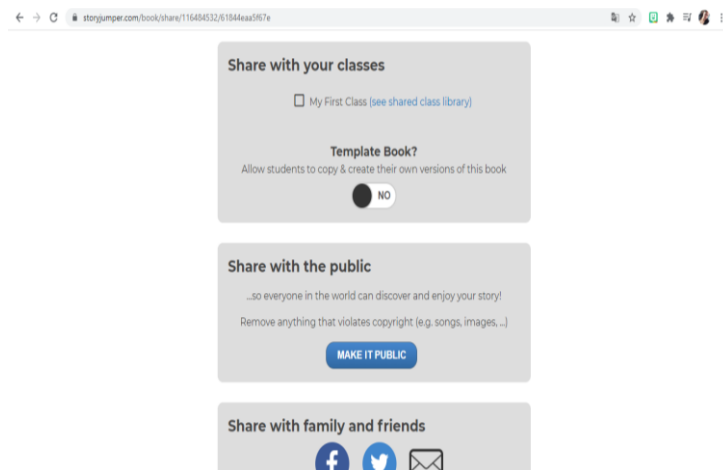
Choose the book, immediately you will have the empty book, where you can complete with the text, scene, photos or audio.



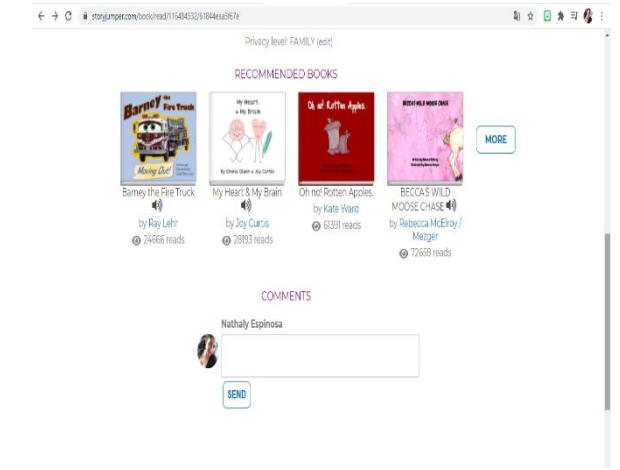
When you finish you can click on **SAVE AND EXIT**, your work is ready to be visualized for others.




You can **SHARE** with your classmates, your class, with public or in social net.



Even you can read other histories or promotion your own work.



**ACTIVITIES**

<p><b>ACTIVITY 1</b></p> <p><i>All about me</i></p>	
	<p><b>Objective:</b> To introduce themselves using the Storyjumper platform to practice the pronunciation.</p>
<p><b>Materials:</b> - Storyjumper platform: -Book <b>All about me</b></p>	<p><b>Time:</b> 80 minutes</p>
<p><b>Student:</b> Individual work</p>	<p><b>Useful Expression</b> -My name is..... - I am ..... years old. - My birthday is ..... - My pet is a ..... - My favorite movie is..... - My favorite food is ..... - My favorite animal is .....</p>
<p><b>Instructions:</b></p>	
<p><b>Teachers</b></p>	<p><b>Students</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Teachers explain the vocabulary and grammar about verb To be in the normal schedule.</li> <li>- Teacher ask to students about them</li> <li>- Practice the dialogues in the class with the students.</li> <li>-Teachers create a group to start to work on classwork.</li> <li>-Send the link to students to create a story</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Login at <a href="https://www.storyjumper.com/class/books/3975822/books#">https://www.storyjumper.com/class/books/3975822/books#</a></li> <li>- Select click on <b>All about me</b> to start creating their introduction.</li> <li>- On storyjumper platform, use their information, select their scene and complete the book.</li> <li>-Students add music or sound effects in their digital stories.</li> <li>-Students record their own voice to count their story.</li> <li>- Students click on save and exit their stories.</li> </ul>

**Template N° 1**

**Questions clue's**

**1. What's your name?**

My name is .....

**2. How old are you?**

I am ..... year old.

**3. When is your birthday?**

My birthday is on.....

**4. Where is the place of your birthday?**

My birthday place is .....

**5. How many members family are you?**

We are.....

**6. What is your favorite food?**

My favorite food is.....

**7. What is your favorite Movie?**

My favorite movie is .....

**8. What is your favorite animal?**

My favorite animal is .....

**9. What is your school's name?**

My school is .....

**10. What is your favorite subject?**

My favorite subject is .....

## ACTIVITY 2

### Favorite songs

**Objective:**

To create a story about singers and their songs using the Storyjumper platform to practice vocabulary, pronunciation and oral communication.

**Materials:**

- Storyjumper platform
- Book in **blank**

**Time:** 80 minutes**Student:** Group work**Useful Expression**

- Hello / Good morning
- This story is about....
- First, second, next, after that
- At the beginning
- At the end

**Instructions:****Teachers**

- Teacher form groups of three students.
- Teacher explain in classes how to form the narrative beginning, middle and ending.
- Teacher gives to their students a prototype using a story map and create the story.

**Students**

- Students discuss about the genres, singers and how to create the story.
- Students complete the story map adding images and dialogues.
- Students login at <https://www.storyjumper.com/class/books/3975822/books#>
- Click on **blank** to start creating a story.
- Students select the scenes, prompts and text.
- Students add music or sound effects in their digital stories.
- Students record their own voice to count their story.
- Students click on save and exit their stories.
- Students display the story and tell it in front of the class.

# Retell Your Story!

Name: \_\_\_\_\_ Book Title: \_\_\_\_\_

SETTING

CHARACTERS

BEGINNING

MIDDLE

END

### ACTIVITY 3

## Once upon a time.....

**Objective:**

To use the past simple through the creation of stories fairy to express your knowledge, ideas and feeling.

**Materials:**

- Storyjumper platform
- Book **The monster**

**Time:** 80 minutes**Student:** Group work**Useful Expression**

- Once upon a time.....
- In a kingdom, in a town, in a city,
- princess, prince, king, queen, young lady, kid.....
- kind, selfish, caring, ambitious, generous
- past verbs, go, build, sleep, etc.

**Instructions:****Teachers**

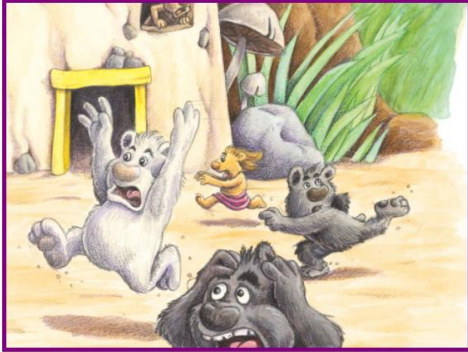
- Teacher form groups of five students.
- Teacher explain in classes the verbs, and past forms.
- Teacher gives some templates to students create a story fairy.

**Students**

- Students discuss about what scene and type of story use
- Students choose the characters, and dialogues.
- Students login at <https://www.storyjumper.com/class/books/3975822/books#>
- Click on **The monster** to start creating a story.
- Students complete the scenes, and text.
- Students add music or sound effects in their digital stories.
- Students record their own voice to count their story.
- Students click on save and exit their stories.
- Students present in class your work and answer the question.

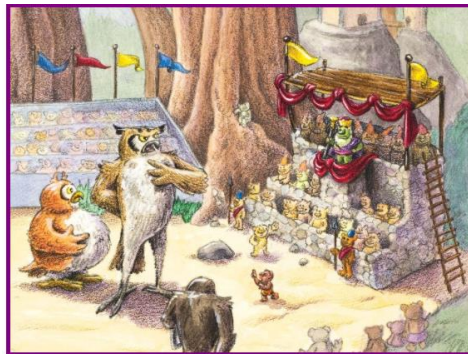
**Template N° 3**

**Story clue**



There was a monster in a kingdom that was so big that it made the earth tremble whenever he walks.

His name was \_\_\_\_\_



One they all animals meet with the King.

One of the advisers proposed that they try to feed the monster its favorite food \_\_\_\_\_ so it would be too full to eat them.

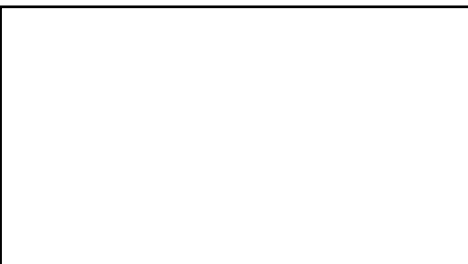


The monster quickly ate the food, but it would be back the next day.

The kingdom needs \_\_\_\_\_



Fortunately



## ACTIVITY 4

### Give an opinion

**Objective:**

To read a story about rotten apples on storyjumper platform to express your ideas, opinions and feelings.

**Materials:**

- Storyjumper platform
- Book **OH no, Rotten Apples.**

**Time:** 40 minutes**Student:**

Classwork

**Useful Expression**

- In my point of view...
- I believe...
- I think....
- That's a great idea.....
- It's not a good idea.....

**Instructions:****Teachers**

-In your "My class" create the group and send to your students the link.

<https://www.storyjumper.com/book/read/101315276/Oh-no-Rotten-Apples#page/2>

**In class**

- Form groups of four people.
- Give instructions to the groups to discuss about the story.
- Prepare the question

**Students**

- Login on **Storyjumper**
- Organize with your classmate to read the story.
- Answer the question
- Give your points of view about the story use the useful expression.
- Each student has to write a comment in the platform.



**Template N° 4**

**Questions clue's**

What happen in the story?

.....

How does Lillian feel about her trip to New York?

.....

How does she fell about her father?

.....

What do you think about the bullying?

.....

Is it correct the actions that Lillian do it to her classmate?

.....

How do you feel if somebody bothers you in from of your classmate?

.....

What will be your reaction if you were bullying?

.....

What will you do to stop the bullying?

.....

## ACTIVITY 5

### *My own story.....*

**Objective:**

To create and original story using the knowledge that learned in the classroom in order increase the oral expression.

**Materials:**

- Storyjumper platform
- Book **in blank**

**Time:** 80 minutes**Student:** pair work**Useful Expression**

- Once upon a time, one day, last month
- In a kingdom, in a town, in a city,
- hero, students, parents, singers,
- present verbs
- past verbs

**Instructions:****Teachers**

- Teacher tells students form a pair work.
- Teacher explains their students they can choose the topic and story.
- Teacher gives some templates of storyboard to students create a story.

**Students**

- Students select the type of story
- Students choose the characters, and dialogues.
- Students login at <https://www.storyjumper.com/class/books/3975822/books#>
- Click **on blank** to start creating a story.
- Students complete the scenes, and text.
- Students add music or sound effects in their digital stories.
- Students record their own voice to count their story.
- Students click on save and exit their stories.
- Students present in class your work and answer the question.

**Template N° 4**

**Storyboard**



---

---

---

---

---

---



---

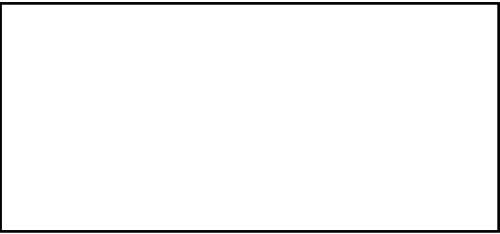
---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

<b>Oral Expression Rubric</b>					
<b>Category</b>	<b>Excellent 4</b>	<b>Good 3</b>	<b>Fair 2</b>	<b>Need to improve 1</b>	<b>Score</b>
<b>Vocabulary</b>	Always use the correct vocabulary according to the purpose of the story.	Almost use the correct vocabulary according to the purpose of the story.	Hardly ever use the vocabulary according to the purpose of the story	Don't use the vocabulary according to the purpose of the story.	
<b>Content</b>	Always structured complete sentences with the vocabulary and expression learned in class.	Almost structured complete sentences with the vocabulary and expression learned in class.	Hardly ever structured complete sentences with the vocabulary and expression learned in class.	Don't use sentences with the vocabulary and expression learned in class.	
<b>Pronunciation</b>	Always the student's pronunciation is correct to tell the stories	Almost the student's pronunciation is correct to tell the stories	Hardly ever the student's pronunciation is correct to tell the stories	Don't have a good pronunciation. It should be improved.	
<b>Organization</b>	The speech is always organized sequentially. Organized the main, second and finally ideas.	The speech is almost organized sequentially. Organized the main, second and finally ideas.	The speech is hardly ever organized sequentially. Organized the main, second and finally ideas.	Have difficulties to organized the first, second and finally ideas.	
<b>Use of the platform</b>	Handle perfectly the platform correctly text, prompts, audio, voice. Use their creativity.	Good handling of the platform storyjumper: text, prompts, audio, voice. Use their creativity.	Fair handling of the platform storyjumper: text, prompts, audio, voice. Use their creativity.	Need to improve with the handling of the platform.	
<b>TOTAL</b>					<b>/20</b>

## **Evaluación de la Propuesta**

Las actividades propuestas se realizarán a los estudiantes de Quinto de Básica de la jornada vespertina. Se ha tomado como referencia para las actividades la carga horaria de la asignatura de inglés la que corresponde 3 horas por semana. Sin embargo, por la pandemia las horas se han reducido a una por semana en cada grado.

Por tal motivo, se planificó las actividades para aplicarlas una por parcial debido a las horas de clase que corresponden una por semana en cada grado. El tiempo de aplicación será de 80 minutos, dos horas clase, para trabajar en clases virtuales. Aunque, los temas se reforzaran en las otras horas y se aplicara el uso de Storyjumper en las clases regulares. La evaluación se la aplicará en el momento que ellos trabajen individual y grupal con una rúbrica.

La evaluación de la propuesta tiene como finalidad determinar como la narración digital fomenta el desarrollo de la habilidad oral en los estudiantes.

## REFERENCIA

Alexander, B., & Levine, A. (2008). Web 2.0 Storytelling: Emergence of a new genre. *EDUCAUSE review*, 43(6), 40-56. <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/erm0865.pdf>

*Aprendizaje centrado en el alumno / ISTE*. (s. f.). Recuperado 17 de junio de 2021, de <https://www.iste.org/es/standards/essential-conditions/student-centered-learning>

Barrett, H. C. (s. f.). *Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool*. 8.

Chávez Rodríguez, K. (2019). *Aplicación de Storytelling en el desarrollo de la habilidad de listening, en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de nivel beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de Llanos*. [Tesis de Especialización Superior a Distancia, Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD]. Repositorio Digital UNAD. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/34981/kjchavezr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Constitución de la República del Ecuador [Const.] Art. 347 Registro Oficial, 449 de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). <http://www.estade.org/legislacion/normativa/leyes/constitucion2008.pdf>

Diccionario Etimológico Castellano en Línea (s. f.). Digital Storytelling. Recuperado el 12 de junio de 2021. <http://etimologias.dechile.net/>

*EDpuzzle: Convierte tus videos favoritos en video lecciones*. (2016, febrero 1). aula Planeta. <https://www.aulaplaneta.com/2016/02/01/recursos-tic/edpuzzle-convierte-tus-videos-favoritos-en-videolecciones/>

*Edutrends-Storytelling.pdf*. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2021, de <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-Storytelling.pdf>

García Hernández, I., & De la Cruz Blanco, G. D. L. M. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Edumecentro*, 6(3), 162-175.

Hernández Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación. Sexta Edición. Editorial McGraw-Hill. México. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigación-sexta-edicion.compressed.pdf>.

Hirald Trejo, R. y Sánchez, H. (2020). Tecnología aplicada a la educación. Universidad Abierta para Adultos (UAPA). <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/ereader/utiec/176662?page=29>

Illera, J. L. R., & Annacontini, G. (2019). *Metodologías narrativas en educación*. Edicions Universitat Barcelona.

Index, E. E. P. (2019). Índice del Dominio de Inglés de EF para Escuelas.

Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI] Art. 2. Registro Oficial Suplemento 417 de 31 de Marzo de 2011 (Ecuador). <http://www.uepgregoriano.edu.ec/wp-content/uploads/2017/06/Reglamento-General-Ley-Org%C3%A1nica-Educaci%C3%B3n-Intercultural.pdf>

*Los idiomas más hablados en el mundo en 2021*. (s. f.). Statista. Recuperado 17 de julio de 2021, de <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>

López Esteba, C. (2018). *Innovar en las aulas. Modelos y Experiencias de innovación educativa*. Ediciones Universidad de Salamanca. <https://books.google.com.ec/books?id=58HhDwAAQBAJ&pg=PA192&dq=ventajas+digital+Storytelling&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwi3IKqamKDyAhWZSjABHXTuCKQQ6AEwAXoECAIQAg#v=onepage&q=ventajas%20digital%20Storytelling&f=false>

Machado, J. (2019, diciembre 11). Ecuador tiene el peor nivel de inglés de América Latina. Primicias. <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/idioma-ingles-estudiantes-convenio-educacion-profesores/>

- Martínez Ruiz, H. (2012). Metodología de la investigación. Cengage Learning. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/ereader/utiec/39957?page=102>
- Miller, K. (2014). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. CRC Press. [Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment - Carolyn Handler Miller - Google Libros](#)
- Ministerio de Educación [MINEDUC] Acuerdos 0052-14. Expídase la normativa para la implementación e instrumentalización de la disposición transitoria contenida en el Acuerdo Ministerial No. 041-14 de 11 de marzo de 2014. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/ACUERDO-052-14.pdf>
- Ministerio de Educación [MINEDUC] Estándares de aprendizaje del Área de Lengua Extranjera. Mediante ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00107-A, el 12 de noviembre del 2016. <https://educacion.gob.ec/estandares-de-aprendizaje/>
- Monroy, G. L. (2012). Learning in the Classroom: Telling and Creating Digital Storytelling. *Digital Education Review*, 0(22), 19-36. <https://doi.org/10.1344/der.2012.22.19-36>
- Morra, S. (2013). *Transform learning. 8 steps to great Digital Storytelling*. <https://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-Storytelling/>
- Murcia Rodríguez, M. A. (2020). Diseño instruccional para profes: guía para la innovación educativa con TIC. Ediciones USTA. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/ereader/utiec/140725?page=32>
- Ohler, J. (2013). *Digital Storytelling in the classroom*. Corwin Press (2nd Edition). [Digital Storytelling in the Classroom - Jason Ohler - Google Libros](#)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (1986). Glosario de términos de tecnología de la Educación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000071833>
- Piray Lema, C. (2018). “*Digital Storytelling as a resource in the English speaking development*” [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio



<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28512/1/Piray%20Cristina.pdf>

Precintha Rubini, A., James, P. P., Yong, K. L., y Yunus, M. M. (2019). Hear me out! Digital Storytelling to enhance speaking skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(2), 190-202.

Puma Chadán, G. (2015). *Aplicación de la estrategia metodológica digital Story Telling en el desarrollo de la habilidad productiva oral del idioma inglés* [Tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8919/1/T-UCE-0010-1562.pdf>

Quijada Monroy, V. D. C. (2014). Narrativa digital: experiencias y propuestas. Editorial Digital UNID. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/ereader/utiec/41185?page=160>

Rathod, A. (s. f.). *Use of Videos in Developing Oral Expressions of Students*. Educreation Publishing.

Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.

StoryCenter, org. (s.f.). Recuperado 11 de junio de 2021, de <https://www.storycenter.org/history>

*STORYJUMPER* - *wikinclusion*. (s. f.). Recuperado 17 de julio de 2021, de <https://wikinclusion.org/index.php/STORYJUMPER>

*Web2.0\_Storytelling.pdf*. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2021, de [https://digitalStorytelling.umwblogs.org/files/2010/01/web2.0\\_Storytelling.pdf](https://digitalStorytelling.umwblogs.org/files/2010/01/web2.0_Storytelling.pdf)

## ANEXO

### Anexo 1. Solicitud a la institución.

Quito, 22 de julio del 2021

Señora  
MSc. Mercedes Caiza  
DIRECTORA  
**ESCUELA “MARQUESA DE SOLANDA”**

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo y deseándoles éxitos en sus funciones.

Yo, Nathaly Belén Espinosa Tipán, con C. I. 1724448285 maestrante de la Universidad Tecnológica Indoamérica, me permito solicitarle de la manera más comedida me permita realizar la investigación de mi proyecto de grado titulado “Digital Storytelling en el desarrollo de la expresión oral del inglés”. El objetivo es determinar la influencia de las Digital Storytelling en el desarrollo de la expresión oral del inglés con los estudiantes de Quinto año de básica.

Por la favorable atención prestada a la solicitud presentada y las facilidades para la realización de las mismas. Anticipo mi más sincero agradecimiento.

Atentamente,

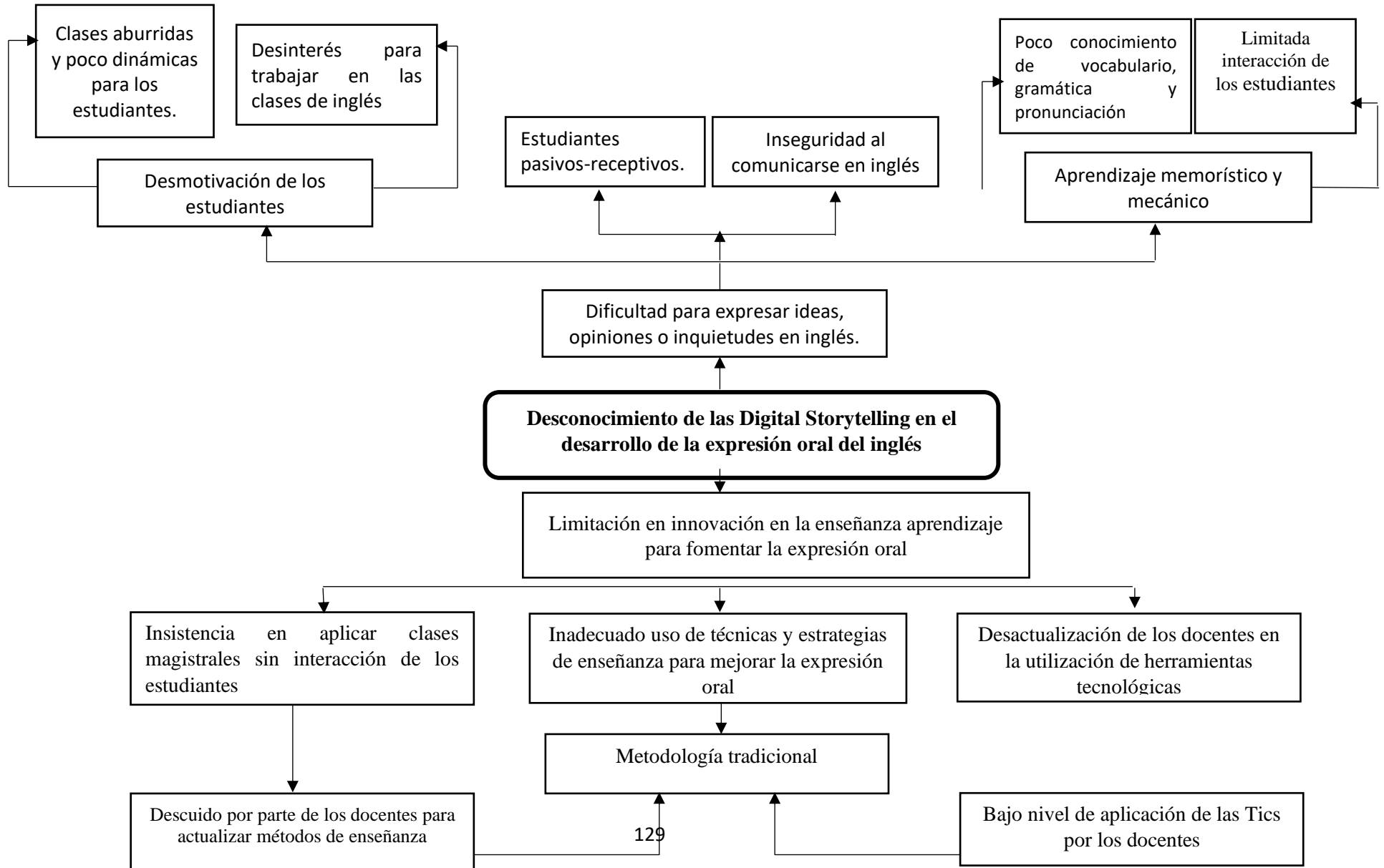


Nathaly Espinosa

C.I. 1724448285



**Anexo 2. Árbol de problemas.**



### Anexo 3. Formulario de Validación. Instrumento de recolección de datos para docentes. Experto 1



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** DIGITAL STORYTELLING PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS

**Autora:** Nathaly Espinosa

**FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario dirigido a Docentes del Área de Inglés de la Unidad Educativa “Marquesa de Solanda”

Nombre del validador /a: MSc. Maria Isabel Cajamarca Fecha: 2021/08/27

**Objetivo:**

- Determinar la influencia de las Digital Storytelling en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes
- Analizar las Digital Storytelling y su aporte en los Quintos años de Básica.
- Diagnosticar el nivel académico en la expresión oral del inglés con los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llène la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar												Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		SI	NO		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
1	X				X			X		X				
2	X				X			X		X				
3	X				X			X		X				
4	X				X			X		X				
5	X				X			X		X				
6	X				X			X		X				
7	X				X			X		X				
8	X				X			X		X				
9	X				X			X		X				
10	X				X			X		X				
11	X				X			X		X				
12	X				X			X		X				
13	X				X			X		X				
14	X				X			X		X				
15	X				X			X		X				
16														
Criterios generales											SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado											X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente											X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación											X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial											X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación											X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)														
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones							
Validado por	MSc. Maria Cajamarca			Cédula	1720244779			Fecha	2021/08/27					
Firma				Teléfono	0982243666			Mail	cajamarca.maria85@gmail.com					



## Anexo 4. Formulario de Validación. Instrumento de recolección de datos para estudiantes. Experto 1



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: DIGITAL STORYTELLING PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS

Autora: Nathaly Espinosa

**FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario dirigido a estudiantes de Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Marquesa de Solanda"

Nombre del validador /a: MSc. María Isabel Cajamarca Fecha: 2021/08/27

### Objetivo:

- Determinar la influencia de las Digital Storytelling en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes
- Analizar las Digital Storytelling y su aporte en los Quintos años de Básica.
- Diagnosticar el nivel académico en la expresión oral del inglés con los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			
14	X		X		X		X		X			
15	X		X		X		X		X			
16	X		X		X		X		X			
<b>Criterios generales</b>										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones							
Validado por	MSc. María Cajamarca				Cédula	1720244779		Fecha	2021/08/27			
Firma					Teléfono	0982243666		Mail	cajamarca.maria.8@gmail.com			

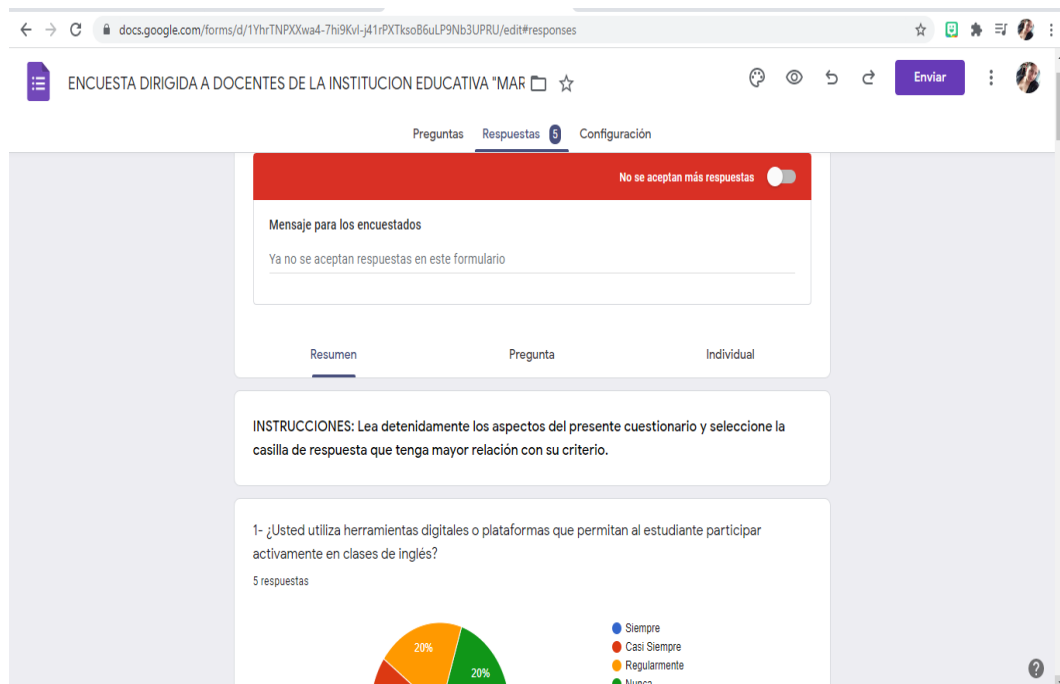
#### Anexo. 4. Instrumento de recolección de datos digital para docentes

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSePIGZwOIEr1ErXHcpmdRvGE8qslFFnrirjJHKxvyQOOgTe8Q/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSePIGZwOIEr1ErXHcpmdRvGE8qslFFnrirjJHKxvyQOOgTe8Q/viewform?usp=sf_link)

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARQUESA DE SOLANDA"

Determinar la influencia de las Digital Storytelling en el desarrollo de la expresión oral del Inglés en los estudiantes de Quinto año de la Institución Educativa "Marquesa de Solanda"

INSTRUCCIONES:  
Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y seleccione la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.



## Anexo. 5. Instrumento de recolección de datos digital para estudiantes.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSePIGZwOIEr1ErXHcpmdRvGE8qslFFnrirjJHKxvyQOOgTe8Q/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSePIGZwOIEr1ErXHcpmdRvGE8qslFFnrirjJHKxvyQOOgTe8Q/viewform?usp=sf_link)

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES I.E. "MARQUESA DE SOLANDA" ☆

Preguntas Respuestas 97 Configuración

### ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE QUINTO DE BÁSICA "MARQUESA DE SOLANDA"

La presente encuesta tiene fines investigativos.

**INSTRUCCIONES:**  
Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y seleccione la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.  
Descripción (opcional)

1- ¿Su docente utiliza herramientas digitales que le permitan participar activamente en clases de inglés? \*

Siempre

Casi Siempre



## Anexo. 6. Aplicación programa SPSS docentes.

DOCENTES.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	@1 ¿Usted...	N Numérico	8	2	1- ¿Usted utiliz...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
2	@2 ¿Consi...	N Numérico	8	2	2. ¿Considera ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
3	@3 ¿Usted...	N Numérico	8	2	3. ¿Usted utiliza...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
4	@4 ¿Usted...	N Numérico	8	2	4. ¿Usted empl...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
5	@5 ¿Usted...	N Numérico	8	2	5. ¿Usted crea ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
6	@6 ¿Suses...	N Numérico	8	2	6. ¿Sus estudi...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
7	@7 ¿Creeu...	N Numérico	8	2	7. ¿Cree usted ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
8	@8 ¿Usted...	N Numérico	8	2	8. ¿Usted planifi...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
9	@9 ¿Suses...	N Numérico	8	2	9. ¿Sus estudi...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
10	@10. Consid...	N Numérico	8	2	10. Considera q...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
11	@11. Enlasc...	N Numérico	8	2	11. En las clas...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
12	@12 ¿Uste...	N Numérico	8	2	12. ¿Usted moti...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
13	@13 ¿Uste...	N Numérico	8	2	13. ¿Usted rea...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
14	@14 ¿Uste...	N Numérico	8	2	14. ¿Usted utili...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
15	@15 ¿Uste...	N Numérico	8	2	15. ¿Usted trab...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	≡ Derecha	🔑 Escala	↘ Entrada
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Escribe aquí para buscar

14°C 18:43 7/11/2021



## Anexo. 7. Aplicación programa SPSS estudiantes

PREGUNTAS.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Numérico	8	2	1- ¿Su docente...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
2	P2	Numérico	8	2	2. ¿Considera ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
3	P3	Numérico	8	2	3. ¿Su docente ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
4	P4	Numérico	8	2	4. ¿Su docente ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
5	P5	Numérico	8	2	5. ¿Su docente ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
6	P6	Numérico	8	2	6. ¿Usted elab...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
7	P7	Numérico	8	2	7. ¿Cree que la ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
8	P8	Numérico	8	2	8. ¿Su docente ...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
9	P9	Numérico	8	2	9. ¿Usted entie...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
10	P10	Numérico	8	2	10. Usted pued...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
11	P11	Numérico	8	2	11. En las clas...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
12	P12	Numérico	8	2	12. ¿Su docent...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
13	P13	Numérico	8	2	13. ¿Su docent...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
14	P14	Numérico	8	2	14. ¿Su docent...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
15	P15	Numérico	8	2	15. ¿Su docent...	{1,00, Siem...	Ninguno	12	Derecha	Escala	Entrada
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Escribe aquí para buscar 14°C 18:40 7/11/2021