



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA:

**EL STORYTELLING DIGITAL PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE
ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR APLICANDO LA
GAMIFICACIÓN.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Pedagogía
en entornos digitales.

Autora

Lic. Rosa Mercedes Calderón Bonilla

Tutor

Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.

AMBATO – ECUADOR

2024

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

Yo, Rosa Mercedes Calderón Bonilla, declaro ser la autora del Trabajo de Titulación con el nombre “EL STORYTELLING DIGITAL PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR APLICANDO LA GAMIFICACIÓN” como requisito para optar al grado de Magister en educación mención Pedagogía en entornos digitales 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 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 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 Ambato, a los 27 días del mes junio de 2024, firmo conforme:

Autor: Rosa Mercedes Calderón Bonilla

Firma: 

Número de Cédula: 1801956739

Dirección: Ambato-Pinllo

Correo Electrónico: rosmerc@hotmail.com

Teléfono: 09878904802

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “EL STORYTELLING DIGITAL PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR APLICANDO LA GAMIFICACIÓN” presentado por Rosa Mercedes Calderón Bonilla, para optar por el Título de Magister en educación mención Pedagogía en entornos digitales.

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Titulación 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 de los Examinadores que se designe.

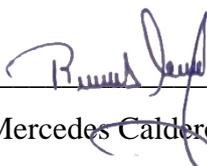
Ambato, 17 de junio del 2024

Ing. Hugo Stalin Yánez Rueda, Mg.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en educación mención Pedagogía en entornos digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 27 de junio de 2024



Rosa Mercedes Calderón Bonilla
C.I. 1801956739

APROBACIÓN DE LECTORES

El Trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “EL STORYTELLING DIGITAL PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR APLICANDO LA GAMIFICACIÓN”, previo a la obtención del Título de Magister en educación mención Pedagogía en entornos digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Titulación.

Ambato, 27 de junio de 2024

.....

Ing. Diego Efraín Quinga Jerez, Mg.

PRESIDENTE DE TRIBUNAL

.....

Lcda. Verónica Elizabeth Olalla Pardo, Mg.

VOCAL DE TRIBUNAL

.....

Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.

VOCAL DE TRIBUNAL

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mis hijos, quienes con su amor, apoyo, comprensión, confianza, tolerancia e infinita paciencia, han cedido su tiempo para permitirme continuar mis estudios y llevar adelante este proyecto que pasó de ser un sueño a una realidad: mi maestría.

Rosa Calderón

AGRADECIMIENTO

Gracias de corazón a mis padres que están en el cielo por ser mis guías y enseñarme valores que me han permitido actuar con responsabilidad y respeto para así ser una buena persona. También agradezco a Dios por ser el inspirador y darme fuerzas para continuar en este proceso, y así obtener uno de mis más grandes anhelos, mi maestría.

Rosa Calderón

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DE LECTORES	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
INDICE DE IMÁGENES	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Justificación.....	2
Planteamiento del problema.....	3
Preguntas de investigación.....	4
OBJETIVOS	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	4
Destinatarios de la investigación.....	5
CAPÍTULO I.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10

Antecedente de la investigación.....	10
Desarrollo teórico del objeto y campo	19
Proceso de aprendizaje.....	19
Aprendizaje en Estudios Sociales	21
Importancia de la asignatura de Estudios Sociales	22
Storytelling digital.....	25
El storytelling en el campo educativo	27
Gamificación.....	29
Gamificación en la educación	30
Importancia de la gamificación en el proceso de aprendizaje.....	34
Constructivismo y su aplicación en la enseñanza	35
Teoría del flujo - motivación en el aprendizaje	36
Características de la teoría del flujo	37
Narrativas digitales.....	38
Usos de las Narrativas Digitales	39
Tecnología en el proceso educativo	39
Desafíos de la tecnología en Educación.....	40
Herramientas tecnológicas disponibles para implementar storytelling y gamificación (Genially, Kahoot, Powtoon Blooket).....	41
Herramientas para Storytelling	41
Herramientas para Gamificación.....	41
CAPÍTULO II	43
DISEÑO METODOLÓGICO	43
Enfoque y diseño de la investigación.....	43
Tipo de investigación	43
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	44

Proceso de recolección de los datos	45
Técnicas e instrumentos de investigación	45
Validez del instrumento	46
Análisis de los resultados	49
CAPÍTULO III	60
PRODUCTO	60
Nombre de la propuesta	60
Definición del tipo de producto.....	60
Objetivos	61
Objetivo general.....	61
Objetivos específicos	61
Estructura de la propuesta	61
INTRODUCCIÓN	62
CONTENIDO	63
Evaluación de la propuesta innovadora.....	76
Valoración de la propuesta.....	77
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
Conclusiones	79
Recomendaciones.....	79
REFERENCIAS.....	80
ANEXOS.....	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Desarrollo de destrezas y habilidades mediante el storytelling	26
Tabla N° 2. Muestra	45
Tabla N° 3. Operacionalización variable independiente – Aprendizaje de Estudios Sociales	47
Tabla N° 4. Operacionalización variable Dependiente – Storytelling Digital	48
Tabla N° 5. La asignatura de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje	49
Tabla N° 6. ¿Es de tu interés la materia de Estudios Sociales?	50
Tabla N° 7. Realiza proyectos, simulaciones y actividades prácticas en clase	51
Tabla N° 8. Materia que más te llama la atención	52
Tabla N° 9. Parece interesante el tema del “Descubrimiento de América”	53
Tabla N° 10. El Storytelling Digital	54
Tabla N° 11. Definición de Storytelling Digital	55
Tabla N° 12. Utiliza el Storytelling Digital en otras materias	56
Que no sea Estudios Sociales	56
Tabla N° 13. La implementación del Storytelling Digital	57
en las clases de estudios sociales	57
Tabla N° 14. Storytelling Digital en las clases de Estudios Sociales	58
Sociales	58
Tabla N° 15. Actividad 1	64
Tabla N° 16. Actividad 2	67
Tabla N° 17. Actividad 3	69
Tabla N° 18. Actividad 4	71
Tabla N° 19. Actividad 5	74

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de problemas	6
Gráfico N° 2 La asignatura de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje	49
Gráfico N° 3 ¿Es de tu interés la materia de Estudios Sociales?	50
Gráfico N° 4 Realiza proyectos, simulaciones y actividades prácticas en clase... 51	
Gráfico N° 5 Materia que más te llama la atención	52
Gráfico N° 6 Parece interesante el tema del “Descubrimiento de América”	53
Gráfico N° 7 El Storytelling Digital	54
Gráfico N° 8 Definición de Storytelling Digital	55
Gráfico N° 9 Utiliza el Storytelling Digital en otras materias que no sea Estudios Sociales	56
Gráfico N° 10 La implementación del Storytelling Digital en las clases de Estudios Sociales	57
Gráfico N° 11 Storytelling Digital en las clases de Estudios Sociales	58

INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Actividad 1	64
Imagen 2 Actividad 1	64
Imagen 3 Actividad 1	65
Imagen 4 Actividad 1	65
Imagen 5 Actividad 2	67
Imagen 6 Actividad 2	68
Imagen 7 Actividad 2	68
Imagen 8 Actividad 3	69
Imagen 9 Actividad 3	70
Imagen 10 Actividad 4	71
Imagen 11 Actividad 4	72
Imagen 12 Actividad 4	72
Imagen 13 Actividad 4	73
Imagen 14 Actividad 5	74
Imagen 15 Actividad 5	75
Imagen 16 Actividad 5	75
Imagen 17 Evaluación.....	76
Imagen 18 Tipos de gamificación en blooquet	77

UNIVERSIDAD INDOAMERICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, PEDAGOGIA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA: EL STORYTELLING DIGITAL PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR APLICANDO LA GAMIFICACIÓN

AUTOR: Rosa Mercedes Calderón Bonilla

TUTOR: Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda

RESUMEN EJECUTIVO

En la presente investigación se determinó como problemática que los estudiantes de noveno años muestran desinterés por aprender estudios sociales, creyendo que es una materia no muy relevante por lo cual se limitan a memorizar esta materia generando un proceso de aprendizaje bajo y por lo tanto no subjetivo. Ante esto, se estableció como objetivo desarrollar una herramienta educativa para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior aplicando la gamificación y el storytelling. Para cumplir con ello se empleó una metodología basada en un enfoque mixto de tipo descriptivo, documental y de campo con el fin de recolectar información relevante para la construcción del estudio, a esto se sumó la aplicación de una encuesta a una muestra de 137 estudiantes como técnica de recolección de datos. Los resultados alcanzados indicaron que los alumnos consideran que es muy importante que en la materia de Estudios Sociales específicamente en Historia los maestros utilicen el storytelling y gamificación para crear mayor interés en el aprendizaje, es por ello que, se diseñó una metodología basada en una estrategia de aprendizaje la cual involucra la ejecución de actividades dinámicas utilizando herramientas tecnológicas para crear narrativas y juegos encaminados a mejorar el aprendizaje. Se concluyó que, el storytelling y gamificación juegan un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que les incentiva a crear mayor interés y mejor comprensión de la materia.

DESCRIPTORES: storytelling, gamificación, estrategia, aprendizaje

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: CALDERON BONILLA ROSA MERCEDES

TUTOR: MG. YANEZ RUEDA HUGO STALIN

ABSTRACT

DIGITAL STORYTELLING TO ENHANCE THE SOCIAL STUDIES LEARNING OF NINTH-YEAR STUDENTS AT JUNIOR HIGH SCHOOL BY APPLYING GAMIFICATION

This research identified that ninth-year students show a loss of interest in social studies learning, believing that it is not a very relevant subject, limiting themselves to memorizing this subject, causing a low and not subjective learning process. Therefore, the research aimed to develop a learning tool to enhance the social studies learning of ninth-year students at junior high school by applying gamification and storytelling. Thus, a methodology based on a mixed descriptive, documentary, and field approach was used to collect significant information to build the study, adding to the application of a survey to a sample of 137 students as a data collection technique. The results showed students believe that teachers must use storytelling and gamification in Social Studies, specifically in History, to enhance interest in learning. Therefore, a methodology was designed based on a learning strategy using dynamic activities and technological tools to create narratives and games to enhance learning. In conclusion, storytelling and gamification impact students' learning, encouraging interest and understanding of the subject matter.

KEYWORDS: Gamification, learning, storytelling, strategy



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La presente investigación se enfoca en la línea de investigación de innovaciones pedagógicas de la sociedad red, lo que involucra el desarrollo de herramientas tecnológicas y la creación de espacios de interacción y aprendizaje colaborativo que contribuyan al apropiado desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes y con ello promover procesos educativos de calidad.

Es necesario entender que la sociedad red surge con el desarrollo de nuevas ideas enfocados a la creación de recursos informáticos, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y una evolución digital con crecimiento asombroso que promueve las transformaciones y exploración de la experiencia adquirida a través del conocimiento. Con base a esta perspectiva, la investigación planteada intenta promover un enfoque innovativo en el campo del aprendizaje de Estudios Sociales, enfocada hacia el uso de las metodologías de la gamificación y el Storytelling para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de noveno de educación general básica.

La Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) indica que los juegos promueven la comunicación dentro de la educación (UNESCO, 2023). Además, esta organización afirma que la gamificación es una estrategia educativa, en donde el juego es la clave en el desarrollo de la infancia, puesto que esta actividad lúdica motiva a los estudiantes a comprender de mejor manera las materias escolares (Jaimes & Ortiz, 2021).

Por otro lado, la tecnología, como la innovación y la gamificación se adentran a los diferentes campos de conocimiento que emplean los procesos de enseñanza aprendizaje para educar e investigar (Pérez L. , 2022).

En relación a los lineamientos del Currículo de Educación General Básica determinado por el Ministerio de Educación del Ecuador (2016) las guías

curriculares cubren prioridades transversales, habilidades claves y contenido mínimo requerido para cada año, así como consejos generales para cada área de estudio. El uso de diferentes métodos para transferir el conocimiento y la percepción plena de los estudiantes es fundamental, por esta razón es necesario utilizar del método del juego (gamificación)

En relación al currículo de Ciencias Sociales determinado por el Ministerio de Educación se destaca a esta área como una opción de enseñanza enfocada al desarrollo del entorno local, nacional, regional y global, como también a la determinación del tiempo, espacio, sociedad y pensamiento, asignadas a su vez a la identificación de la cultura, identidad, diversidad, interculturalidad, ética, política, etc., apuntando a los valores de justicia dentro del esquema educativo.

Acorde a la última prueba del Ser Bachiller del periodo 2019 – 2020 se presentó como resultado que el dominio del campo Ciencias Sociales se obtuvo entre 6,40 y 9,0 puntos en relación a los percentiles de 10 puntos promedio (INEVAL, 2020). En referencia a estos resultados se verifica que la materia de Estudios Sociales presenta bajos niveles de promedio, esto significa que un estudiante no alcanza a desarrollar de forma apropiada sus conocimientos sobre esta materia a lo largo de su vida estudiantil, lo que genera incertidumbre sobre conocer qué es lo que pasa en el proceso aprendizaje de esta materia.

Justificación

La realización del presente trabajo de investigación se justifica por la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno Año de educación general básica superior de la Unidad Educativa Luis A Martínez, pues se encamina con un diseño multimedia interactivo, dinámico de la narrativa digital o Storytelling con la creación dentro del contexto real espacios virtuales que dinamicen significativamente los aprendizajes.

Según Saulius Rosales, profesor de la Universidad de Alicante, expone ‘El uso del relato digital (Digital Storytelling) en la educación, desarrolla en el docente y el alumno sus habilidades, y el utilizar esta técnica en el aula eleva la motivación, la creatividad y potencia las competencias digitales dentro de la construcción social versátil en tecnología del aula. Por la versatilidad del storytelling en el uso de las

tradicionales técnicas de la narrativa en la elaboración de relatos que establezcan conexión con el alumnado. El propósito, según Rosales, es elaborar historias que emocionen, atraigan y desarrollen la capacidad crítica del estudiante.

Es de recalcar el impacto esperado que genera la aplicación del Storytelling digital con la combinación en la plataforma de la gamificación acoplado con Genially y otras aplicaciones que beneficiarán positivamente las competencias digitales, lingüísticas, socioemocionales y cognitivas, el trabajo cooperativo, el pensamiento crítico y la organización de información

La realización del proyecto de investigación es factible por la capacidad de adaptación que tiene el Storytelling para la realización de espacios virtuales de aprendizaje que conduce a la mejora de los conocimientos que se los obtiene de forma vivencial, adquiere capacidades en potenciar sus inteligencias, esto obliga al docente a renovar, rediseñar, innovar la enseñanza aplicando eficaz y eficientemente la tecnología y lograr mejorar el rendimiento en los estudiantes y por lo tanto el elevar el nivel académico en la asignatura de Estudios Sociales.

Planteamiento del problema

El tema propuesto es relevante como también la problemática, porque, se ha evidenciado en diversos estudiantes que presentan desinterés y falta de compromiso por aprender la asignatura de Estudios Sociales, al considerarla que es una materia poco significativa y que carece de valor para el desarrollo de la sociedad y además es memorística, bajo esta perspectiva los docentes han presenciado bajos nivel de rendimiento académico en dicha materia; con eso también, se evidencia un proceso de enseñanza aprendizaje poco asertivo.

El sistema educativo global se enfrenta actualmente a situaciones únicas, como la de seguir implementando iniciativas educativas. Según Patarroyo et al. (2022) para crear entornos educativos eficientes, es importante desarrollar proyectos integradores entre asignaturas y con ello, responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes desde sus contextos.

En la era de la digitalización que se vive, la institución educativa presenta falencias en el manejo de la tecnología por la falta de recursos económicos pues los laboratorios de informática no funcionan, no hay suficientes redes de internet y esto

afecta a su aplicación en la educación lo que dificulta el desarrollo de las clases de manera dinámica, interactiva generando un tipo de enseñanza rutinaria y tradicional. En tal virtud la investigación presentada será de gran beneficio pues, esta se enmarca en el desarrollo de habilidades tecnológicas en el alumno que emplea la tecnología con mayor soltura y habilidad, y desde luego el aprendizaje será significativo y autónomo.

Preguntas de investigación

- ¿En qué forma los Storytelling beneficia los aprendizajes de Estudios Sociales en los estudiantes del subnivel de Básica Superior con el uso de la metodología de la gamificación en la Unidad Educativa Luis A Martínez?
- ¿De qué manera se pueden incorporar la metodología de la gamificación en los aprendizajes de Estudios Sociales con la aplicación del Storytelling en los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Luis A. Martínez?
- ¿Cómo se puede diseñar un Storytelling eficiente bajo la metodología de la gamificación para la enseñanza de la Estudios Sociales, aplicado a los estudiantes de educación general básica superior de la Unidad Educativa Luis A. Martínez?

OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar una herramienta educativa para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior aplicando la gamificación y el storytelling.

Objetivos específicos

- Analizar la literatura existente sobre la situación real del aprendizaje de Estudios Sociales.
- Diagnosticar la situación actual del proceso de aprendizaje en noveno año de educación general básica superior en la materia de Estudios Sociales.
- Diseñar una metodología basada en storytelling y gamificación para el mejoramiento de la enseñanza en Estudios Sociales.

Destinatarios de la investigación

El presente trabajo de investigación está direccionado a los estudiantes de la institución con el propósito de fortalecer el uso de las aplicaciones tecnológicas y estrategias lúdicas digitales que permitan el dinamismo, el interactuar, la crítica, la creatividad, la discrepancia, el desarrollo de las competencias digitales, el manejo autónomo y flexible del aprendizaje activo y a partir de la aplicación de dispositivos móviles, tablets, laptops y computadores que les facilite la movilidad de contenidos y saberes, les permita resolver problemas de la cotidianidad, la comprensión de los temas diseñados, que tenga la capacidad de interpretar de manera lógica las imágenes, ilustraciones. Por esta razón, se plantea la implementación del Storytelling como mediador con el estudiante que recibirá una educación de calidad y apegada a los verdaderos intereses del educando.

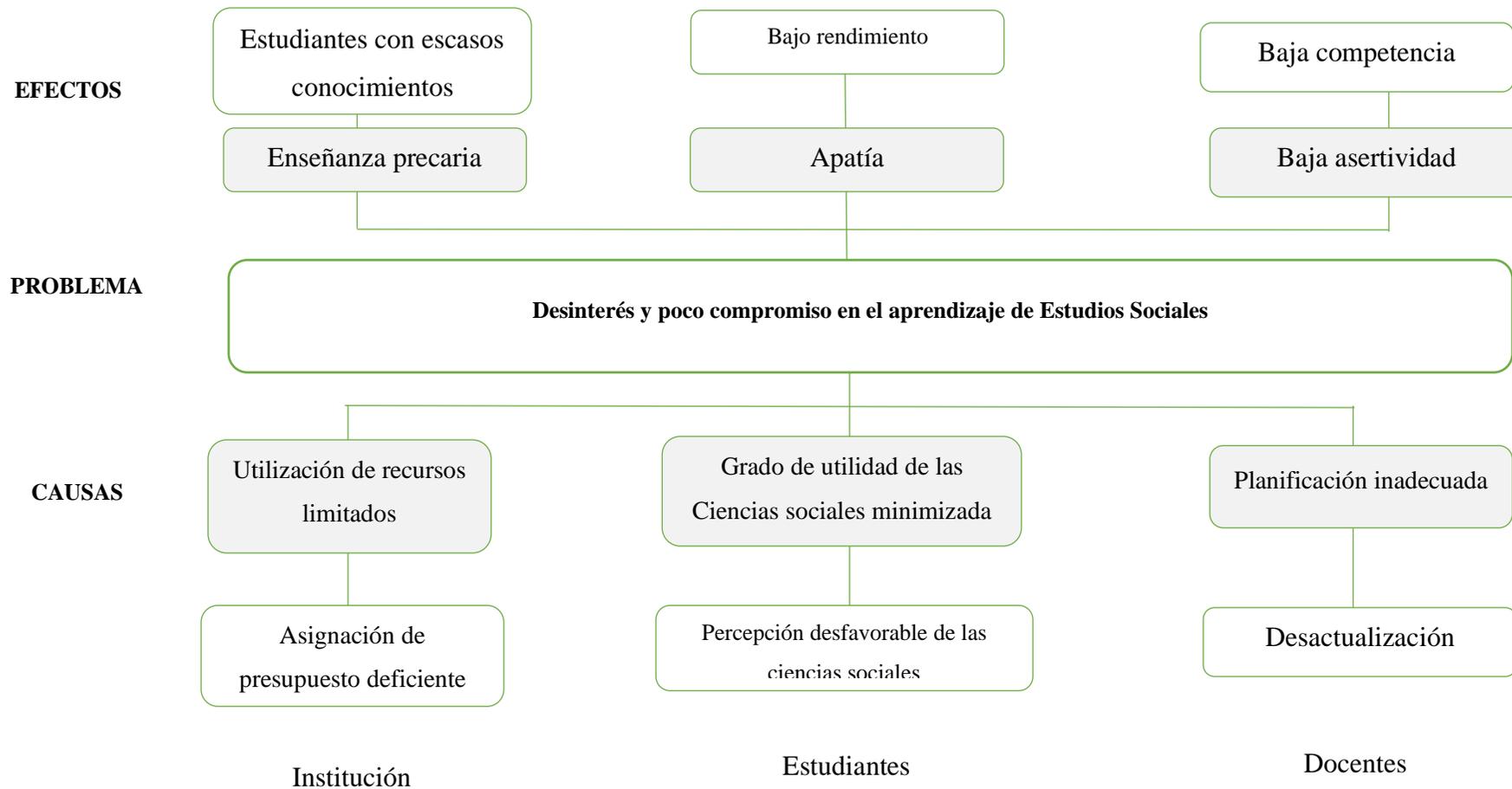


Gráfico N° 1 Árbol de problemas
Elaborado por: Elaboración propia

En el panorama educativo actual, uno de los desafíos más prominentes que enfrentan los educadores es el desinterés y la falta de compromiso por parte de los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales. Este fenómeno complejo se manifiesta a través de diversos factores interrelacionados, que van desde la utilización de recursos limitados hasta una percepción minimizada del grado de utilidad de las Ciencias Sociales, así como una planificación inadecuada de las actividades educativas.

En primer lugar, la limitación de recursos educativos constituye una barrera significativa para la enseñanza efectiva de Estudios Sociales. La escasez de materiales didácticos actualizados, tecnología educativa, libros y textos pertinentes puede restringir la capacidad de los educadores para ofrecer experiencias de aprendizaje estimulantes y significativas. Esta falta de recursos adecuados no solo limita la variedad de enfoques pedagógicos disponibles, sino que también puede conducir a métodos de enseñanza tradicionales y poco atractivos, que no logran captar el interés de los estudiantes ni fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Otro factor que contribuye al desinterés de los estudiantes en Estudios Sociales es la percepción minimizada del grado de utilidad de estas disciplinas. Con frecuencia, los estudiantes pueden percibir las Ciencias Sociales como menos relevantes o prácticas en comparación con otras materias, como las matemáticas o las ciencias naturales. Esta percepción puede derivarse de una falta de conexión entre los conceptos aprendidos en Estudios Sociales y su aplicación en la vida real. La ausencia de ejemplos concretos y experiencias prácticas que demuestren la relevancia de estos temas puede disminuir la motivación de los estudiantes para involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje y comprometerse con la materia.

La planificación inadecuada de las actividades educativas puede contribuir al desinterés y la apatía de los estudiantes hacia Estudios Sociales. Una planificación deficiente de las lecciones puede resultar en clases poco estructuradas, carentes de enfoque y coherencia, lo que dificulta la comprensión y el interés de los estudiantes. La falta de alineación entre los objetivos de aprendizaje, los métodos de enseñanza

y las estrategias de evaluación puede conducir a una experiencia educativa desarticulada y desmotivadora, en la que los estudiantes no logran ver la relevancia ni el propósito de lo que están aprendiendo.

Los efectos negativos de este desinterés y falta de compromiso en el aprendizaje de Estudios Sociales son variados y significativos. En primer lugar, se refleja en una enseñanza precaria, caracterizada por un conocimiento superficial y limitado de los conceptos clave de la disciplina. Los estudiantes pueden tener dificultades para retener la información aprendida y aplicarla de manera efectiva en diferentes contextos, lo que compromete su capacidad para comprender y analizar fenómenos sociales complejos.

Además, el desinterés en Estudios Sociales puede manifestarse en un bajo rendimiento académico y una apatía generalizada hacia el proceso educativo. Los estudiantes pueden mostrar falta de motivación para participar en actividades relacionadas con la materia, lo que se puede evidenciar en resultados de evaluación por debajo de lo esperado y una percepción negativa de su propia competencia académica. Esta falta de compromiso también puede afectar la confianza y la autoestima de los estudiantes, socavando su capacidad para expresar sus ideas, participar en discusiones y resolver problemas relacionados con el campo de las Ciencias Sociales.

Para abordar eficazmente estos desafíos, es fundamental implementar estrategias y soluciones que promuevan un mayor interés y compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales. Esto incluye la mejora de los recursos educativos disponibles, la creación de actividades que demuestren la relevancia y aplicabilidad de los conceptos aprendidos, la planificación y diseño de lecciones efectivas, y el fomento de la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo. Asimismo, es importante proporcionar apoyo y desarrollo profesional continuo a los educadores, para fortalecer sus habilidades pedagógicas y su capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje significativos y estimulantes.

Bajo este contexto, el desinterés y la falta de compromiso en el aprendizaje de Estudios Sociales representan un desafío significativo en el ámbito educativo, con

consecuencias negativas para el rendimiento académico y el desarrollo personal de los estudiantes. Sin embargo, mediante la implementación de enfoques pedagógicos innovadores, la mejora de los recursos educativos y el apoyo continuo a los educadores, es posible superar estos obstáculos y promover un mayor interés y compromiso de los estudiantes en el estudio de las Ciencias Sociales.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedente de la investigación

En el artículo académico realizado por Rodríguez y Croda (2022), reconocer y analizar las posibilidades pedagógicas del relato digital (digital storytelling) como innovación educativa en el contexto del aprendizaje en ciencias. La expresión narrativa es un fuerte potencial para fortalecer y desarrollar la cognición, metacognición y juicio crítico, por lo que la incorporación de relatos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un aporte en la innovación educativa desde el contexto mediado por las tecnologías y es válido en cualquier tema de estudio porque se perfila como un dispositivo efectivo para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. Los entornos digitales proveen al estudiantado de autonomía y control en sus progresos académicos. Si bien los relatos digitales han sido usados en distintos contextos en el ámbito educativo, falta mucho por explorar y, aún más, su aplicación en el área de las Ciencias Sociales. Desde la perspectiva pedagógica, constituye un camino para dar paso a una educación interactiva, la cual implica involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje además de la posibilidad de formar conexiones emocionales con los contenidos de los temas de las distintas asignaturas aplicadas a su entorno.

De acuerdo a Cataña y Cárdenas (2021), en su artículo analiza de qué manera el uso de Storytelling puede contribuir al aprendizaje de estudiantes de bachillerato técnico en el área de turismo, de la Unidad Educativa Virgilio Urgiles Miranda. En la metodología se realizó un enfoque mixto, con un análisis no experimental de cohorte transversal mediante la recolección de datos con la escala Likert y los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva. Mediante la implementación del Storytelling como metodología de aprendizaje permite que las actividades pedagógicas sean más dinámicas para que los alumnos comprendan el contenido de una manera eficaz teniendo en cuenta que las historias e imágenes pueden ser

captadas y receptadas de forma concreta y significativa.

Otro estudio que resalta, es el realizado por Lindsay (2021), quién analiza cómo la narración digital amplía las opciones de narración tradicional para servir como un enfoque integrador para (1) profundizar la comprensión de los estudiantes sobre el contenido de los estudios sociales, (2) aprender historia a través de múltiples perspectivas y (3) buscar la justicia social a través de la educación cívica. compromiso. La mayoría de las historias que se cuentan sobre nuestra historia tienden a centrarse en la narrativa dominante que presenta una descripción inexacta de los acontecimientos y los individuos. Cuando los estudiantes van más allá de la “historia única” de la narrativa dominante para explorar múltiples perspectivas, voces y relatos históricos a través de contranarrativas, desarrollan habilidades esenciales de pensamiento crítico para ayudarlos no solo a profundizar su comprensión del contenido de los estudios sociales sino también para alentarlos. participar activamente como ciudadanos democráticos que buscan la justicia social para un mundo mejor.

Sezginso (2019) evaluó cuentos digitales creados en una clase de enseñanza de estudios sociales y se obtuvieron las opiniones de los candidatos a docentes de primaria sobre los cuentos digitales que crearon. El grupo de estudio estuvo formado por 35 candidatos a docentes que estudiaban en el tercer grado del Departamento de Enseñanza de la Escuela Primaria de la Facultad de Educación de Necatibey de la Universidad de Balıkesir. En este estudio se utilizó el método de estudio de caso y también se incluyeron datos tanto cualitativos como cuantitativos para investigar más a fondo el tema. Para la recolección de datos se utilizó la Escala de Evaluación de Relatos Digitales y el Formulario de Entrevista Semiestructurada. Después de implementar la Escala de Evaluación de Cuentos Digitales, se creó una Calificación de Desempeño Individual (IPG) para evaluar el desempeño individual de los candidatos a docentes. Como resultado del análisis de los datos, se estudiaron las dificultades encontradas en el proceso de creación de una historia digital, dividiéndolas en seis categorías, entre ellas que el registro de audio no funciona simultáneamente con las imágenes, que no puede crear un escenario ideal, que no hay la capacidad de encontrar una imagen adecuada al escenario, desconexión del audio durante la transición de imágenes, dificultades para encontrar música de

fondo y dificultades para utilizar el programa.

Abdullah (2020) examina la efectividad del uso de historias digitales y el método de narración digital en las lecciones de Estudios Sociales de cuarto grado en términos de varias dimensiones. Como uno de los métodos mixtos, en el estudio se utilizó el diseño de triangulación. El estudio se llevó a cabo con dos grupos experimentales y un grupo de control. En el período de aplicación del Grupo Experimental 1, los estudiantes con un enfoque basado en proyectos produjeron sus propias historias digitales siguiendo los pasos del método de narración digital, mientras que en el Grupo Experimental 2 se utilizaron las historias digitales producidas por los investigadores. El número total de participantes en los tres grupos fue 100. El número de estudiantes en el Grupo Experimental fue 32, mientras que fue 33 en el Grupo Experimental 2 y 35 en el grupo de control. El período de solicitud del estudio duró cuatro semanas. Se utilizó un diseño cuasiexperimental con un pretest y un posttest con grupos control y experimental. Como instrumento de recolección de datos cualitativos se utilizó la entrevista semiestructurada y notas de campo. El estudio se llevó a cabo en el campo de aprendizaje de Ciudadanía Afectiva en el semestre de primavera del año académico 2018-2019 en la carrera de Estudios Sociales. Para analizar los datos cuantitativos se utilizó Anova de una forma y los resultados mostraron que hubo una diferencia estadísticamente significativa por parte del Grupo Experimental 2. Para el análisis de los datos cualitativos se utilizó el método de análisis descriptivo y como resultados del análisis se encontró que las actividades realizadas durante las lecciones fueron de manera animada y que las actividades contribuyeron al aprendizaje permanente en los grupos experimentales. Sin embargo, también se observó que, en comparación con el Grupo Experimental 2, en el Grupo Experimental 1 se destacaron casos como el aprendizaje mediante la experiencia, el aprendizaje permanente, el aprendizaje colaborativo, la comunicación efectiva y el pensamiento creativo. Además, el hecho de que las actividades de escritura de cuentos digitales se realicen en aulas menos concurridas y equipadas tecnológicamente.

Erdoğan (2021) explora el impacto de la narración digital en el rendimiento académico y la actitud democrática de estudiantes de 4º grado de primaria y revela

sus experiencias. El estudio se llevó a cabo con un enfoque de métodos mixtos. La parte cuantitativa del estudio adoptó un diseño cuasiexperimental pretest y posttest con 30 estudiantes. En la parte cualitativa del estudio, se realizaron dos entrevistas de grupos focales con 15 estudiantes del grupo experimental. Los datos cuantitativos se recogieron mediante una prueba de rendimiento académico y una escala de actitud democrática. Los datos cualitativos se obtuvieron a través de dos entrevistas de grupos focales. Para evaluar los datos se utilizaron análisis descriptivo, prueba t y análisis de contenido cualitativo. Los resultados revelaron que los estudiantes del grupo experimental se desempeñaron significativamente mejor que los estudiantes del grupo de control en términos de rendimiento académico y actitud democrática. Las entrevistas de los grupos focales resaltaron que la DST es efectiva para promover el aprendizaje constructivista y la falta de experiencia es el mayor problema en el proceso de DST.

Saritepeci y Çakır (2019) investigan el efecto de las actividades de narración digital utilizadas en el curso de Estudios Sociales sobre el compromiso y la motivación de los estudiantes. Para ello, se utilizó en el estudio un patrón cuasiexperimental con diseño de grupo control pretest y posttest. En el estudio se incluyeron un total de 119 estudiantes. La escala de motivación y la escala de compromiso se utilizaron para la recopilación de datos durante la implementación de 10 semanas. Según los resultados del estudio, los estudiantes que participaron en actividades de narración digital fueron más activos en el proceso de aprendizaje, dedicaron más esfuerzo, tuvieron mayor comunicación e interacción con sus profesores y amigos, y dedicaron más tiempo a actividades dentro del alcance del Curso de Estudios Sociales en comparación con los estudiantes del grupo de control. Además, se descubrió que el uso de la narración digital en el curso de Estudios Sociales era más efectivo en comparación con el programa del curso regular en términos de mejorar la motivación.

Zarifsanaiey et al. (2021) evaluaron los efectos de la integración del Storytelling digital sobre el nivel de inteligencia social e inteligencia emocional en estudiantes de primaria. En este estudio cuasiexperimental, participaron todas las estudiantes de tercer grado de escuela primaria que estudiaban en una escuela primaria en Shiraz según el método del censo (N = 60). Se adoptó un enfoque

cuantitativo y se examinaron los niveles de inteligencia social e inteligencia emocional de todos los participantes antes de la formación. Se utilizaron la escala de inteligencia social de Tromso y el inventario de inteligencia emocional de Baron para medir la inteligencia social y emocional de los encuestados. Se realizó un muestreo aleatorio simple y los participantes fueron asignados aleatoriamente a un grupo de intervención en el que se integró la narración digital con la discusión grupal (N = 30) o a un grupo de control en el que no hubo intervención (N = 30) utilizando el software de asignación aleatoria. Los resultados mostraron que la integración de la narración digital con la discusión grupal condujo a una mejora significativa en la inteligencia social y la inteligencia emocional entre las estudiantes de escuela primaria, mientras que en el grupo de control no se observaron cambios significativos. Por lo tanto, una combinación de narración digital con discusión grupal es un método educativo potencialmente beneficioso para las estudiantes de primaria.

Lanszki (2022) muestra los resultados de un estudio empírico en el que estudiantes (N=41) crearon historias digitales en clases de historia en dos grupos de edad diferentes. Los objetivos del uso de la narración digital en las clases de historia eran, por un lado, encontrar y utilizar fuentes escritas y visuales relevantes y, por otro lado, crear una conexión personal con una persona o evento histórico. Los propósitos de la investigación fueron (1) aclarar las condiciones de la aplicación de la narración digital en las aulas de historia en los niveles de secundaria inferior y superior y (2) medir el impacto de la misma en las competencias de aprendizaje de los estudiantes. Los profesores escribieron estudios de casos y los estudiantes escribieron diarios de aprendizaje sobre sus experiencias educativas. Las habilidades de lectura, escritura y comprensión auditiva de los estudiantes se midieron con pruebas previas y posteriores. A lo largo del proyecto se observó la implicación activa de los estudiantes, sus propias actividades de aprendizaje y la creatividad con las herramientas digitales. Hemos descubierto que el método crea un vínculo entre generaciones. Mientras tanto, se desarrollaron competencias básicas como la lectura y la escritura. Las limitaciones didácticas del uso de la narración digital se remontan a la falta de tiempo, equipo digital y espacio. Using of Digital Storytelling in the Teaching of History.

Vaishnavi (2021) realizó una revisión sistemática para comprender varios estudios relacionados con la intervención de narración digital (DS). La investigación se realizó a través del Centro de Información de Recursos Educativos (ERIC) desde el año 2016 hasta el año 2020, que incluyó artículos de texto completo y artículos de revistas revisados por pares. Este estudio se realizó sobre la base de diez artículos de investigación. Los resultados muestran que la investigación de métodos mixtos y el enfoque de investigación cualitativa fueron los diseños más famosos con cuatro investigaciones cada uno. Los hallazgos críticos indicaron que DS involucra a los alumnos, DS crea un ambiente de aprendizaje positivo y DS aumentó la motivación y la confianza en sí mismo del alumno. DS podría ayudar a los alumnos a aprender de forma interactiva durante la pandemia de Covid-19. Además, en los estudios se diferencian varios grupos de edad, metodología y diseño de investigación.

Kouvara et al. (2019) destaca que las historias digitales constituyen una herramienta tecnológica que puede involucrar a los alumnos en el aprendizaje colaborativo y llevarlos a adquirir conocimientos de manera experiencial a través de un proceso constructivo. El objetivo de esta investigación-acción, para la cual se creó una red cooperativa entre académicos y docentes, es mostrar cómo la narración digital puede emerger como una herramienta de educación inclusiva a través de la investigación de los cambios provocados por su implementación en el contexto académico y social de una sociedad. unidad escolar. La investigación se llevó a cabo en una escuela primaria griega y duró siete meses, involucrando dos clases de quinto grado y una clase de integración. Siguió las tres etapas de un proyecto de historia digital multitemática (preparación, implementación y evaluación) y los estudiantes fueron llamados a investigar y procesar información, a su propio ritmo, desde diversos dominios cognitivos (arte, ciencia, codificación). Las herramientas de investigación utilizadas fueron la observación participativa, la investigación diaria y las entrevistas semiestructuradas. La investigación influyó positivamente en la reconstrucción de la unidad escolar ya que los docentes reconsideraron algunas de sus técnicas educativas como no inclusivas, utilizaron la tecnología como instrumento de aprendizaje constructivo y experiencial basado en la diversidad de cada estudiante, y reforzaron el pensamiento crítico y la imaginación de los

educandos mientras cultivar un clima de empatía y confianza en uno mismo entre los estudiantes.

Como el objetivo de este estudio es determinar los temas y razones que los candidatos a docentes de Estudios Sociales prefieren después de recibir capacitación en creación, uso y evaluación de cuentos digitales; para revelar sus planes para integrar historias digitales en las lecciones de estudios sociales en sus futuras vidas profesionales, Eguz (2020) realiza una investigación diseñada como un estudio de caso, que es uno de los métodos de investigación cualitativa. Este estudio se llevó a cabo con 26 candidatos a docentes que asistían al Programa de Enseñanza de Estudios Sociales de la Facultad de Educación de una universidad estatal en Anatolia Oriental. Los participantes de este estudio, que se realiza con estudiantes de 1er grado, no han recibido ninguna capacitación sobre la creación, uso o evaluación de cuentos digitales y no han preparado un cuento digital. En el marco de la investigación, se impartió formación durante 4 semanas sobre las características de las historias digitales y su integración en la información social.

Después de la capacitación, se desarrolló y utilizó un formulario de entrevista semiestructurada para determinar los temas que preferían en el plan de estudios de estudios sociales de la escuela secundaria y sus razones, y para determinar sus planes para utilizar historias digitales en sus vidas profesionales futuras. Al final de la investigación, se determinó que las materias preferidas estaban en el campo de la ciudadanía activa y el aprendizaje de conexiones globales y que mostraban un enfoque positivo para utilizar historias digitales de manera efectiva en sus futuras vidas profesionales.

En la investigación realizada por Hurtado et al. (2024) sobre la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales indicaron que la gamificación con el complemento de las Tics son recursos y medios convertidos en herramientas de alta posibilidad de éxito para el logro de la activación en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En dicha investigación tubo como objetivos proponer una estrategia didáctica enfocada en la gamificación con apoyo de las tecnologías que impulsen al desarrollo del adecuado desempeño de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales.

La investigación se basó en la búsqueda de información teórica con respecto a las características del uso de la gamificación y la activación del proceso docente-educativo con el fin de establecer pautas y variables, también se aplicó los métodos como la observación, revisión documental, entrevista y una aplicación de una encuesta a los estudiantes a fin de diagnosticar la situación actual desde una perspectiva influenciada por los alumnos. El instrumento fue aplicado por el Método Kendall lo que demuestra la validez y fiabilidad de la prueba. Por medio de la aplicación de la estrategia se identificó que una mejora en la percepción de los alumnos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y la motivación en las clases a través de la gamificación apoyada en las nuevas tecnologías.

Por su parte, en la investigación de Zumba et al. (2023) sobre la gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje indica que es una herramienta que fomenta el aprendizaje a través de una forma colaborativa, puesto que se indica que es un aprendizaje motivador para los estudiantes, direccionándose al desarrollo de las creativities y las habilidades. Para esta investigación se planteó como objetivo desarrollar un sistema de actividades para implementar la gamificación por medio de la ayuda de las tecnologías de la información y comunicación. Se aplicó un método teórico de investigación que permitió sistematizar el conocimiento existente. Para alcanzar los datos requeridos se aplicó una encuesta, la cual fue validada por medio del estadístico del coeficiente de Alpha de Cronbach, Los resultados de la correlación mostraron un coeficiente de 0,730, lo cual representa un valor alto por lo que se aceptó la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Por medio de los resultados se propuso un sistema de actividades por medio de la gamificación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

En la investigación de Saucedo et al. (2020), sobre la gamificación como estrategia pedagógica en la educación general básica superior, del cual, se determina que actualmente el sistema educativo se enfrenta a desafíos icónicos es por eso que en este artículo se planteó como objetivo implementar un sistema de gamificación como metodología lúdica dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje por medio del uso de la tecnología. Por medio de la gamificación se

puede aprovechar todos los recursos que ayudan a motivar a los estudiantes en el aprendizaje.

La metodología se basa en una revisión bibliográfica sobre la gamificación como estrategia pedagógica, conjuntamente con la aplicación de una encuesta para docentes y estudiantes con el fin de conocer el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. De los resultados se puede destacar que la mayoría de los estudiantes desconocen de la existencia de plataformas tecnológicas educativas que les ayude a reforzar su conocimiento por medio de actividades interactivas. Se concluyó que, en la actualidad la gamificación es muy importante puesto que permite crear diferentes estrategias para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por su parte, Mosquera (2023), en su investigación sobre la gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, se plateó como objetivo establecer una propuesta metodológica para reforzar el rendimiento académico de los estudiantes en Estudios Sociales, con el fin de fomentar la motivación y participación de los estudiantes dentro del aula. La metodología aplicada se basó en un proceso de observación que se realizó en las aulas de noveno año de Educación General Básica (EGB), en el cual, se verificó como resultado que existe dificultades para ejecutar actividades para el refuerzo académico, en la mayor parte de estudiantes de este nivel escolar. En esta investigación se desarrolló un manual didáctico encaminado a fomentar el interaprendizaje por medio de videos y actividades interactivas conjuntamente con la gamificación.

Moreno (2022) en su investigación sobre la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales se estableció como objetivo analizar la gamificación como herramienta tecnológica que contribuya a fortalecer el aprendizaje en Estudios Sociales. En esta investigación se destaca que el docente juega un rol muy importante pues es quien busca la manera de llegar a sus estudiantes a través de la aplicación de actividades en base a juegos, puesto que ayuda a que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas, además, permite mejorar los resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje. La investigación planteó una metodología de enfoque cuantitativo de

tipo descriptiva-exploratoria, bibliográfica y de campo; bajo la utilización de instrumentos como la entrevista y encuesta, los cuales permitieron recolectar la información suficiente para realizar un análisis e interpretación de los datos alcanzados. En este estudio se llegó a la conclusión de que gamificación es una estrategia útil y muy beneficiosa en el contexto escolar puesto que esta actividad brinda resultados positivos en el proceso educativo.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad fundamental en la vida de todo individuo, ya que constituye el medio a través del cual adquieren conocimientos, habilidades y comprensión sobre el mundo que nos rodea. Desde los primeros años de vida hasta la edad adulta, el aprendizaje acompaña en un viaje continuo de descubrimiento y crecimiento personal, moldeando la forma de pensar, actuar y relacionarse con el entorno (Abril, 2021).

En su esencia, el proceso de aprendizaje implica la adquisición, asimilación y aplicación de nueva información o experiencias, lo que conlleva cambios en las estructuras cognitivas, emocionales y conductuales. Este proceso dinámico y multifacético se desarrolla a través de una serie de etapas interconectadas, que incluyen la atención, la codificación, el almacenamiento, la recuperación y la transferencia de conocimiento (Villoria y Mendoza, 2023).

El aprendizaje es un proceso activo, está basado en un modelo que se fortalece en contacto con las habilidades, intereses y cultura del estudiante. Se concibe como un fenómeno complejo que implica la adquisición y la asimilación de conocimientos, habilidades, valores y comportamientos a lo largo del tiempo (López et al., 2021).

De acuerdo a Osorio (2022) las fases que integran el proceso de aprendizaje dependen del docente y de la integración coherente, sistemática y apropiada de los elementos inmersos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

- **Motivación:** Reducir las tensiones para crear el deseo de aprender de manera individual.

- Interés: Promover el logro del objetivo previamente establecido y la atención de los estudiantes.
- Atención: Interpretar el objeto, suceso o información con precisión y claridad.
- Adquisición: Entrar en contacto directo con los contenidos, vivirlos y experimentarlos.
- Comprensión e interiorización: Abstractar y comprender con capacidad crítica el nuevo conocimiento para relacionarlo con conocimientos previos.
- Asimilación: Almacenar, guardar y ajustar el nuevo conocimiento, según necesidades, intereses y/o utilidad.
- Aplicación: Poner en práctica lo aprendido en base a las experiencias de la vida cotidiana.
- Transferencia: Poner en práctica lo aprendido en diversas situaciones y contextos.
- Evaluación: Valorar el progreso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y su propia percepción sobre el mismo en el momento adecuado.

En el proceso de aprendizaje, la motivación juega un papel crucial al reducir las tensiones y cultivar el deseo individual de aprender. El interés se promueve al establecer objetivos claros y captar la atención de los estudiantes, facilitando así la consecución de los mismos. La atención, por su parte, permite interpretar con precisión la información presentada. La adquisición del conocimiento se logra al entrar en contacto directo con los contenidos, viviéndolos y experimentándolos activamente. La comprensión e interiorización surgen al abstraer y relacionar críticamente el nuevo conocimiento con experiencias previas. La asimilación implica almacenar y ajustar el conocimiento adquirido según necesidades y contextos individuales. La aplicación del conocimiento se manifiesta al poner en práctica lo aprendido en situaciones cotidianas, mientras que la transferencia ocurre al aplicarlo en diversos contextos. Finalmente, la evaluación continua del progreso de los estudiantes y su percepción del aprendizaje facilita la retroalimentación y el ajuste del proceso educativo.

Aprendizaje en Estudios Sociales

El aprendizaje en Estudios Sociales se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades y comprensión en el campo de las ciencias sociales (Jiménez y Cuenca, 2021). Los Estudios Sociales abarcan una amplia gama de disciplinas, como la historia, la geografía, la economía, la sociología, la Educación para la Ciudadanía la psicología y la ciencia política, y se centran en comprender la sociedad humana, sus instituciones, culturas y comportamientos (Guevara y Moreno, 2021).

Su aprendizaje es fundamental para comprender y abordar los desafíos sociales y culturales del mundo (Coronado, 2022). Ayuda a los estudiantes a desarrollar una comprensión crítica de la sociedad y a prepararlos para participar activamente como ciudadanos informados en su comunidad y en la sociedad en general (Orozco et al., 2020).

Es importante destacar que la enseñanza de las Ciencias Sociales se enfoca en investigar, comprender y explicar los eventos pasados y su relevancia en el presente. Esta disciplina es compleja de enseñar, ya que implica más que simplemente contextualizar eventos y figuras históricas, así como recordar fechas o acontecimientos específicos. Se centra en la reflexión, el análisis y la consideración de valores, con el objetivo de comprender el comportamiento humano y su relación con el entorno actual (Arevalo y Domaure, 2023).

En este contexto, Guevara y Moreno (2021), aseveran que la asignatura de Estudios Sociales fomenta en los estudiantes:

- **Conocimiento de la sociedad:** los estudiantes aprenden sobre cómo funcionan las sociedades, tanto a nivel local como global, pues incluye el estudio de la historia, la geografía, las instituciones gubernamentales, la cultura, la economía y otros aspectos de la vida social.
- **Desarrollo de habilidades analíticas:** la asignatura fomenta el desarrollo de habilidades analíticas, como la capacidad de evaluar evidencia, analizar datos, formular preguntas críticas y llegar a conclusiones basadas en pruebas.
- **Pensamiento crítico:** pues los estudiantes aprenden a pensar críticamente sobre

cuestiones sociales y a cuestionar suposiciones, estereotipos y prejuicios. Aprenden a considerar múltiples perspectivas y a comprender la complejidad de los problemas sociales.

- **Comprensión de la historia:** al incluir el estudio de la historia, permite a los estudiantes comprender cómo eventos pasados han influido en el mundo actual y cómo las decisiones tomadas en el pasado han tenido un impacto duradero.
- **Ciudadanía informada:** así mismo ayudan a los estudiantes a convertirse en ciudadanos informados y activos. Aprenden sobre sus derechos y responsabilidades como ciudadanos y cómo participar en la toma de decisiones democráticas.
- **Conexiones interdisciplinarias:** los estudios sociales a menudo se entrelazan con otras disciplinas, como la ciencia, la tecnología y la literatura, lo que fomenta una comprensión más completa de la sociedad y sus desafíos.
- **Diversidad cultural:** exploran la diversidad cultural y promueven la comprensión intercultural, lo que es crucial en un mundo cada vez más globalizado.

Para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de Estudios Sociales, es necesario implementar metodologías que faciliten el proceso, utilizando objetos tangibles, sus representaciones y herramientas de apoyo para la comprensión del contenido. Estas metodologías complementan el método tradicional y contribuyen a alcanzar los objetivos educativos. Su objetivo principal es brindar a los estudiantes una comprensión integral de la sociedad en la que viven, incluyendo su ubicación, origen, historia y geografía. Es por esto que se enseñan Estudios Sociales. A través de esta disciplina, los estudiantes exploran la historia de diferentes épocas, como la antigua Grecia y Roma, así como otras culturas, aprenden sobre los grandes filósofos y eventos importantes del pasado, y también analizan los acontecimientos actuales (Venet y Calvas, 2021).

Importancia de la asignatura de Estudios Sociales

Los Estudios Sociales son importantes porque equipan a los estudiantes con el conocimiento y las habilidades necesarias para entender y enfrentar los desafíos sociales, culturales y políticos de su entorno y del mundo en general. Esta asignatura

contribuye a la formación de ciudadanos críticos, informados y comprometidos con la construcción de sociedades más justas y equitativas (López et al., 2021).

Por su parte, Arevalo y Romauro (2023), señalan que la importancia de los Estudios sociales radica en:

- **Comprender la sociedad:** ayudan a los estudiantes a comprender cómo funciona la sociedad en la que viven. Aprenden sobre las estructuras sociales, las instituciones gubernamentales, las dinámicas culturales y los procesos económicos que dan forma a sus vidas.
- **Conciencia histórica:** permite a los estudiantes explorar la historia y entender cómo los eventos pasados han influido en el presente. Esto les ayuda a desarrollar una apreciación más profunda de la evolución de la sociedad y la cultura.
- **Pensamiento crítico:** fomenta el pensamiento crítico al enseñar a los estudiantes a cuestionar, analizar y evaluar información y argumentos. Esto es esencial para tomar decisiones informadas y evitar la credulidad frente a la desinformación.
- **Ciudadanía informada:** preparan a los estudiantes para ser ciudadanos informados y participativos. Les enseñan acerca de los derechos y responsabilidades ciudadanas y cómo participar en la toma de decisiones políticas.
- **Fomento de la empatía:** al explorar diferentes culturas, tradiciones y perspectivas en los Estudios Sociales, los estudiantes desarrollan empatía y una mayor comprensión de la diversidad cultural. Esto es fundamental en un mundo cada vez más globalizado.
- **Conexiones interdisciplinarias:** Los Estudios Sociales se entrelazan con otras disciplinas, como la ciencia, la tecnología, la literatura y las artes. Esto permite una comprensión más completa de la sociedad y su interacción con otros aspectos de la vida humana.
- **Conciencia de problemas globales:** exponen a los estudiantes a problemas globales, como la pobreza, el cambio climático, los derechos humanos y los conflictos internacionales. Los sensibiliza a los desafíos que enfrenta la

humanidad y fomenta el activismo social.

- **Habilidades de investigación:** enseña a los estudiantes a investigar, recopilar datos, analizar información y comunicar sus hallazgos de manera efectiva. Estas habilidades son útiles en la vida cotidiana y en una amplia variedad de carreras.
- **Participación cívica:** promueven la participación cívica y la responsabilidad cívica al brindar a los estudiantes una comprensión más profunda de la política, el gobierno y el proceso democrático. Les capacita para ser ciudadanos activos y comprometidos.

En Ecuador, actualmente el currículo de Estudios Sociales abarca desde el reconocimiento de la identidad propia, personal y familiar del estudiante, con una ampliación progresiva del ámbito temático, hasta el estudio de los problemas mundiales; enfrenta cuestiones básicas que tienen que ver con el entorno, para luego tomar separadamente Historia y Geografía, que se dictan alternadamente año por año, sin mezclarse, pero en forma coordinada. Lo que se podría denominar Cívica o Educación para la Ciudadanía se inserta como una dimensión valorativa de los propios contenidos geográficos e históricos, concretando sólo en algunos casos con temas específicos, como el conocimiento de la realidad actual del Ecuador (López et al., 2021).

Es importante mencionar que, el contenido de Ciencias Sociales obligatorias para el noveno año de Educación General Básica en el Ecuador contempla: el estudio del pasado del Viejo Mundo y del Nuevo Mundo la difusión de la humanidad desde el África, los grandes imperios antiguos (Asia y el Medio Oriente, Egipto), el mundo mediterráneo, Grecia, Roma y el surgimiento del cristianismo y del Islam y, por otro lado, estudia el origen y evolución de las poblaciones de América y sus expresiones en Mesoamérica y América Andina.

Se enfrenta luego las conquistas y colonizaciones de América y su inserción en el sistema económico y político mundial, la crisis de los antiguos regímenes coloniales de América en el marco de los avances científicos, los siglos XVII y XVIII, el surgimiento del capitalismo y revolución industrial, las revoluciones políticas y las independencias de América Latina, el avance de la industrialización y del liberalismo en el mundo, el surgimiento de las naciones europeas, la situación

de las sociedades latinoamericanas luego de la Independencia y el nacimiento de los estados nación, la colonización de Asia y África, y finalmente la consolidación de los estados de Latinoamérica y su identidad.

Storytelling digital

La narración digital no es un concepto novedoso en tecnología educativa, gracias principalmente a Lambert y Atchley, cofundadores del Centro para la Narración Digital en Berkley, California, en 1993. La narración digital puede tener varias formas, ya sean imágenes fijas con narración, videos, documentales, creaciones profesionales o producciones estudiantiles. Además, se entiende como el arte de contar cuentos con una variedad de elementos digitales multimedia como imágenes, audio, video y música para presentar la información de un tema específico (Hermann, 2020).

Dado que la narración de historias es más antigua que la propia historia humana, el poder de las historias ha sido significativo a través de generaciones, ya que representan una de las formas más antiguas de educación. Siempre en el corazón de la educación, tienen una cualidad mágica que puede involucrar a los alumnos de una manera única que pocos otros métodos educativos pueden lograr. Aun así, cuando la narración migra al ámbito digital, embarcándose en la aventura de la tecnología emergente parece ser una historia digital en sí misma. Los narradores siempre solían aprovechar la última tecnología disponible para compartir sus creaciones ya que, en lugar de ser simplemente una herramienta para difundir historias, la tecnología ayuda a ampliar su audiencia, constituyendo así una parte profundamente integrada del proceso de narración (Kouvara et al., 2019).

No hace falta decir que las herramientas digitales abundan actualmente y facilitan al narrador ya que al utilizar estos elementos pueden conseguir narrar una historia eficaz. La narración de historias no sólo encaja en un curso de artes del lenguaje, sino que abarca todo el plan de estudios, lo que permite a los alumnos descubrir ideas novedosas mientras reúnen recursos para sus historias digitales.

Suárez (2023), sostiene que la narración digital parece ser el vehículo más adecuado para combinar el desarrollo de la alfabetización tradicional, mientras que se requiere que los alumnos sinteticen la imaginación, la creatividad, la

investigación y el pensamiento crítico para traducir sus ideas en alguna forma de expresión basada en los medios.

El storytelling es una técnica de comunicación que implica contar historias de manera efectiva con el propósito de transmitir un mensaje, involucrar a la audiencia y generar una conexión emocional. Esta técnica se ha convertido en una herramienta valiosa en campos como el marketing, la educación, la política y la narración en general (Arias y Díaz, 2023).

Por otra parte, Navarrete (2019), indica que el storytelling es el arte de contar historias de manera convincente, utilizando elementos narrativos como personajes, trama, conflicto y resolución para comunicar un mensaje o una idea. Se basa en la idea de que las personas están más dispuestas a recordar y relacionarse con información presentada en forma de una narrativa coherente y emocionalmente atractiva.

Boulahrouz (2021), manifiesta que el storytelling es fundamental en el desarrollo de los estudiantes, puesto que, desarrolla diversas destrezas y habilidades, tales como:

Tabla N° 1. Desarrollo de destrezas y habilidades mediante el storytelling

	Descripción
Conexión Emocional	Las historias tienen el poder de generar una conexión emocional con la audiencia. Al involucrar a las emociones de las personas, se crea un vínculo más fuerte entre el narrador y el receptor del mensaje.
Memorabilidad	Las historias son más fáciles de recordar que datos o hechos aislados. La narrativa estructurada facilita la retención de información y la transmisión del mensaje.
Compromiso	El storytelling es efectivo para mantener la atención de la audiencia. Las personas tienden a estar más comprometidas y dispuestas a escuchar una historia interesante.

Comunicación	Las historias pueden simplificar conceptos complejos al ilustrarlos a través de ejemplos concretos. Esto hace que la información sea más comprensible.
Inspiración y Motivación	Las historias bien contadas pueden inspirar a la audiencia y motivarla a tomar acción.
Compartibilidad	Las historias atractivas son más propensas a ser compartidas en las redes sociales y otras plataformas, lo que amplifica su alcance y visibilidad.

Fuente: Información a partir de Boulahrouz (2021)

En relación al storytelling digital, Ibañez (2020), se refiere al uso de medios digitales, como redes sociales, sitios web, blogs, videos en línea y otras plataformas digitales, para contar historias mediante la combinación de los principios del storytelling tradicional con las posibilidades interactivas y de alcance masivo que ofrecen las tecnologías digitales.

En este mismo sentido, la importancia del storytelling digital radica en su capacidad para llegar a audiencias globales y aprovechar el poder de las redes sociales y la participación en línea para contar historias de una manera atractiva y efectiva (Sánchez, 2023).

Dentro de un contexto general, el storytelling digital es una herramienta poderosa para comunicar mensajes, conectarse emocionalmente con la audiencia y lograr un impacto duradero en una variedad de contextos. Estas técnicas son fundamentales en la era de la información y la comunicación digital.

El storytelling en el campo educativo

En el ámbito educativo, el storytelling ha cobrado gran importancia, ya que contar historias puede ser una manera efectiva de comunicar información compleja y abstracta. Esto se debe a que permite a los estudiantes contextualizar y personalizar el conocimiento, facilitando su comprensión y retención. Además, en la era actual, las narrativas digitales han ampliado las posibilidades del storytelling, ofreciendo nuevas formas de involucrar a los estudiantes a través de medios como videos, animaciones y experiencias interactivas. Esta evolución en las herramientas narrativas digitales ha enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje,

permitiendo una mayor variedad de recursos para estimular el interés y la participación de los estudiantes (Guanotuña et al., 2023).

El storytelling, o la técnica de contar historias de manera efectiva, es una herramienta valiosa en el campo educativo. Consiste en utilizar narrativas y relatos para enseñar conceptos, transmitir información y comprometer a los estudiantes de manera más profunda y significativa (Farfan y Manrique, 2023).

El uso de tecnología digital interactiva en el storytelling implica la creación de narrativas participativas que sumergen al público en la historia. Estas historias pueden ser de ficción o basadas en la realidad, y están dirigidas tanto a audiencias generales como a grupos especializados. El storytelling se convierte así en una estrategia educativa motivadora que abarca dos elementos principales: contar una historia y evocar emociones tanto en el receptor como en el emisor. Esto promueve el desarrollo de la imaginación, la exploración de diversos contextos, la expansión del vocabulario, la colaboración entre pares y el uso de herramientas digitales para la creación y difusión de historias. En resumen, el storytelling contribuye a mejorar los entornos de aprendizaje al crear experiencias que integran elementos sensoriales como objetos, olores, formas, colores, sonidos y personas, los cuales interactúan en un contexto físico que cobra vida propia (Curay y Ramón, 2021).

La importancia del storytelling en la educación permite crear atención a partir de las historias capturando la atención de los estudiantes de manera efectiva; de la misma manera, las narrativas ayudan a los estudiantes a comprender conceptos abstractos al proporcionar ejemplos concretos y contextos significativos. Esto facilita la retención de la información. Así mismo, por medio del storytelling se fomenta la creatividad al involucrar a los estudiantes en la creación de historias o en la interpretación de narrativas, se fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, como también se utiliza para avivar la colaboración entre estudiantes, ya que pueden trabajar juntos para crear, analizar o discutir historias (Fernandez y Venencia, 2023).

El storytelling en la educación es una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje, motivar a los estudiantes y fomentar la comprensión profunda de los conceptos. Permite a los educadores comunicarse de manera más efectiva y crear

experiencias de aprendizaje enriquecedoras y significativas.

Gamificación

La gamificación es el uso de elementos y técnicas del juego en contextos no lúdicos para involucrar, motivar y enseñar a las personas de una manera más entretenida y participativa. Se trata de aplicar mecánicas, dinámicas y elementos típicos del juego, como competencias, recompensas, desafíos y narrativas, a situaciones o actividades que no son juegos en sí. El objetivo principal de la gamificación es aumentar la participación, el compromiso y el aprendizaje en contextos como la educación, el marketing, el trabajo y otras áreas (Correa y Holguin, 2023).

De acuerdo al criterio de Castillo et al. (2022) la gamificación consiste en integrar elementos propios del juego en el entorno del aula, con el fin de brindar a los estudiantes la oportunidad de actuar de manera autónoma, demostrar competencia y aprender en interacción con sus compañeros. Estos elementos provenientes del juego son un lenguaje conocido por niños y jóvenes, lo que los convierte en un canal adicional para que los profesores puedan comunicarse con sus alumnos.

En otras palabras, la gamificación en la educación se enfoca en emplear elementos del juego para aumentar el compromiso y motivar a los estudiantes a involucrarse más en el tema central de una actividad gamificada. El objetivo principal es fomentar la participación en la formación, la educación y la instrucción en general (Godoy, 2019).

Según García (2022) ejemplifica a la gamificación, la cual pueden incluir las siguientes actividades:

Aplicaciones de Aprendizaje: El uso de elementos de juego, como puntos, medallas o tablas de clasificación, para motivar a los estudiantes a participar y avanzar en actividades de aprendizaje en línea.

Programas de Fidelización de Clientes: Ofrecer recompensas y descuentos a los clientes por realizar ciertas acciones, como compras repetidas o referencias a otros clientes.

Formación en el Trabajo: Implementar juegos y simulaciones para capacitar a los empleados en situaciones de trabajo real o en el desarrollo de habilidades específicas.

Aplicaciones de Salud y Bienestar: Utilizar desafíos y recompensas para motivar a las personas a mantener hábitos saludables, como hacer ejercicio o seguir una dieta equilibrada.

Marketing y Publicidad: Diseñar campañas publicitarias interactivas que involucren a los consumidores a través de juegos y competencias en línea.

Gestión de Proyectos: Utilizar elementos de juego, como el seguimiento de progreso y logros, para mantener a los equipos motivados y enfocados en la finalización de tareas y proyectos (p. 12).

La gamificación se basa en la idea de que los seres humanos tienen una predisposición natural para jugar y competir, lo que puede ser aprovechado para promover la participación y el logro de objetivos. Al incorporar elementos de juego en contextos no lúdicos, se busca hacer que las actividades sean más atractivas y gratificantes, al tiempo que se fomenta el aprendizaje y la colaboración (Becerra y Barahona, 2023).

En síntesis, la gamificación es una estrategia que utiliza la psicología del juego para influir en el comportamiento y la participación de las personas en una amplia variedad de contextos, desde la educación y el trabajo hasta la salud y el marketing.

Gamificación en la educación

Integrar la gamificación en el aula no implica desviarse del plan de estudios establecido, sino más bien incorporar elementos significativos del mundo de los videojuegos sin depender de juegos específicos, lo que aumenta el interés de los estudiantes. Esta práctica no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también adapta y emplea estos elementos en el proceso de enseñanza, generando así un mayor entusiasmo por aprender; de este modo, la gamificación en la educación es una estrategia poderosa que ha demostrado tener un impacto significativo en la forma en que los estudiantes aprenden y se involucran en el proceso educativo (Merino et al., 2023).

En este sentido, se debe tener presente los recursos digitales se vuelven cada

vez más indispensables en las instituciones educativas al ofrecer nuevos entornos para la enseñanza y el aprendizaje. Estos recursos proporcionan libertad de restricciones impuestas por tiempo y espacio en la enseñanza presencial, permiten una comunicación continua entre docentes y participantes, y mejoran el ambiente de aprendizaje al adaptarse a nuevas estrategias que fomentan el desarrollo cognitivo, práctico, creativo y divertido en diversas áreas del currículo (Ormaza y Rodríguez, 2020).

Además, hay que considerar que metodología de enseñanza del docente es un componente crucial que puede influir en las actitudes de los estudiantes en el aula. Por esta razón, la integración progresiva de la tecnología desde los primeros años de la educación básica, y el acercamiento constante del proceso de enseñanza-aprendizaje a la era digital y sus innovaciones, pueden conducir a un cambio de paradigma educativo. Este enfoque hará que el estudio sea más atractivo e interesante tanto para el docente como para el estudiante. Sin embargo, esto no significa descuidar el aspecto emocional en la dinámica e interacción del entorno educativo en general (Becerra y Barahona, 2023).

La gamificación puede permitir a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y tomar decisiones sobre su aprendizaje. Esto promueve la autonomía y el aprendizaje autodirigido. Es así que los juegos a menudo proporcionan retroalimentación inmediata sobre el rendimiento del estudiante. Esto permite a los estudiantes corregir errores y mejorar sus habilidades de manera inmediata (Fernández M. , 2023).

Según Páez y Chanaluisa (2023), la gamificación abre la puerta a una variedad de recursos educativos, incluidos juegos digitales, aplicaciones interactivas y plataformas en línea que amplían las opciones de aprendizaje. Por otra parte, la gamificación convierte el proceso educativo en una experiencia más lúdica y atractiva, con esto los estudiantes disfrutan más de sus clases y son más propensos a participar activamente en el aprendizaje.

La gamificación motiva a los estudiantes al hacer que el proceso de aprendizaje sea más entretenido y gratificante. Los elementos de juego, como recompensas, medallas y puntos, estimulan a los estudiantes a participar activamente en las

actividades educativas. Es importante entender que los juegos y desafíos involucran a los estudiantes de manera más activa. Los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, en lugar de ser receptores pasivos de información.

Según Zambrano (2023) la gamificación a menudo incluye elementos competitivos, como tablas de clasificación, que pueden fomentar la competencia saludable entre los estudiantes esto puede aumentar el esfuerzo y el compromiso de los estudiantes. Las historias y narrativas utilizadas en la gamificación pueden ayudar a los estudiantes a recordar y comprender mejor la información. Los juegos educativos pueden proporcionar oportunidades para desarrollar una variedad de habilidades, desde la resolución de problemas y toma de decisiones hasta habilidades sociales como la colaboración y la comunicación.

La gamificación en la educación es importante porque transforma el proceso de aprendizaje, haciéndolo más atractivo, interactivo y efectivo. Motiva a los estudiantes, fomenta la participación activa, desarrolla habilidades y, en última instancia, mejora el rendimiento académico.

Cabe destacar que en la sociedad posdigital, ciertas características del aprendizaje han llevado a explorar el uso de la gamificación, donde elementos del juego se integran en actividades, prácticas o propuestas formativas con una clara intencionalidad final. Esto implica establecer objetivos concretos que requieren atención tanto en entornos de aprendizaje analógicos como digitales para aprovechar adecuadamente la gamificación. En el ámbito educativo específico, la gamificación ha tenido éxito en diversas prácticas, ya sea por su efectividad en la motivación a través de recompensas, o porque los entornos simulados proporcionan seguridad a los estudiantes (Llorente et al., 2022).

Para Trigueros y Navarro (2019), la gamificación se presenta como una estrategia para impulsar la motivación en los estudiantes. Buscando proporcionar estímulos externos que despierten la curiosidad, aumenten el interés por la actividad y permitan disfrutar del aprendizaje. Al mismo tiempo, se trabaja en la motivación al generar sensaciones y emociones positivas a través de la dinámica del juego. De esta manera, el docente ejerce una influencia significativa al crear entornos de

aprendizaje donde los estudiantes perciben un enfoque innovador y reciben apoyo para desarrollar su autonomía y competencia.

El éxito de la gamificación al incorporar la mecánica del juego radica en su diseño, el cual debe considerar un entendimiento adecuado entre los participantes, la misión y la motivación que los impulsa. Esta motivación se divide en dos tipos: la extrínseca, donde el estudiante recibe estímulos y recompensas, y la intrínseca, que surge del propio estudiante y le proporciona satisfacción personal. (Guzmán et al., 2020).

Ardila (2019) asevera que al gamificar una actividad se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Examinar el entorno de los estudiantes para mejorar las posibilidades de éxito de la actividad;
- Establecer metas de aprendizaje para otorgar significado a la gamificación;
- Presentar actividades educativas breves y simples junto con mecánicas de juego;
- Crear una narrativa atractiva que se relacione con los intereses de los estudiantes;
- Establecer metas tanto individuales como grupales;
- Planificar las etapas y rutas que los estudiantes deben seguir para alcanzar las metas;
- Determinar cómo se realizará el seguimiento de las actividades de los estudiantes y cómo recibirán retroalimentación;
- Organizar las actividades colaborativas e individuales;
- Definir niveles de dificultad progresiva para los estudiantes;
- Implementar recompensas y reconocimientos sociales para los estudiantes;
- Considerar incentivos adicionales para actividades grupales e individuales que motiven a los estudiantes;
- Permitir a los estudiantes repetir las actividades si así lo desean.

Hernández y Collados (2020) las características de un enfoque gamificado

apropiado para el entorno escolar:

- Incorporación de elementos narrativos que generen motivación inicial y a largo plazo.
- Implementación de sistemas de pequeñas recompensas por acciones que brinden refuerzo y motivación a corto plazo.
- Inclusión de elementos personalizadores que adapten la experiencia de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Establecimiento de un sistema de interacción social cercana con el profesor y de trabajo en equipo con los compañeros.
- Desarrollo de un sistema de respuesta que ofrezca retroalimentación inmediata sobre las acciones de cada alumno.
- Diseño de actividades interesantes y divertidas que permitan a los estudiantes trabajar con conceptos y desarrollar las competencias que se pretenden promover.

Importancia de la gamificación en el proceso de aprendizaje

La gamificación es una estrategia educativa que ha demostrado ser efectiva y que aporta varios beneficios importantes en el proceso de aprendizaje. Además, la gamificación hace que el aprendizaje sea más atractivo y emocionante, puesto que los elementos de juego, como recompensas, desafíos y competencias, motivan a los estudiantes a participar activamente en las actividades educativas (Pérez A. , 2023).

La gamificación a menudo incorpora elementos competitivos, como tablas de clasificación. Esto puede fomentar la competencia saludable entre los estudiantes, lo que puede aumentar su esfuerzo y compromiso. Por medio de la gamificación los estudiantes pueden practicar y desarrollar una variedad de habilidades, desde habilidades cognitivas como la resolución de problemas hasta habilidades sociales como la colaboración (Rodríguez y Visbal, 2022).

Los juegos educativos a menudo proporcionan retroalimentación inmediata sobre el rendimiento del estudiante. Esto permite a los estudiantes corregir errores y mejorar de inmediato. La gamificación transforma el proceso de aprendizaje en

una experiencia lúdica y entretenida. Los estudiantes disfrutaban más de sus clases y están más dispuestos a participar.

La gamificación puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, lo que la hace adecuada para una amplia gama de estudiantes, desde aquellos que aprenden mejor a través de la competencia hasta aquellos que prefieren un enfoque más colaborativo. Involucra a los estudiantes en situaciones y desafíos que son similares a los que enfrentarán en el mundo real, lo que los prepara para aplicar lo que han aprendido en contextos prácticos (Páez y Chanaluisa, 2023).

Finalmente se puede afirmar que la gamificación es importante en el proceso de aprendizaje porque hace que el aprendizaje sea más efectivo, participativo y motivador. Contribuye a un mayor compromiso de los estudiantes ya un aprendizaje más profundo y significativo.

Constructivismo y su aplicación en la enseñanza

El Constructivismo es una teoría educativa que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su comprensión del mundo basándose en sus experiencias previas y el conocimiento previo. En lugar de simplemente absorber información, los estudiantes participan activamente en la construcción de su propio conocimiento a través de actividades como la resolución de problemas, la discusión en grupo y la experimentación (Bolaño, 2020).

Según Barriga y Hernández (2020), el constructivismo es un proceso tanto personal como social, en el cual los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, así como actitudes y valores. Se enfatiza la importancia de la interacción social, el trabajo colaborativo, la reflexión crítica y la resolución de problemas como componentes clave del proceso de aprendizaje constructivista.

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. En lugar de recibir pasivamente la información de un maestro o un libro de texto, los estudiantes participan activamente en la elaboración de su comprensión a través de la exploración, la reflexión y la resolución de problemas (Nivela et al., 2023).

En la aplicación del constructivismo en la enseñanza, los profesores actúan como facilitadores del aprendizaje, creando entornos en los que los estudiantes puedan explorar, cuestionar y construir su entendimiento. Esto implica fomentar la participación activa de los estudiantes, proporcionarles oportunidades para la reflexión y la colaboración, y conectar el nuevo conocimiento con lo que ya saben (García et al., 2023).

Algunas estrategias comunes utilizadas en la enseñanza constructivista incluyen el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, el uso de tecnología educativa y la evaluación formativa, los cuales se describen a continuación, según (Palacios et al., 2021):

- Aprendizaje basado en problemas: Los estudiantes trabajan en proyectos o problemas auténticos que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades para encontrar soluciones.
- Aprendizaje colaborativo: Se fomenta el trabajo en grupo y la discusión entre pares para construir el conocimiento de manera colectiva. Los estudiantes pueden compartir ideas, resolver problemas juntos y aprender unos de otros.
- Uso de herramientas y recursos diversos: Se ofrecen a los estudiantes una variedad de recursos, como libros, internet, materiales manipulativos y tecnología, para explorar y construir su comprensión desde múltiples perspectivas.
- Evaluación formativa: Se emplean estrategias de evaluación que proporcionan retroalimentación continua sobre el progreso del estudiante, lo que permite ajustar la instrucción según las necesidades individuales de cada estudiante.

Teoría del flujo - motivación en el aprendizaje

La Teoría del Flujo describe un estado mental en el que una persona está completamente inmersa en una actividad, experimentando un alto grado de enfoque, involucramiento y disfrute en el proceso de la actividad. Este estado de flujo se caracteriza por una completa absorción en lo que se está haciendo, de tal manera que otras necesidades, preocupaciones o la percepción del tiempo pueden quedar temporalmente suspendidas (Fernández et al., 2023).

Características de la teoría del flujo

Según Fernández et al. (2023) entre las características más importantes están las siguientes:

- **Equilibrio entre el desafío y la habilidad:** El flujo ocurre cuando los desafíos que presenta una tarea están en equilibrio con las habilidades de la persona, ni demasiado fáciles que resulten aburridos, ni demasiado difíciles que provoquen ansiedad.
- **Metas claras:** La actividad debe tener objetivos claros y proporcionar retroalimentación inmediata. Esto ayuda a la persona a entender cómo debe proceder a continuación en la tarea.
- **Concentración completa en la tarea:** Durante un estado de flujo, la atención de la persona está completamente centrada en la tarea, minimizando las distracciones.
- **Sensación de serenidad:** La autoconciencia desaparece, pero el sentido de control personal sobre la situación o actividad aumenta, lo que lleva a una sensación de paz interior.
- **Alteración del sentido del tiempo:** En el flujo las personas a menudo reportan una distorsión del tiempo, el cual puede parecer que pasa más rápido o más lento de lo habitual.
- **Aplicación en el Aprendizaje:** En el contexto educativo, promover experiencias de flujo puede ser una estrategia poderosa para aumentar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Cuando los estudiantes experimentan el flujo, es más probable que se involucren profundamente con el material de aprendizaje, lo que puede llevar a mejores resultados educativos.

Algunas estrategias para facilitar el flujo en el aprendizaje incluyen:

- Diseñar actividades que estén al nivel adecuado de dificultad para los estudiantes, desafiándolos lo suficiente para mantener su interés sin abrumarlos.
- Establecer metas claras y proporcionar retroalimentación continua, lo que ayuda a los estudiantes a entender su progreso y cómo mejorar.
- Fomentar un ambiente que minimice las distracciones, permitiendo a los estudiantes concentrarse completamente en sus tareas.

- Variar las actividades de aprendizaje para mantener el interés y el desafío, ajustando la complejidad a medida que los estudiantes desarrollan sus habilidades.

La Teoría del Flujo ofrece una visión valiosa de cómo la motivación y la eficacia del aprendizaje pueden ser maximizadas a través de la gestión cuidadosa de las actividades de aprendizaje y el entorno educativo. Al centrarse en crear las condiciones adecuadas para el flujo, los educadores pueden ayudar a sus estudiantes no solo a aprender de manera más efectiva, sino también a disfrutar más del proceso de aprendizaje.

Narrativas digitales

Las narrativas digitales son una forma moderna de contar historias que utilizan medios digitales para narrar relatos. Esto incluye el uso de textos, imágenes, video, audio, y redes sociales para construir historias que son distribuidas y consumidas a través de plataformas digitales. A diferencia de las narrativas tradicionales que pueden limitarse a textos impresos o relatos orales, las narrativas digitales aprovechan la tecnología para expandir las posibilidades expresivas y la interactividad con el público (Mendoza y Acosta, 2023).

Según Núñez et al. (2022), las características principales de las narrativas digitales se describen a continuación:

- Las narrativas digitales a menudo combinan múltiples formas de medios. Pueden incluir vídeos, fotografías, gráficos, música y efectos de sonido que enriquecen la experiencia del usuario y amplían el alcance y profundidad del relato.
- Algunas narrativas digitales permiten que los usuarios influyan o cambien el curso de la historia a través de sus elecciones y acciones. Esto puede proporcionar una experiencia más participativa y personalizada.
- Al estar alojadas en plataformas digitales, estas narrativas son fácilmente accesibles a un público global. Las barreras para entrar y compartir son generalmente bajas, permitiendo una amplia distribución y consumo.
- Las plataformas digitales facilitan la colaboración entre escritores, artistas y el público. Los proyectos de narrativas digitales pueden involucrar a múltiples creadores de diferentes partes del mundo.

Usos de las Narrativas Digitales

De forma principal las narrativas digitales son utilizadas para enseñar y aprender de manera más efectiva, permitiendo a los estudiantes explorar conocimientos de formas innovadoras, es por ello que son muy importantes en el campo educativo (Andrade y Fonseca, 2021).

Dentro de otros campos como el marketing las narrativas digitales son utilizadas para contar sus historias de maneras más emocionantes, buscando una mayor conexión con sus consumidores. En el mundo del cine, la televisión y los videojuegos, las narrativas digitales son fundamentales para desarrollar historias complejas y emocionantes. Por su parte, en el campo social se utilizan para sensibilizar sobre causas importantes, permitiendo a las personas compartir sus experiencias y testimonios personales de manera más atractiva.

Las narrativas digitales son una evolución contemporánea del arte de contar historias, aprovechando las tecnologías digitales para expandir los límites tradicionales del relato. Facilitan una mayor interacción, colaboración y accesibilidad, haciendo que la narrativa sea más dinámica y adaptada a las necesidades y hábitos del público moderno.

Tecnología en el proceso educativo

La tecnología ha transformado significativamente el proceso educativo, integrándose de manera profunda en los métodos de enseñanza y aprendizaje. Su aplicación en la educación busca mejorar la accesibilidad al conocimiento, incrementar la eficiencia de los procesos educativos, y personalizar el aprendizaje de acuerdo con las necesidades de cada estudiante (Granados et al., 2020).

La tecnología ha ampliado el acceso a la educación a través de plataformas de aprendizaje en línea, recursos educativos abiertos y cursos masivos en línea (MOOCs). Esto permite que estudiantes de todo el mundo accedan a contenido educativo de calidad, independientemente de su ubicación geográfica (Vargas, 2020).

Las herramientas tecnológicas permiten una mayor personalización del aprendizaje, adaptándose al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante. Sistemas de tutoría inteligente y plataformas adaptativas analizan cómo aprende un

estudiante y ajustan el material didáctico para satisfacer sus necesidades específicas (Arteaga et al., 2022).

Los recursos tecnológicos, como los juegos educativos y simulaciones, incrementan el compromiso y la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. Herramientas como foros en línea, software de gestión del aprendizaje (LMS), y aplicaciones de colaboración en tiempo real fomentan la interacción entre estudiantes y profesores, incluso en entornos virtuales. La tecnología facilita nuevas formas de evaluación y proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes. Los sistemas de gestión del aprendizaje pueden administrar exámenes en línea y ofrecer análisis detallados del desempeño del estudiante (Malpartida et al., 2021).

Desafíos de la tecnología en Educación

La diferencia en el acceso a tecnología entre diferentes regiones y grupos socioeconómicos puede ampliar las desigualdades educativas. La efectividad de la tecnología educativa depende en gran parte de las habilidades del profesorado para integrarla adecuadamente en el currículo. Esto requiere formación continua y soporte técnico (Sánchez M. , 2023).

El acceso ilimitado a la información puede resultar abrumador para los estudiantes, dificultando la concentración y el análisis crítico. El uso excesivo de herramientas tecnológicas puede llevar a una disminución de habilidades sociales y comunicativas, especialmente si no se maneja adecuadamente (Montenegro & Fernández, 2023).

La integración de la tecnología en la educación representa una evolución significativa en cómo se imparte y recibe enseñanza. Mientras ofrece numerosas oportunidades para mejorar la educación. La clave está en utilizar la tecnología como una herramienta para complementar y enriquecer las prácticas educativas existentes, no como un sustituto de la interacción humana y el aprendizaje experiencial (Monasterio & Briceño, 2023).

Herramientas tecnológicas disponibles para implementar storytelling y gamificación (Genially, Kahoot, Powtoon Blookit).

Las herramientas tecnológicas para implementar narrativa digital (storytelling) y gamificación han diversificado las posibilidades de interacción, el aprendizaje en diversos contextos, incluidos educación, marketing y capacitación corporativa. Aquí te presento una selección de herramientas útiles para cada área, pensadas para facilitar la creación de contenido narrativo y experiencias de juego que motivan y educan a los usuarios (Moreira, 2021).

Herramientas para Storytelling

- Adobe Spark: Esta herramienta permite a los usuarios crear gráficos, webs y videos cortos de manera sencilla. Es especialmente útil para crear historias visuales impactantes que pueden ser compartidas fácilmente en línea.
- StoryMap JS: Ofrece la capacidad de contar historias usando mapas geográficos. Es ideal para narrativas que dependen de la localización geográfica para contar una historia o presentar información.
- Animoto: Una herramienta de creación de vídeos que facilita la combinación de fotos, textos y clips en vídeos profesionales, que son efectivos para contar historias personales o de marca.
- Canva: Aunque es ampliamente conocido por sus capacidades de diseño gráfico, Canva también puede ser utilizado para crear presentaciones y otros contenidos visuales que cuentan una historia.

Herramientas para Gamificación

- Classcraft: Diseñado específicamente para el entorno educativo, Classcraft usa elementos del juego de rol para transformar la experiencia de aprendizaje en una aventura gamificada, donde los estudiantes pueden ganar puntos, subir de nivel y enfrentarse a desafíos en un entorno colaborativo.
- Genially: Es una plataforma online que permite crear presentaciones interactivas, infografías, posters y otros contenidos multimedia de forma dinámica y atractiva. Genially ofrece una amplia variedad de plantillas y elementos interactivos, como botones, enlaces, videos incrustados, entre otros,

lo que la convierte en una herramienta versátil para la creación de materiales educativos, presentaciones profesionales o contenidos para redes sociales.

- Kahoot: Es una herramienta de aprendizaje basada en juegos, que permite a los usuarios crear, jugar y compartir cuestionarios interactivos, encuestas y juegos de preguntas y respuestas en tiempo real. Los usuarios pueden acceder a los Kahoots a través de sus dispositivos móviles o computadoras, lo que los hace ideales para clases, conferencias, eventos o simplemente para el entretenimiento. Kahoot fomenta la participación y el aprendizaje activo al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y competitiva.
- Powtoon: Es una plataforma de creación de videos y presentaciones animadas que permite a los usuarios crear contenido visualmente atractivo utilizando plantillas prediseñadas, personajes animados, efectos de transición y música de fondo. Powtoon es ampliamente utilizado en el ámbito educativo y empresarial para crear videos explicativos, presentaciones de proyectos, tutoriales, anuncios y más. Su interfaz intuitiva y sus herramientas de edición simplifican el proceso de creación de contenido animado, incluso para aquellos sin experiencia previa en diseño o animación.
- Blooket Es una herramienta gratuita, con la que los docentes, pueden crear cuestionarios de múltiples respuestas o hacer uso de los que ya están dentro de la plataforma para que los estudiantes afiancen conocimientos o repasen contenidos mientras juegan. Algo fundamental que nos proporciona Blooket es la combinación de la gamificación mientras evaluamos lo que lo convierte una herramienta muy útil en el ámbito educativo.

Implementar storytelling y gamificación de manera efectiva puede transformar completamente la forma de interactuar y atraer a al estudiante, haciendo que el contenido sea más atractivo y motivador.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto el cual está compuesto por el enfoque cualitativo y el enfoque cuantitativo. La investigación mixta se basa en estrategias de investigación multimodo, método mixto o triangulación de métodos, que combinan métodos cualitativos y cuantitativos. Se recomienda que la información recabada e interpretada al respecto sea validada. Las técnicas de recopilación y/o interpretación de datos pueden diferir (Ochoa et al., 2020).

Se escogió el enfoque mixto porque a través de este se podrá recolectar, describir, analizar e interpretar los datos alcanzados durante el desarrollo de la investigación, es decir, facilitará la obtención de la información por medio de la aplicación de varias técnicas investigativas.

También se aplicó una modalidad de investigación aplicada, misma que se concentra su atención en identificar necesidades, problemas u oportunidades del contexto para, posteriormente, aplicar conocimientos y dar respuesta a estos requerimientos desde la aplicación del método científico (Castro et al., 2022).

Por medio de este tipo de investigación se analizará a profundidad el problema identificado en la Unidad Educativa Luis A. Martínez, específicamente en los estudiantes de noveno año en la materia de Estudios Sociales con el fin de dar solución a la problemática encontrada.

Tipo de investigación

Se empleó una investigación descriptiva con el objetivo de describir características fundamentales de situaciones similares. Esta metodología utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura y el comportamiento de

las situaciones estudiadas, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes (Guevara et al., 2020).

Se seleccionó la investigación descriptiva por que ayudará a describir y analizar los resultados alcanzados de la aplicación de los instrumentos de investigación que serán la encuesta y la entrevista.

Por otra parte, se utilizó la investigación bibliográfica que es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros; en ella la observación está presente en el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio (Guevara et al., 2020).

Se escogió este tipo de investigación, porque, por medio de la investigación documental se obtendrá información bibliográfica de fuentes documentales que contribuirán al desarrollo del marco teórico y ampliar de forma teórica la temática investigada.

Se utilizó la investigación de campo que permite la intervención del observador en un entorno físico, para luego observar el lugar y fotografiarlo, esquematizar las imágenes y finalmente esbozar conceptos (Nájera & Paredes, 2017).

La investigación de campo fue seleccionada porque por medio de esto la investigadora tendrá un contacto directo con los individuos involucrados en la investigación que serán los estudiantes de noveno años de la Unidad Educativa Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados (Arias et al., 2026).

Se utilizó una muestra por conveniencia, es decir, se utilizó una técnica de muestreo no probabilístico acorde a la facilidad de acceso que tiene la investigadora para con los individuos involucrados. La muestra investigada son los estudiantes de

noveno años de la Unidad Educativa Luis A. Martínez que son un total de 137 estudiantes, los cuales se distribuyen de la siguiente manera:

Tabla N° 2. Muestra

Nivel	Jornada	Paralelo	N° estudiantes
9no	Vespertina	Noveno A	34
		Noveno B	33
	Matutina	Noveno A	35
		Noveno B	35
Total			137

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Información a partir de la base de datos de la Unidad Educativa Luis A. Martínez

Proceso de recolección de los datos

El proceso de recolección de datos es una etapa fundamental en la investigación, donde se obtiene la información necesaria para responder a las preguntas de investigación y alcanzar los objetivos del estudio. Consiste en la recopilación sistemática y organizada de datos relevantes sobre las variables de interés, utilizando diversas técnicas e instrumentos de investigación.

Para la recolección de datos se aplicó una encuesta con el fin de recopilar los datos sobre el storytelling digital en el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de educación general básica superior y la aplicación de la gamificación.

Con la obtención de los datos se procedió a transcribir los resultados, para luego realizar la tabulación de cada pregunta y establecer las frecuencias, a partir de ello se elaboró las tablas y gráficos estadísticas correspondientes para su posterior análisis, todo este proceso se realiza en el programa Microsoft Excel.

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos de investigación son herramientas y métodos utilizados por los investigadores para recopilar, analizar y interpretar datos con el fin de responder a preguntas de investigación específicas y alcanzar los objetivos del estudio. Estas técnicas e instrumentos son fundamentales para obtener información relevante y fiable que sustente los hallazgos y conclusiones de la investigación.

La técnica e instrumento a utilizar fue la encuesta, la misma que consiste en recopilar datos y opiniones de un grupo específico de personas, generalmente a través de preguntas estandarizadas, y a su vez el objetivo es obtener información cuantitativa sobre un tema particular (Fuentes et al., 2019). La encuesta está dirigida a los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, se estructuró en base a preguntas cerradas con 10 ítems.

Validez del instrumento

La validez de un instrumento se refiere a la medida en que dicho instrumento mide lo que pretende medir de manera precisa y acertada. En el contexto de la investigación, un instrumento puede ser un cuestionario, una prueba, una escala de medición, entre otros medios utilizados para recolectar datos. La validez es fundamental para asegurar la calidad y la fiabilidad de los resultados obtenidos a través del instrumento. Cuando un instrumento es válido, podemos confiar en que las conclusiones que se obtienen a partir de él son representativas y precisas de la variable que se está tratando de medir.

El instrumento de evaluación fue sometido a un proceso de validación por dos expertos. Los expertos fueron seleccionados teniendo en cuenta los siguientes aspectos: grado académico, experiencia laboral y área de estudio; quienes colaboraron con su experiencia y criterio en la revisión cuidadosa de cada una de las preguntas, para asegurarse que las mismas fueran claras y adecuadas.

Luego de corregir el instrumento en base a las sugerencias de los expertos, quedo listo para ser aplicado ya que reúne las condiciones necesarias que permitan cumplir los objetivos trazados en el estudio. Finalmente, la participación de los expertos que tienen una trayectoria reconocida de más de 25 años en el ámbito educativo, con un grado académico acorde al tema tratado, brindaron la solidez y confiabilidad necesaria a las preguntas utilizadas en el instrumento.

Tabla N° 3. Operacionalización variable independiente – Aprendizaje de Estudios Sociales

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
El aprendizaje en estudios sociales se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades y comprensión en el campo de las ciencias sociales (Jiménez & Cuenca, 2021). Los estudios sociales abarcan una amplia gama de disciplinas, como la historia, la geografía, la economía, la sociología, la psicología y la ciencia política, y se centran en comprender la sociedad humana, sus instituciones, culturas y comportamientos (Guevara & Moreno, 2021).	Aprendizaje	Adquisición de conocimientos, habilidades	de ¿Consideras que la asignatura de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje? ¿Es de tu interés la materia de Estudios Sociales?	Técnicas: Encuesta
	Comprensión en el campo de las ciencias sociales	Interdisciplinario Desarrollo de habilidades críticas	¿Tu maestro realiza proyectos, simulaciones y actividades prácticas en clase? ¿Qué estrategias de enseñanza te llaman la atención	Instrumento: Cuestionario
	Comprender la sociedad humana, sus instituciones, culturas y comportamientos	Enfoque en la diversidad Aprendizaje activo		

Elaborado por: Rosa Calderón

Tabla N° 4. Operacionalización variable Dependiente – Storytelling Digital

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>Storytelling es una técnica de comunicación que implica contar historias de manera efectiva con el propósito de transmitir un mensaje, involucrar a la audiencia y generar una conexión emocional. Consiste en utilizar narrativas y relatos para enseñar conceptos, transmitir información y comprometer a los estudiantes de manera más profunda y significativa (Arias & Díaz, 2023).</p>	Técnica de comunicación	<p>de Contar historias de manera efectiva Transmitir un mensaje Narrativas y relatos</p>	<p>¿Has escuchado sobre el Storytelling Digital? ¿Qué te llega a la mente al escuchar Storytelling Digital? ¿Tu maestro ha utilizado el Storytelling Digital en otras materias que no sea Estudios Sociales? ¿Consideras que la implementación del Storytelling Digital ayudará que las clases de estudios sociales sean más interesantes? ¿Te interesaría aplicar el Storytelling Digital en tus clases de Estudios Sociales?</p>	<p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
	Contenido emotivo	<p>Conexión emocional Transmitir información</p>		
	Interactividad	<p>Participación activa</p>		

Elaborado por: Rosa Calderón

Análisis de los resultados

Una vez aplicada la encuesta se procedió a realizar el respectivo análisis, por lo cual, se obtuvo los siguientes resultados:

1. ¿Consideras que la asignatura de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje?

Tabla N° 5. La asignatura de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje

Pregunta	Respuesta	%
Totalmente de acuerdo	82	59,85%
De acuerdo	41	29,93%
Indiferente	11	8,03%
En desacuerdo	1	0,73%
Totalmente en desacuerdo	2	1,46%
Total	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

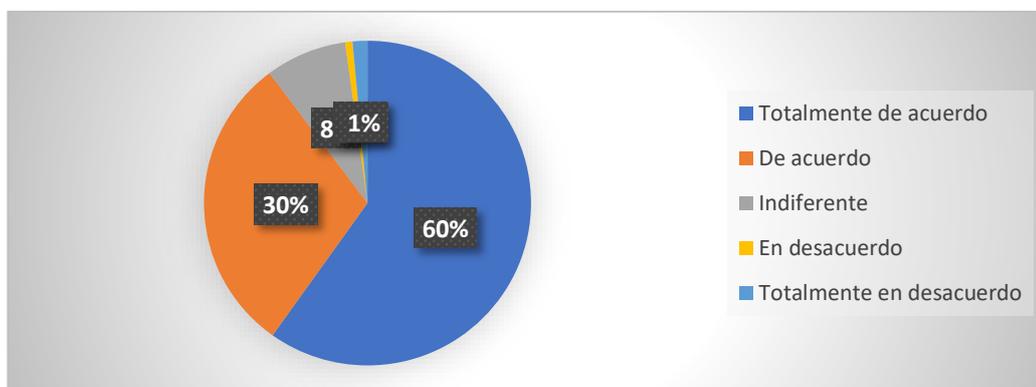


Gráfico N° 2 La asignatura de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

De acuerdo a los resultados presentados en la figura 1, el 60% de los estudiantes manifiestan estar totalmente de acuerdo en que la asignatura de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje, seguido del 30% que está de acuerdo; mientras que, el 8% es indiferente. También existe un número reducido de estudiantes que está en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. Los resultados obtenidos evidencian que para la mayoría de los estudiantes de 9no año de la Unidad Educativa Luis A. Martínez el aprendizaje de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje, derivado de las características del currículo de esta asignatura.

2. ¿Es de tu interés la materia de Estudios Sociales?

Tabla N° 6. ¿Es de tu interés la materia de Estudios Sociales?

Pregunta	Respuesta	%
Totalmente de acuerdo	65	47,45%
De acuerdo	57	41,61%
Indiferente	6	4,38%
En desacuerdo	5	3,65%
Totalmente en desacuerdo	4	2,92%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

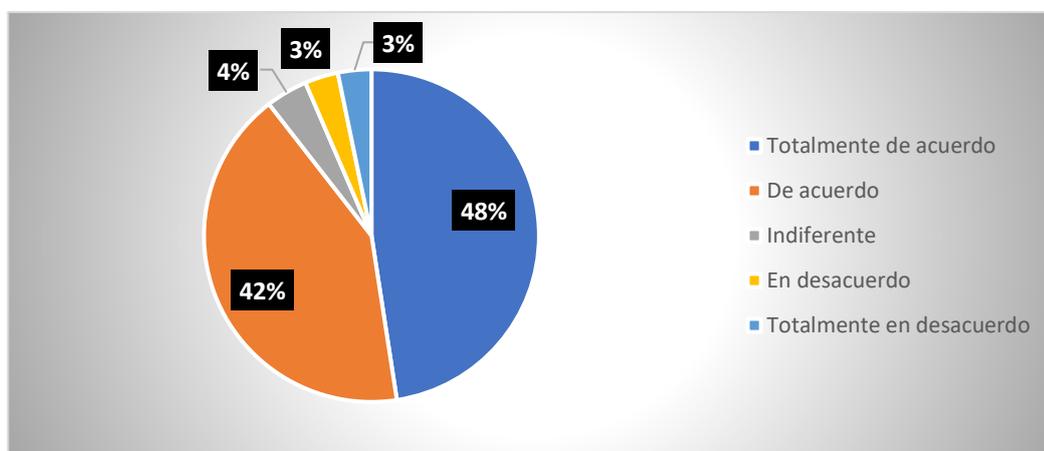


Gráfico N° 3 ¿Es de tu interés la materia de Estudios Sociales?

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

En la figura 2 se observa que el 48% de los estudiantes encuestados dicen estar totalmente de acuerdo con que la materia de Estudios Sociales es de su interés, seguido del 42% que manifiesta estar de acuerdo, mientras que al 4% le es indiferente y el restante indican estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. De estos datos se deduce que la gran mayoría de los estudiantes del 9no año de la U.E. Luis A. Martínez les interesa la asignatura de Estudios Sociales, es decir les gusta el pensum académico que se imparte.

3. ¿Tu maestro realiza proyectos, simulaciones y actividades prácticas en clase?

Tabla N° 7. Realiza proyectos, simulaciones y actividades prácticas en clase

Pregunta	Respuesta	%
Siempre	65	47,45%
Casi siempre	43	31,39%
A veces	23	16,79%
Rara vez	5	3,65%
Nunca	1	0,73%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

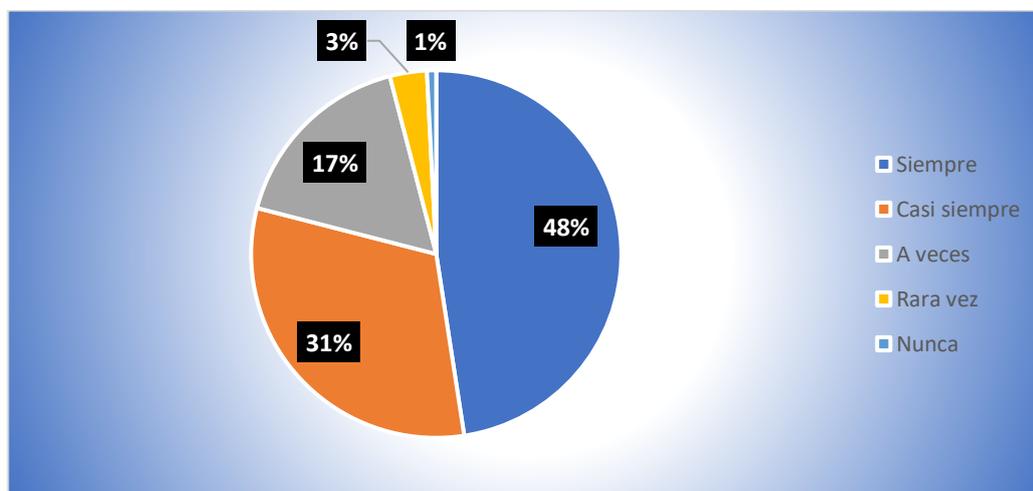


Gráfico N° 4 Realiza proyectos, simulaciones y actividades prácticas en clase

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

Conforme los resultados presentados en la figura 3, el 48% de los encuestados indican que el maestro de Estudios Sociales siempre realiza proyectos, simulaciones y actividades prácticas en clase, otro 31% dice que casi siempre, mientras que el 17% manifiesta que a veces, y un porcentaje mínimo del 3% y del 1% dicen que rara vez o nunca. Esto evidencia que la gran mayoría de los maestros están comprometidos con hacer clases dinámicas y participativas con los estudiantes, es decir a ellos les interesa que los alumnos se interesen por la materia de Estudios Sociales.

4. ¿Cuál es la materia que más te llama la atención?

Tabla N° 8. Materia que más te llama la atención

Pregunta	Respuesta	%
Historia	85	62,04%
Geografía	16	11,68%
Economía	13	9,49%
Política	11	8,03%
Sociología	11	8,03%
Otra	1	0,73%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

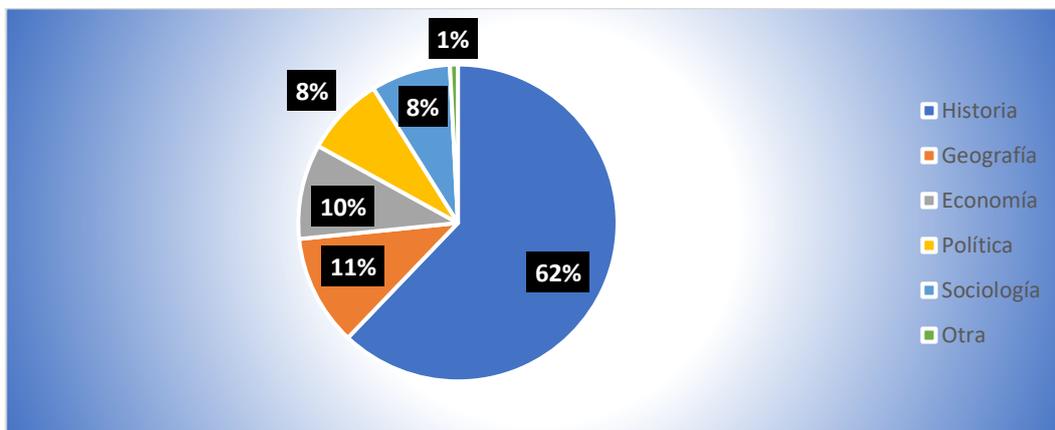


Gráfico N° 5 Materia que más te llama la atención

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

Como se ilustra en la figura anterior, el 62% de los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez afirma que la materia que más les llama la atención es Historia, seguido del 11% que corresponde a la materia de Geografía, al 10% la materia que más le llama la atención es Economía, Política y Sociología empatan con el 8% y al 1% de los encuestados les llama la atención otra materia.

5. ¿Te parece interesante el tema del “Descubrimiento de América”?

Tabla N° 9. Parece interesante el tema del “Descubrimiento de América”

Pregunta	Respuesta	%
Totalmente de acuerdo	80	58,39%
De acuerdo	44	32,12%
Indiferente	13	9,49%
En desacuerdo	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

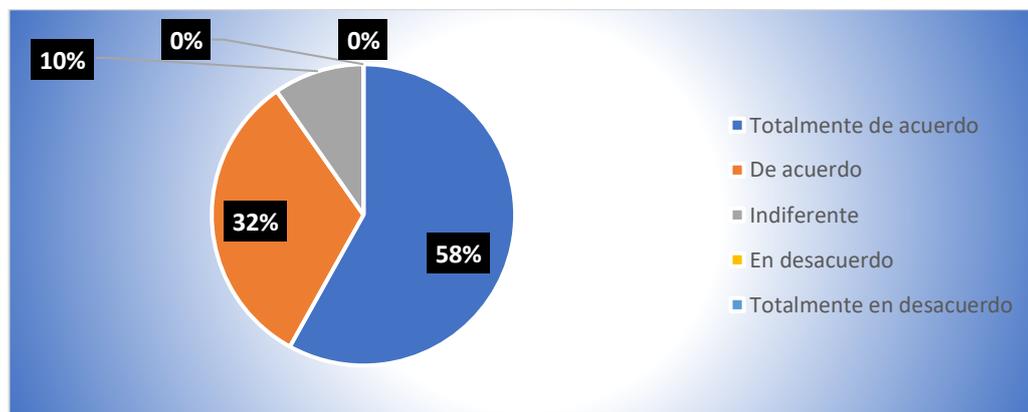


Gráfico N° 6 Parece interesante el tema del “Descubrimiento de América”

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

Acorde a los resultados presentados en la figura 5, el 58% de los encuestados está totalmente de acuerdo en que el tema del “Descubrimiento de América” es interesante, seguido del 32% que está de acuerdo, mientras sólo al 10% les es indiferente. Esto significa que a los alumnos les interesa mucho el tema del “Descubrimiento de América” ya que saben que a través de ella pueden conocer la historia ancestral, el origen de los pueblos, su cultura, y cómo la llegada de los españoles influyó en sus días. Estas respuestas refuerzan la pregunta anterior en donde la mayor parte de los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez se inclinó por Historia como su materia preferida.

6. ¿Has escuchado sobre el Storytelling Digital?

Tabla N° 10. El Storytelling Digital

Pregunta	Respuesta	%
Siempre	19	13,87%
Casi siempre	16	11,68%
A veces	23	16,79%
Rara vez	15	10,95%
Nunca	64	46,72%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

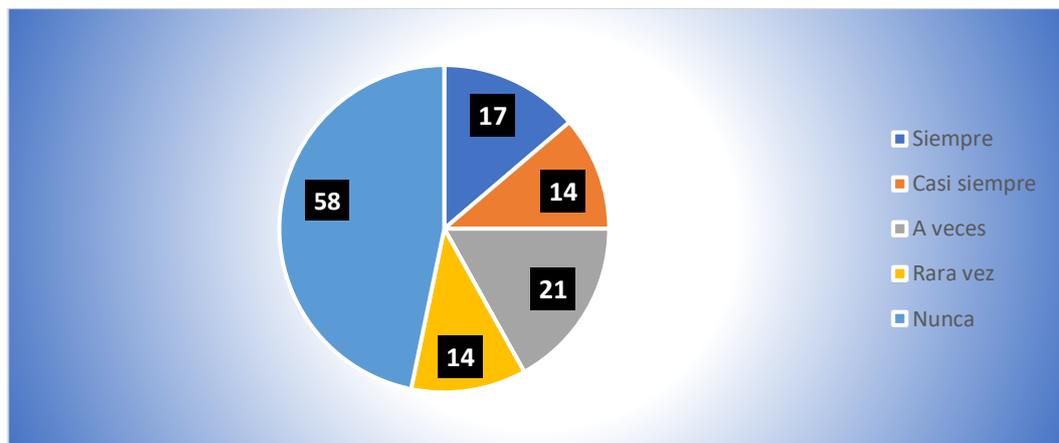


Gráfico N° 7 El Storytelling Digital

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

El 58% de los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez indican que nunca ha escuchado hablar sobre el Storytelling Digital, el 21% manifiesta que rara vez, el 17% en cambio menciona lo contrario y que siempre ha escuchado hablar del Storytelling Digital, mientras que el 14% sostienen que casi siempre, y el mismo porcentaje manifiesta que rara vez. El Storytelling Digital, es una tendencia relativamente nueva, es una de las ventajas de los avances tecnológicos que disfrutamos en la actualidad, y es necesario que los estudiantes sepan que tienen esta nueva herramienta para que puedan aprovechar al máximo sus ventajas.

7. ¿Qué te llega a la mente al escuchar Storytelling Digital?

Tabla N° 11. Definición de Storytelling Digital

Pregunta	Respuesta	%
Contar historias	69	50,36%
Transmitir un mensaje	23	16,79%
Narrativas y relatos	11	8,03%
Transmitir información	15	10,95%
Interacción con el contenido	19	13,87%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

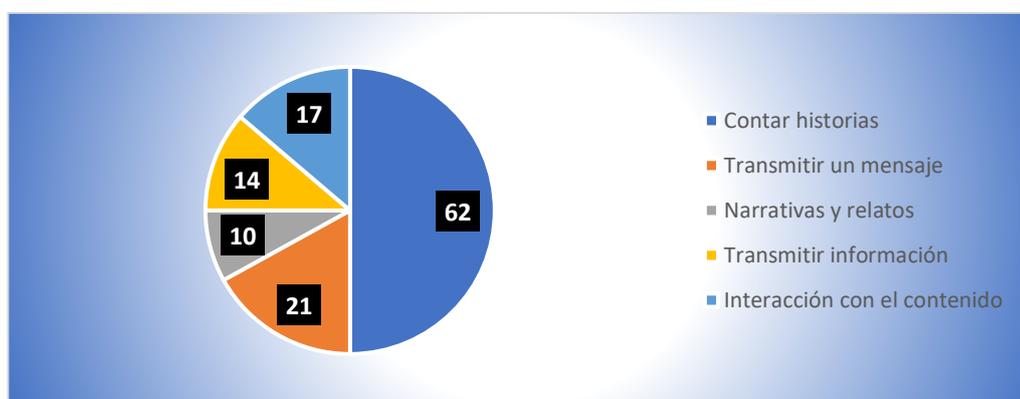


Gráfico N° 8 Definición de Storytelling Digital

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

En la figura 7 se observa que el 62% de los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez dice que al escuchar Storytelling Digital se le viene a la mente contar historias, el 21% indica que se le viene a la mente transmitir un mensaje, el 17% señala que piensa en interacción con el contenido, y el 14% y el 10% dicen que hace referencia a transmitir información y a narrativas y relatos respectivamente. Con este resultado queda claro que los estudiantes tienen una idea o una noción correcta de lo que se refiere el Storytelling Digital, se interesan por todas las cosas que son innovadoras en el ámbito estudiantil, y se preocupan por seguir avanzando conforme avanzan las nuevas tecnologías.

8. ¿Tu maestro/a utiliza el Storytelling Digital en otras materias que no sea Estudios Sociales?

Tabla N° 12. Utiliza el Storytelling Digital en otras materias Que no sea Estudios Sociales

Pregunta	Respuesta	%
Siempre	18	13,14%
Casi siempre	12	8,76%
A veces	26	18,98%
Rara vez	25	18,25%
Nunca	56	40,88%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

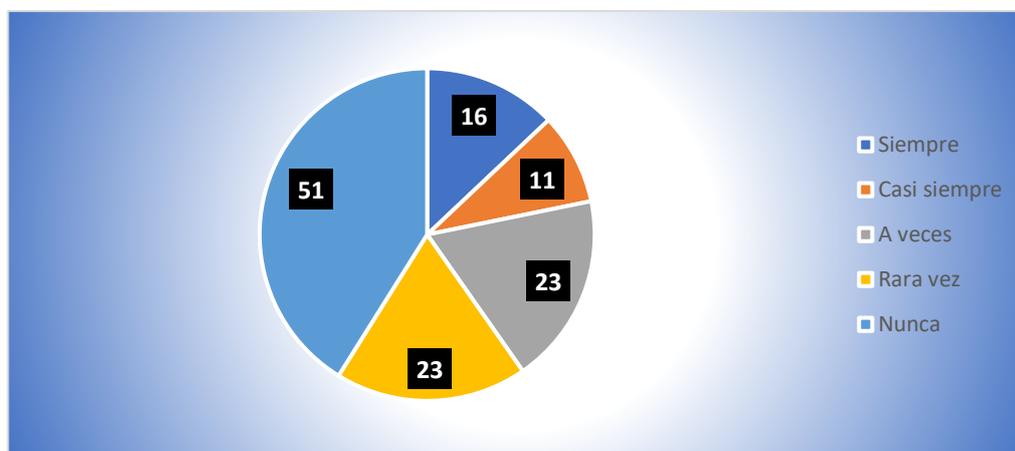


Gráfico N° 9 Utiliza el Storytelling Digital en otras materias que no sea Estudios Sociales

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

De los estudiantes encuestados, el 51% indica que ningún otro maestro que no sea de la asignatura de Estudios Sociales utiliza el Storytelling Digital, el 23% aseveran que rara vez o a veces algún maestro de otra materia lo utiliza, mientras que el 16% casi siempre lo utiliza y el 11% señala que casi siempre. Los resultados muestran que en su mayoría nunca o rara vez un maestro de otra materia que no sea Estudios Sociales aplica el Storytelling Digital, lo que significa que los maestros al contrario de los alumnos no están tan actualizados como deberían, no se están preocupando por mantenerse a la vanguardia de la tecnología y son pocos los que tienen algún tipo de conocimiento de este tema.

9. ¿Consideras que la implementación del Storytelling Digital ayudará que las clases de estudios sociales sean más interesantes?

Tabla N° 13. La implementación del Storytelling Digital en las clases de estudios sociales

Pregunta	Respuesta	%
Totalmente de acuerdo	54	39,42%
De acuerdo	46	33,58%
Indiferente	23	16,79%
En desacuerdo	5	3,65%
Totalmente en desacuerdo	9	6,57%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

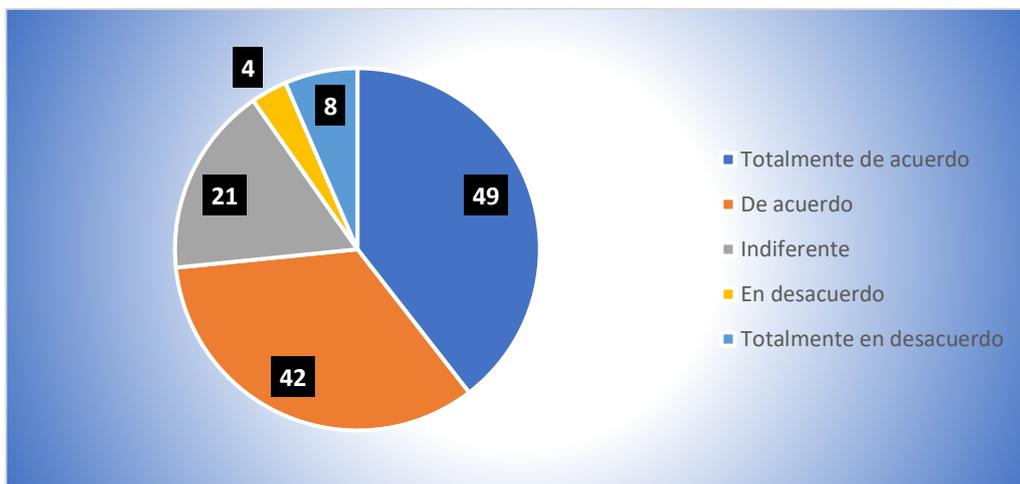


Gráfico N° 10 La implementación del Storytelling Digital en las clases de Estudios Sociales

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

De acuerdo a los resultados presentados en la figura 9, el 49% de los estudiantes afirman estar totalmente de acuerdo en que la implementación del Storytelling Digital ayudará que las clases de estudios sociales sean más interesantes, del 42% manifiesta estar de acuerdo, al 21% le es indiferente, mientras que el 8% dice estar totalmente en desacuerdo y el 4% expresa estar en desacuerdo. El gran porcentaje que se ha inclinado en estar de acuerdo y hasta totalmente de acuerdo, sólo expresa la necesidad de los estudiantes de que los recursos pedagógicos se modernicen y adopten otras técnicas de enseñanza, que sean más dinámicas e innovadoras, que

aprovechen las ventajas de vivir en un mundo moderno.

10. ¿Te interesaría aplicar el Storytelling Digital en tus clases de Estudios Sociales?

Tabla N° 14. Storytelling Digital en las clases de Estudios Sociales

Pregunta	Respuesta	%
Totalmente de acuerdo	72	52,55%
De acuerdo	42	30,66%
Indiferente	17	12,41%
En desacuerdo	4	2,92%
Totalmente en desacuerdo	2	1,46%
	137	100,00%

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

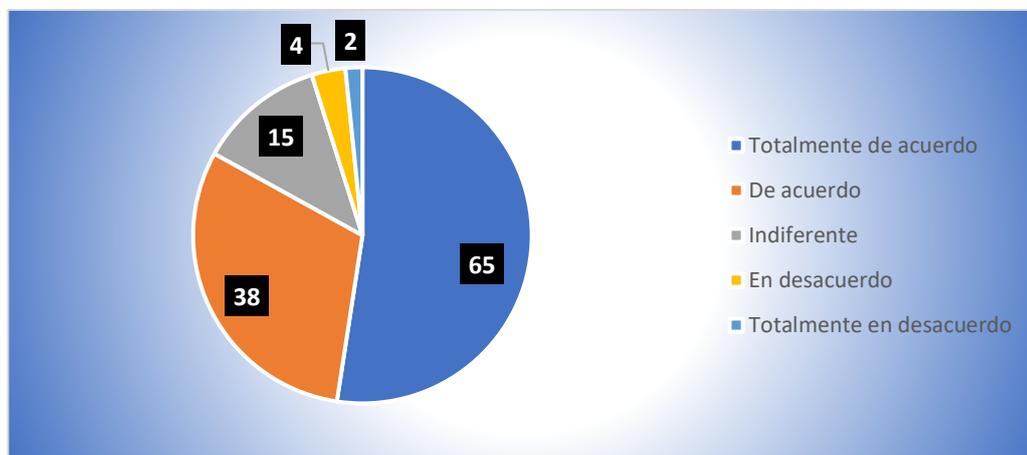


Gráfico N° 11 Storytelling Digital en las clases de Estudios Sociales

Elaborado por: Elaboración propia

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez

Al 65% de los estudiantes de 9no año de la U.E. Luis A. Martínez le interesa aplicar el Storytelling Digital en sus clases de Estudios Sociales, el 38% manifiesta estar de acuerdo, al 15% de ellos le es indiferente, el 4% está en desacuerdo, mientras que sólo el 2% indica que está en total desacuerdo. Los estudiantes que manifiestan estar totalmente de acuerdo son porque conocen y saben que el Storytelling Digital les abre las puertas para una nueva forma de aprendizaje más fácil y atractiva que el pizarrón y los libros. Si bien es cierto fomentar la lectura es una necesidad que todas las personas tienen, el Storytelling Digital ayuda a comprender de mejor manera lo que queremos aprender, ayuda a adueñarse del

conocimiento más rápidamente y que los estudiantes aprovechen su tiempo de una mejor manera como puede ser a través del deporte.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Descubrimiento de América

Definición del tipo de producto

Se propone crear una estrategia de aprendizaje basada en storytelling y gamificación que permitirá el mejoramiento de la enseñanza en Estudios Sociales. La implementación de una estrategia de aprendizaje puede aportar significativamente al proceso educativo, haciendo que la experiencia sea más atractiva, participativa y efectiva.

Al utilizar el storytelling se puede contar historias relacionadas con los temas de Estudios Sociales, específicamente los viajes de Cristóbal Colón capturando la atención de los estudiantes de manera efectiva. Las narrativas pueden hacer que los conceptos abstractos cobren vida, conectando la información con experiencias personales e históricas.

Por su parte la gamificación introduce elementos lúdicos en el aprendizaje, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia más divertida y motivadora puesto que los juegos y desafíos pueden despertar el interés de los estudiantes y mantenerlos comprometidos en el estudio.

Es así que la combinación de storytelling y gamificación que formará parte de la evaluación en la enseñanza de Estudios Sociales puede mejorar la experiencia educativa al hacerla más emocionante, relevante y efectiva. Estas estrategias no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también promueven una forma de evaluar diferente.

Objetivos

Objetivo general

Fomentar el pensamiento crítico a través de la exploración visual de los viajes de Cristóbal Colón dentro de contextos narrativos en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior.

Objetivos específicos

- Utilizar el storytelling para crear relatos intrigantes que despierten la curiosidad de los estudiantes sobre los cuatro viajes de Cristóbal Colón.
- Emplear actividades de gamificación para motivar la participación activa de los estudiantes en actividades educativas.
- Combinar el storytelling y gamificación para reforzar la retención de información en los estudiantes.

Estructura de la propuesta

Se establecerá una estrategia de aprendizaje basada en storytelling y gamificación, la misma que estará formada por varias actividades y que a su vez estará estructura de la siguiente manera:

- Tema de la actividad
- Objetivo
- Participantes
- Desarrollo de la actividad
- Recursos
- Duración

Estrategia de aprendizaje basada en storytelling y gamificación

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea se encuentra en constante evolución, buscando métodos innovadores que trasciendan las barreras tradicionales y despierten la pasión por el aprendizaje. Dos enfoques que han ganado prominencia en este escenario son el storytelling y la gamificación.

Por una parte, el storytelling ha sido un medio fundamental de transmisión de conocimiento y cultura a lo largo de la historia humana y aplicar esta técnica en el ámbito educativo implica ir más allá de la presentación convencional de hechos y fechas, y sumergirse en el mundo vívido de las narrativas. Al introducir elementos de narración en la enseñanza de Estudios Sociales se logra una conexión emocional con los contenidos, transformando datos abstractos en relatos palpables.

Por otro lado, la gamificación, lleva la esencia lúdica del juego al entorno educativo, transformando la enseñanza de Estudios Sociales en una experiencia similar a un juego, despertando no solo el interés, sino que también promueve la participación activa y la resolución de problemas. Al incorporar elementos como recompensas, desafíos y competencias, la gamificación convierte el aula en un terreno de juego donde cada respuesta correcta y cada logro se traducen en avances y reconocimientos.

La combinación de storytelling y gamificación se presenta como un elemento perfecto en la educación y al fusionar la inmersión emocional de las narrativas con la dinámica lúdica de los juegos, se crea un entorno educativo que no solo educa, sino que también cautiva y entretiene. La narrativa sirve como el hilo conductor que conecta conceptos y eventos, mientras que la gamificación proporciona la estructura interactiva que transforma la información en desafíos emocionantes. Esta sinergia no solo facilita la comprensión y retención, sino que también estimula la creatividad y la expresión personal.

Por último, las estrategias de aprendizaje basadas en storytelling y gamificación representan una revolución educativa en marcha. Al desafiar la monotonía y ofrecer una experiencia educativa más dinámica, estas estrategias no solo impactan en el rendimiento académico, sino que también cultivan un amor duradero por el aprendizaje. En un mundo donde la información fluye rápidamente, el storytelling y la gamificación se alzan como faros de innovación, guiando a estudiantes y educadores hacia un futuro educativo más emocionante y significativo.

Estrategia de aprendizaje basada en storytelling y gamificación en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior.

CONTENIDO

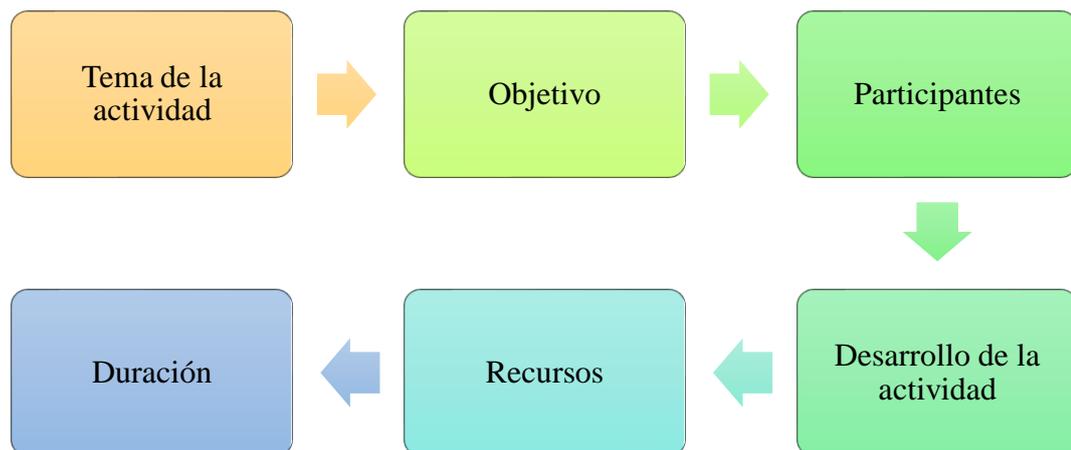


Tabla N° 15. Actividad 1

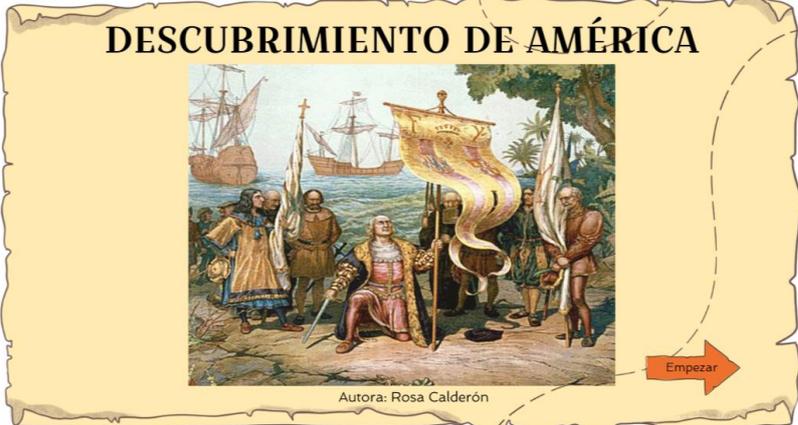
Tema de la actividad	
Inicio del viaje	
Objetivo	Conocer los intereses de Cristóbal Colon por descubrir nuevas tierras
Participantes	Estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior
Desarrollo de la actividad	<p>La actividad consiste en escuchar un pequeño cuento narrado sobre el inicio e interés de Cristóbal Colon por viajar a nuevos horizontes. Este material se podrá visualizar de la siguiente manera:</p> <p>Imagen 1 Actividad 1</p>  <p>Elaborado por: Elaboración propia. Fuente: Recursos de Genially.</p> <p>Imagen 2 Actividad 1</p>  <p>Elaborado por: Elaboración propia. Fuente: Recursos de Genially.</p>

Imagen 3 Actividad 1



Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Imagen 4 Actividad 1



Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Para visualizar el cuento narrado es necesario ingresar al siguiente link:
<https://view.genial.ly/660de59e7900ea0014a7600a/learning-experience-didactic-unit-descubrimiento-de-america-inicio>

Contenido de la presentación:

Es importante indicar en la presentación se puede describir el descubrimiento de América. Este evento marcó el primer encuentro documentado entre el mundo europeo y las civilizaciones indígenas de América. Antes del viaje de Colón, había un creciente interés en Europa por encontrar una nueva ruta hacia Asia, conocida como las Indias, para comerciar con especias y otros bienes valiosos.

Colón, convencido de que podía llegar a Asia navegando hacia el oeste, presentó su propuesta a la Corona Española, que finalmente la respaldó.

El Viaje de Colón partió el 3 de agosto de 1492 desde el puerto de Palos de la Frontera, en España, con tres pequeñas embarcaciones: la Santa María, la Pinta y la Niña. Después de más de dos meses de travesía, el 12 de octubre, llegó a una isla en el Caribe Guanani, creyendo haber alcanzado las Indias, y la llamó San Salvador. Colón encontró a los nativos taínos en las islas que exploró inicialmente. Aunque al principio hubo intercambios amistosos, la relación entre los europeos y los indígenas eventualmente se volvió conflictiva debido a la explotación y la búsqueda de oro por parte de los conquistadores. El descubrimiento de América condujo a la colonización europea de gran parte del continente, lo que resultó en la conquista y la subyugación de numerosas civilizaciones indígenas. También llevó a la transferencia de plantas, animales y enfermedades entre Europa y América en lo que se conoce como el intercambio colombino, que tuvo profundas consecuencias económicas, sociales y culturales en ambos continentes.

Recurso:

Computador/dispositivo móvil

Duración:

10 minutos

Tabla N° 16. Actividad 2

Tema de la actividad
Conociendo más sobre el primer viaje
Objetivo Descubrir más detalles sobre el primer viaje de Cristóbal Colón
Participantes Estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior
Desarrollo de la actividad El docente podrá utilizar el siguiente recurso para profundizar el tema sobre el primer viaje de Cristóbal Colón. La interactividad de este material se basa en una presentación secuencial de información e imágenes. El maestro/a solicitará a los estudiantes que accedan a esta actividad informativa por medio del siguiente link: https://view.genially.com/65dbf5776ea5b60014e2d7b6/interactive-content-primer-viaje-de-cristobal-colon-1 A continuación, se muestra el contenido de la actividad.
<p>Imagen 5 Actividad 2</p>  <p>Elaborado por: Elaboración propia. Fuente: Recursos de Genially.</p>

Imagen 6 Actividad 2

EL PRIMER VIAJE DE CRISTÓBAL COLÓN

El 3 de agosto de 1492 se realizó el primer viaje de Cristóbal Colón, también conocido como “el viaje del descubrimiento de América”, una expedición marítima capitaneada por Colón al servicio de los reyes católicos Isabel y Fernando de Castilla y Aragón, con la finalidad de encontrar una nueva ruta de comercio hacia la India.



[← Volver](#) [CONTINUAR →](#)

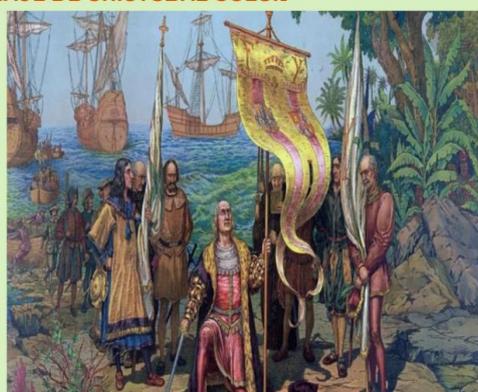
Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Imagen 7 Actividad 2

EL PRIMER VIAJE DE CRISTÓBAL COLÓN

partieron desde el puerto de Palos el 3 de agosto de 1492. El viaje fue largo y lleno de incertidumbres durante semanas los navegantes enfrentaron, mares agitados, vientos cambiantes y la ansiedad de lo desconocido. Sin embargo, Colón mantuvo la moral alta entre su tripulación prometiendo que pronto llegarían a tierra, después de aproximadamente diez semanas en el mar el 12 de octubre de 1492 los marines avistaron tierra. Colón y su tripulación desembarcaron en una isla del archipiélago de las Antillas “GUANAHANI” bautizada luego como San Salvador. Este histórico encuentro marcó el primer contacto entre Europa y el Continente Americano.



[← Volver](#)

Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

En grupos de 4 estudiantes accederán a la información, luego de revisar dicha información procederán a realizar un resumen de todo lo entendido y visto en la presentación secuencial.

Recurso:

Computador/dispositivo móvil

Duración

20 minutos

Evaluación

Para rendir la evaluación los estudiantes deberán ingresar al siguiente link:

<https://view.genial.ly/65dd773b7e3d83001306fa38/interactive-content-quiz-1er-viaje-de-cristobal-colon>

Tabla N° 17. Actividad 3

Tema de la actividad
Segundo viaje de Cristóbal Colón
Objetivo Descubrir los sucesos acontecidos en el segundo viaje de Colón
Participantes Estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior
Desarrollo de la actividad Este recurso describe los acontecimientos del segundo viaje de Cristóbal Colón, en esta actividad refleja diferentes instancias y sucesos ocurridos durante este segundo viaje. El maestro/a solicitará a los estudiantes que accedan a esta actividad informativa por medio del siguiente link: https://view.genially.com/660f1111607de500143b57f9/presentation-segundo-viaje-de-cristobal-colon

Imagen 8 Actividad 3



Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Imagen 9 Actividad 3

EL SEGUNDO VIAJE DE CRISTÓBAL COLÓN

Luego Colón y sus compañeros buscaron otro lugar en donde poder establecerse y fundar la primera colonia española nombrando a este lugar la Isabela en honor a la reina Isabel.

Colón designó a su hermano como encargado del lugar, mientras él exploraba otras islas, de igual forma Colón envió a otro marinero Antonio Torres de regreso a España con barcos cargados de oro y otras especies como: pájaros exóticos y un grupo de nativos, luego en 1496 regresó toda la tripulación con más oro a España.



Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Recurso:

Computador/dispositivo móvil

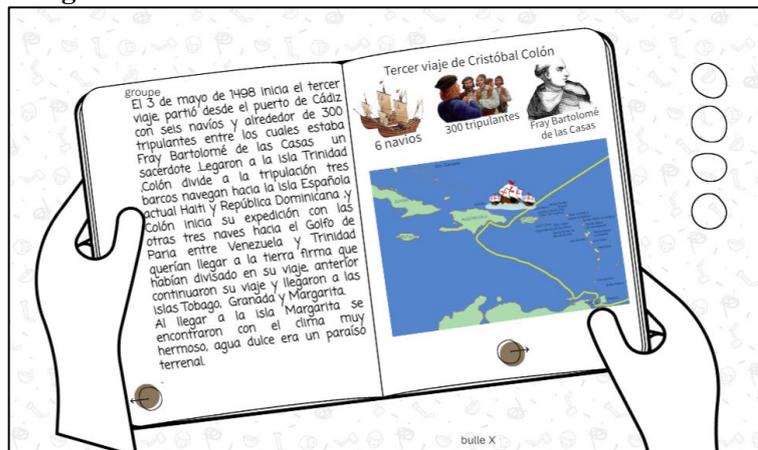
Duración

15 minutos

Tabla N° 18. Actividad 4

Tema de la actividad
Tercer viaje de Cristóbal Colon
Objetivo Identificar los acontecimientos desarrollados en el tercer viaje de Colon
Participantes Estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior
Desarrollo de la actividad A continuación, el recurso describe los hechos del tercer viaje de Cristóbal Colon. El maestro/a procederá a ingresar al siguiente link y realizar la descripción del tercer viaje: https://view.genially.com/66145d597a96940015e61182/interactive-content-tercera-viaje-de-cristobal-colon
Imagen 10 Actividad 4  <p>The image shows a hand holding a black notebook with white text. The notebook cover reads 'Cuaderno Notas sobre el DESCUBRIMIENTO DE AMERICA' and 'Autora: Rosa Calderon'. To the right of the notebook is a whiteboard with the text 'El tercer Viaje de Cristóbal Colon' written in black. The whiteboard also has a small circular icon with a right-pointing arrow.</p>
Elaborado por: Elaboración propia. Fuente: Recursos de Genially.

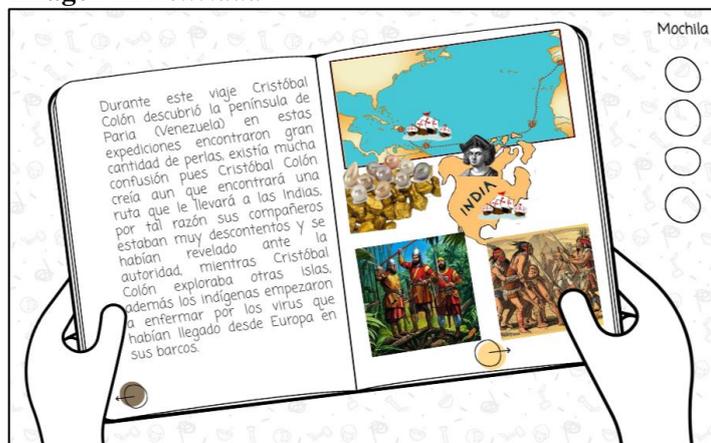
Imagen 11 Actividad 4



Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Imagen 12 Actividad 4



Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Imagen 13 Actividad 4



Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Recurso:

Computador/dispositivo móvil

Duración

15 minutos

Tabla N° 19. Actividad 5

Tema de la actividad
Cuarto y último viaje de Cristóbal Colon
Objetivo Conocer a detalle los acontecimientos del último viaje de Colon
Participantes Estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior
Desarrollo de la actividad A continuación, el recurso describe los hechos del tercer viaje de Cristóbal Colon. El maestro/a procederá a ingresar al siguiente link y realizar la descripción del tercer viaje: https://view.genially.com/6616145fe9287a001403cd64/learning-experience-didactic-unit-cuarto-viaje-de-cristobal-colon
<p>Imagen 14 Actividad 5</p> 
Elaborado por: Elaboración propia. Fuente: Recursos de Genially.

Imagen 15 Actividad 5

Su ^{gruope} cuarto y último viaje se realizó el 3 de mayo de 1502 al 17 de noviembre de 1504, fue una expedición transoceánica dirigida por Cristóbal Colón con el propósito de encontrar un paso por oeste hacia las Indias en Asia.

Este viaje recorrió la costa de Centroamérica y visitaron las costas caribeñas, de los actuales países de Honduras, Nicaragua, Costa Rica y Panamá y otras pequeñas islas.

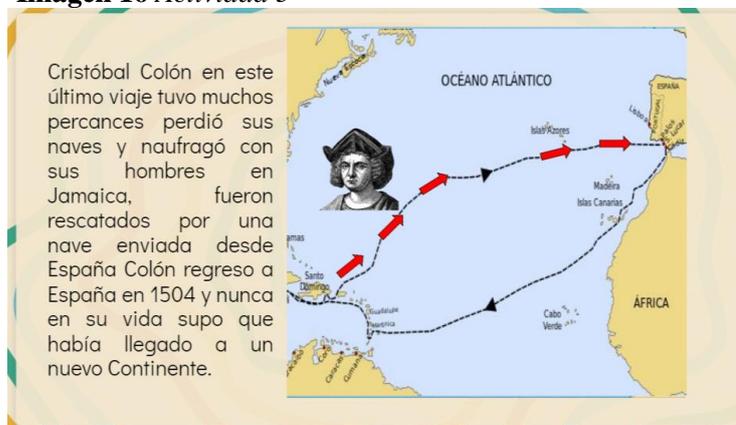


Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Imagen 16 Actividad 5

Cristóbal Colón en este último viaje tuvo muchos percances perdió sus naves y naufragó con sus hombres en Jamaica, fueron rescatados por una nave enviada desde España Colón regreso a España en 1504 y nunca en su vida supo que había llegado a un nuevo Continente.



Elaborado por: Elaboración propia.

Fuente: Recursos de Genially.

Recurso:

Computador/dispositivo móvil

Duración

15 minutos

Evaluación de la propuesta innovadora

La evaluación se realizó de una manera divertida e interactiva utilizando la herramienta Blooket, una plataforma digital gamificada que permite crear cuestionarios de selección múltiple. Estos cuestionarios motivan a los estudiantes a responder correctamente, ya que conforme contestan, se revelan partes del juego. Esto devuelve a los estudiantes la motivación para realizar una evaluación, permitiéndoles aprender mientras se divierten. Además, se alienta a los estudiantes a participar activamente, ya que recibirán recompensas por su desempeño. Esta inclusión de elementos de juego impacta positivamente en el proceso de aprendizaje y motiva a los estudiantes a superar desafíos.

Las ventajas de blooket son innumerables ofrece juegos interactivos que involucraran a los estudiantes de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje la herramienta está diseñada de manera atractiva y divertida lo que ayuda a mantener el interés de los estudiantes y fomenta la participación, blooket, permite a los estudiantes repasar y reforzar conceptos y habilidades claves en ciertas temáticas y ayuda a consolidar el conocimiento de la manera divertida y efectiva, los docentes pueden monitorear el rendimiento de los estudiantes a medida que juegan y completan los desafíos.

Imagen 17 Evaluación



Nota: Captura de pantalla de Blooket

Blooket es una herramienta digital que permite evaluar a todos los estudiantes en tiempo real, facilitando la supervisión y el análisis simultáneo de sus respuestas. Además, Blooket ofrece la opción de enviar evaluaciones como tareas para ser realizadas en casa, con un tiempo determinado asignado por el docente.

Esta flexibilidad en la evaluación permite una mejor adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes logrando conseguir los resultados deseados. Blooket destaca por su diversidad de opciones de gamificación, ofreciendo múltiples modalidades que mantienen el interés y la motivación de los estudiantes. Esta herramienta no solo facilita el aprendizaje activo y lúdico, sino que también mejora el rendimiento académico a través de un enfoque interactivo y personalizado, como se detalla a continuación.

Imagen 18 Tipos de gamificación en blooket



Nota: Captura de pantalla de Blooket

Valoración de la propuesta

Para la valoración de la propuesta se procedió a realizar una validación por pares especialistas, contando con dos profesionales que con su experiencia contribuyeron en la valoración de la propuesta. Esta evaluación se efectuó a través de la aplicación de una matriz de evaluación en donde cada experto emite criterios de revisión estructural y contenido de la propuesta.

A través de la valoración se corroboró si la propuesta presentada es adecuada para su aplicación, es por eso que se evaluó la estructura, objetivos, actividades y evaluación. En el perfil de los evaluadores se destaca la amplia experiencia con más de dieciocho años en el campo de la educación y los mismos poseen títulos de cuarto nivel los cuales concuerdan con la temática tratada.

Acorde a los informes emitidos por los profesionales se evidenció que la primera docente evaluadora indica que la propuesta es muy aceptable, es decir, que la propuesta cumple satisfactoriamente con todos los aspectos requeridos, de manera similar la segunda docente evaluadora manifestó que la propuesta posee todos los criterios solicitados indicando de esta manera que se cumple con una apropiada estructura, presenta objetivos claros y pertinentes, la redacción es muy clara, el contenido es objetivo y es viable la aplicación (Anexo 2).

Dentro de un contexto final, se afirma que la propuesta titulada “Descubrimiento de América” para fomentar el pensamiento crítico a través de la exploración visual de los viajes de Cristóbal Colón dentro de contextos narrativos en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior es factible y aplicable dentro de la institución.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La literatura revela que los métodos tradicionales de enseñanza en Estudios Sociales a menudo no logran captar el interés de los estudiantes. Sin embargo, enfoques innovadores como el storytelling y la gamificación, han demostrado mejorar significativamente el compromiso y la comprensión de los estudiantes enriqueciendo su experiencia educativa.
- El diagnóstico cualitativo realizado a los estudiantes de noveno año revela que, aunque los estudiantes muestran interés por Estudios Sociales, consideran que el uso del storytelling digital y la gamificación facilitarían y harían más entretenida la comprensión y evaluación de la materia.
- El diseño de una metodología basada en storytelling y gamificación para la enseñanza en Estudios Sociales ofrece una oportunidad para mejorar el aprendizaje. Integrando narrativas envolventes y elementos de juego, esta metodología promueve un aprendizaje interactivo y participativo.

Recomendaciones

- Implementar estrategias innovadoras como el storytelling y la gamificación, para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes, adaptando las metodologías pedagógicas a formas más interactivas y participativas.
- Implementar herramientas digitales gamificadas de manera regular en las clases de Estudios Sociales para, mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes, haciendo las evaluaciones más dinámicas y atractivas.
- Explorar plataformas digitales interactivas que integren storytelling y gamificación, diseñadas no solo para Estudios Sociales, sino también para otras asignaturas, con el objetivo de diversificar las estrategias pedagógicas y permitir que los estudiantes se involucren activamente en su propio aprendizaje.

REFERENCIAS

- Abdullah, K. (2020). Use of Digital Storytelling in the 4th Grade Social Studies Course. *International Online Journal of Educational Sciences*, 12(5), 96-113.
- Abril, M. (2021). Proceso de aprendizaje en la pandemia pandemia. *Panorama*, 15(28).
<https://doi.org/https://revistas.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/1823/1742>
- Ardila-Muñoz, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Arevalo, N., & Domaure, K. (2023). Medios didácticos para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. Noveno año de Educación Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(2), 163–177.
<https://doi.org/https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/78>
- Arias, V., & Díaz, I. (2023). *El storytelling como estrategia de marketing emocional : un estudio sobre su impacto, avances y perspectivas*. CESA.
- Barriga, F., & Hernández, G. (2020). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Mc Graw Hill.
- Becerra, E., & Barahona, A. (2023). *La gamificación para la enseñanza de química en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Rioblanco Alto*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5241>
- Bolaño, O. (2020). El constructivismo: Modelo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 4(3), 488–502.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1413>
- Boulahrouz, M. (2021). Salidas de campo y Educación para el desarrollo sostenible. Una propuesta para la participación juvenil usando el storytelling digital.

- EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC., 10(12), 184-201.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i2.13031>
- Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R., & Cárdenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento, 7(1), 686-701.* <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Cataña, M., & Cárdenas, N. (2021). Storytelling como estrategia de enseñanza en Bachillerato Técnico en el área de Turismo. *koinonia, 4(8).* <https://doi.org/http://portal.amelica.org/amelijournal/258/2582582003/html/>
- Coronado, J. (2022). LA Enseñanza-aprendizaje en ciencias sociales a través de ilustraciones artísticas: un estudio de caso. *Revista Ecos De La Academia, 8(15), 35-43.* <https://doi.org/https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v8i15.683>
- Correa, A., & Holguin, E. (2023). *La gamificación como estrategia para el proceso de aprendizaje en educación básica elemental.* Universidad de Guayaquil .
- Curay, P., & Ramón, L. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), 6(2), 101-113.* <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/6731/673171217008/html/>
- Eguz, S. (2020). The Use of Digital Storytelling in the Education of Social Studies Teacher Candidates. *The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS), 18.* <https://doi.org/https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1414934>
- Erdoğan, E. (2021). The Impact of Digital Storytelling on the Academic Achievement and Democratic Attitude of Primary School Students. *Educational Policy Analysis and Strategic Research, 16(1).* <https://doi.org/https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1301745.pdf>
- Farfan, D., & Manrique, C. (2023). *EDUCACIÓN ARTÍSTICA TRANSMEDIA (EDARTRA). PARA UNA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA.* Universidad Distrital Francisco José De Caldas.

- Fernandez, L., & Venencia, J. (2023). *Publicación: Storytelling como estrategia didáctica para el mejoramiento de la habilidad escrita del inglés mediante actividades interactivas virtuales en estudiantes de básica primaria*. Universidad de Cordova.
- Fernández, M. (2023). La Inteligencia Artificial en Educación. Hacia un Futuro de. *Colección Estudios Culturales. Serie Educación y Sociotecnociencia*, 2(6), 78.
- Fernández, P., Pinilla , R., & Martínez, B. (2023). *NUEVOS CAMINOS EN LAS PRÁCTICAS INNOVADORAS DOCENTES DELECOSISTEMA EDUCATIVO*. Colecion del conocimiento contemporaneo .
- Fuentes, L., Errázuriz, M., Davison, O., & Cocio, A. (2019). Validación de una Encuesta de Actitudes de Lectura en estudiantes de Educación Básica. *Literatura y lingüística*(39), En línea. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29344/0717621x.39.2012>
- García , V., Del Pino, G., Cañarte , J., Pincay , G., Ponce, S., Castro , M., & Chávez , M. (2023). *La educación superior ecuatoriana y el constructivismo*. ALEMA Casa Editora-Editorial Internacional S.A.S.D, Ecuador. <https://editorialalema.org/libros/index.php/alema/article/view/14/15>
- García, P. (2022). *LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA*. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR.
- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40(15), 25. <https://doi.org/https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p25.pdf>
- Guanotuña, G., Polanco, E., Zapata, V., Londoño, K., Sosa, N., & Andino, A. (2023). El Storytelling como Estrategia Didáctica Innovadora para Promover el Aprendizaje Significativo en la Educación: Exploración y Aplicaciones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5). https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8352

- Guevara, E., & Moreno, J. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *Academo*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30545/academo.2021.ene-jun.8>
- Guevara, E., & Moreno, J. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *ACADEMO Revista De Investigación En Ciencias Sociales Y Humanidades*, 8(1), 88-100. <https://doi.org/https://revistacientifica.uamericana.edu.py/index.php/academo/article/view/360>
- Guzmán, M., Escudero-Nahón, A., & Canchola-Magdaleno, S. (2020). Gamificación de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica*(54), 1-20. [https://doi.org/https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2020\)0054-002](https://doi.org/https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2020)0054-002)
- Hermann, A. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital. *URU - Revista de Comunicación y Cultura*(3), 29-42. <https://doi.org/https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru/article/download/1482/1322?inline=1>
- Hernández, M., & Collados, L. (2020). La gamificación como metodología de innovación educativa. *V Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI*. <https://doi.org/https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf>
- Hurtado, E., Medina, A., Ruilova, M., & Flores, K. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 9(1), 44-64. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10463659>
- Ibañez, M. (2020). *Narrativas interactivas en youtube. Nuevas relaciones entre usuarios y contenidos en "Hellpizzanz" y "Diana Hernández"* María Florencia Ibañez. Universidad Nacional de Quilmes. <https://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/2563>
- INEVAL. (2020). *Informe de Resultados Evaluación Costa 2019-2020*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa.

- Jaimés, L., & Ortiz, M. (2021). *Secuencia didáctica, el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer procesos en los niños y las niñas de primera infancia*. Ibagué y Cali: Politecnico Gran Colombia. <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/2888/SECUEN~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiménez, R., & Cuenca, J. (2021). La enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del patrimonio, videojuegos y emociones. Estudio de caso en un IES de Huelva (España). *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 15, 103-133. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/pantarei.466601>
- Kouvara, T., Karasoula, S., Karachristos, C., Stavropoulos, E., & Verykios, V. (2019). Technology and School Unit Improvement: Researching, Reconsidering and Reconstructing the School Context through a Multi-Thematic Digital Storytelling Project. *Social Sciences*, 8(2). <https://doi.org/https://www.mdpi.com/2076-0760/8/2/49>
- Lanszki, A. (2022). Using of Digital Storytelling in the Teaching of History. *Historia scholastica*. <https://doi.org/https://dspace.tul.cz/server/api/core/bitstreams/ce2483af-3d5f-4984-8db1-b25a57d9f205/content>
- Lindsay, K. (2021). Digital Storytelling to Enhance Social Studies Content Knowledge, Explore Multiple Perspectives, and Advocate for Social Justice. <https://doi.org/https://www.igi-global.com/chapter/digital-storytelling-to-enhance-social-studies-content-knowledge-explore-multiple-perspectives-and-advocate-for-social-justice/268222>
- Llorente, C., Gil, J., & Mazeyra, A. (2022). La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado. *Alteridad Revista de Educación*, 17(1). <https://doi.org/https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/announcement/view/95>
- López, J., Cabrera, D., & Ocampo, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis*, VI, 35-56.

<https://doi.org/https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3396/3311>

- López, J., López, R., & López, J. (2021). *Comunicación y liderazgo académico*. Ciudad del Sol: Página Seis.
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito: Ministerio de Educación.
- Moreno, L. (2022). *La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, en el período académico 2022-2023*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8415/1/UPSE-TEB-2022-0072.pdf>
- Mosquera, H. (2023). *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del noveno de EGB de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el periodo 2020-2021*. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24811/1/UPS-CT010515.pdf>
- Navarrete, J. (2019). *Creando relatos: modalidades de discurso y pensamiento, videojuegos y posibles implicaciones educativas*. Universidad Nacional de Colombia.
- Nivela, M., William, C., & Segundo, E. (2023). El discente como constructor de su propio conocimiento: Reflexiones desde la pedagogía centrada en el aprendizaje. *Mente y Humanidad: Perspectivas Interdisciplinarias*, 981–1012.
- Ormaza, M., & Rodríguez, M. (2020). El Impacto de las TIC en el Sistema Educativo. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12(5).

<https://doi.org/https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/articloe/view/726>

- Orozco, J., Rodríguez, K., López, A., & Díaz, B. (2020). La Enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales. Historias de vida de tres maestras de Educación Secundaria de Managua. *Revista Científica De FAREM-Estelí*(34), 4–19. <https://doi.org/http://dx.doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v0i34.10004>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Mineira, F. (2022). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas*, 23. <https://doi.org/https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>
- Páez, M., & Chanaluisa, M. (2023). *Educaplay como plataforma educativa en el aprendizaje de la matemática*. PUCESA.
- Patarroyo, L., Soto, M., & Valdés, M. (2022). Desafíos y aprendizajes en la formación de formadores surgidos por la COVID-19. *Sinéctica. Revista Electrónica de Educación.*, 58, e1394. [https://doi.org/https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0058-017](https://doi.org/https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0058-017)
- Pérez, A. (2023). *Trivial: recurso educativo para un aprendizaje*. Universidad Católica del Murcia.
- Pérez, L. (2022). Tecnología Educativa en América Latina. Revisión de definiciones y artefactos. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 81, 122-136. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539>
- Rodríguez, M., & Croda, G. (2022). Posibilidades pedagógicas del relato digital para el aprendizaje en ciencias. *Tendencias Pedagógicas*, 39, 288-301. <https://doi.org/10.15366/tp2022.39.021>
- Rodríguez, Y., & Visbal, G. (2022). *Estrategias didácticas basadas en la gamificación para el fortalecimiento de la competencia uso comprensivo del conocimiento científico*. Universidad de la Costa.
- Sánchez, S. (2023). *Cómo la narrativa modela la percepción de las misiones espaciales: un enfoque en el storytelling para el análisis crítico de la misión*

- JUICE de la Agencia Espacial Europea (ESA)*. Universidad Oberta de Catalunya. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/148778>
- Saritepeci, M., & Çakır, H. (2019). The Effect of Digital Storytelling Activities Used in a Social Studies Course on Student Engagement and Motivation. *Educational Technology and the New World of Persistent Learnin*. <https://doi.org/https://www.igi-global.com/chapter/the-effect-of-digital-storytelling-activities-used-in-a-social-studies-course-on-student-engagement-and-motivation/220178>
- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). LA GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR. *MAGAZINE DE LAS CIENCIAS*, 5, 87-103.
- Sezginso, B. (2019). An Evaluation of Digital Stories Created for Social Studies Teaching. *Journal of Education and Practice*, 7(29). <https://doi.org/https://core.ac.uk/download/pdf/234639375.pdf>
- Trigueros, R., & Navarro, N. (2019). The influence of the teacher on the motivation, learning strategies, critical thinking and academic performance of high school students in Physical Education. *Education. Psychology, Society and Education*, 11(1), 137–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph17239089>
- UNESCO. (6 de Abril de 2023). *Identidad e inclusión: historias deportivas de futuros posibles desde el presente mexicano*. <https://www.unesco.org/es/articles/identidad-e-inclusion-historias-deportivas-de-futuros-posibles-desde-el-presente-mexicano>
- Vaishnavi, M. (2021). Interactive Learning via Digital Storytelling in Teaching and Learning. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 9(3). <https://doi.org/https://journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/6787>
- Venet, R., & Calvas, M. (2021). El aprendizaje cooperativo en los Estudios Sociales. *Revista científica Portal de la Ciencia*, 3(2), 85-97. <https://doi.org/https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/314/600>

- Villoria, M., & Mendoza, E. (2023). La autonomía del aprendizaje como factor clave del proceso de construcción del conocimiento. *EduSol*, 23(83). https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000200180
- Zambrano , J. (2023). *Desarrollo de competencias digitales a través de la gamificación como estrategia en estudiantes de grado noveno*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Zarifsanaiey, N., Mehrabi, Z., Hashefian, S., & Ramlee, M. (2021). Los efectos de la narración digital con discusión grupal sobre la inteligencia social y emocional entre estudiantes de primaria. *Psicología Convincente*, 9. <https://doi.org/https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23311908.2021.2004872>
- Zumba , P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2023). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme*, 1(1), En línea. <https://doi.org/https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3350/3940>

ANEXOS

FORMATO ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

LUIS A MARTÍNEZ

1. ¿Consideras que la asignatura de Estudios Sociales es de fácil aprendizaje?

- Totalmente de acuerdo ()
De acuerdo ()
Indiferente ()
En desacuerdo ()
Totalmente en desacuerdo ()

2. ¿Es de tu interés la materia de Estudios Sociales?

- Totalmente de acuerdo ()
De acuerdo ()
Indiferente ()
En desacuerdo ()
Totalmente en desacuerdo ()

3. ¿Tu maestro realiza proyectos, simulaciones y actividades prácticas en clase?

- Siempre
Casi siempre
A veces
Rara vez
Nunca

4. ¿Cuál es la materia que más te llama la atención?

- Historia
Geografía
Economía
Política

Sociología

Otra

5. ¿Te parece interesante el tema del “Descubrimiento de América”?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Indiferente ()

En desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

6. ¿Has escuchado sobre el Storytelling Digital?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

Nunca

7. ¿Qué te llega a la mente al escuchar Storytelling Digital?

Contar historias

Transmitir un mensaje

Narrativas y relatos

Transmitir información

Interacción con el contenido

8. ¿Tu maestro/a utiliza el Storytelling Digital en otras materias que no sea Estudios Sociales?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

Nunca

9. ¿Consideras que la implementación del Storytelling Digital ayudará que las clases de estudios sociales sean más interesantes?

- Totalmente de acuerdo ()
De acuerdo ()
Indiferente ()
En desacuerdo ()
Totalmente en desacuerdo ()

10. ¿Te interesaría aplicar el Storytelling Digital en tus clases de Estudios Sociales?

- Totalmente de acuerdo ()
De acuerdo ()
Indiferente ()
En desacuerdo ()
Totalmente en desacuerdo ()

Anexo 2: Fichas de valoración de la propuesta por especialistas

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

EL STORYTELLING PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR APLICANDO LA GAMIFICACIÓN

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Amanda Maribel Anilema Traya
Grado académico (área): Magister en Docencia Intervención Psicopedagógica
Experiencia en el área (años): 16 años

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

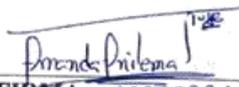
Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	x				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone.	x				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	x				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo Amanda Maribel Anilema Traya en mi calidad de evaluadora/o doy constancia de que la propuesta presentada por la Lic. Rosa Calderón como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,


FIRMA 0603332495.

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

**EL STORYTELLING PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES
EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
SUPERIOR APLICANDO LA GAMIFICACIÓN**

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Amanda Maribel Arilema Traya
Grado académico (área): Magister en Docencia Intervención Psicopedagógica
Experiencia en el área (años): 18 años

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

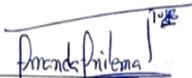
Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	x				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone.	x				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	x				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo Amanda Maribel Arilema Traya en mi calidad de evaluadora/o doy constancia de que la propuesta presentada por la Lic. Rosa Calderón como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,


FIRMA 0603332495.

