UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

NARRATIVA DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ECUADOR EN BACHILLERATO

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales

Autora:
Aguirre Pintado Carla Vanessa

Tutor:
M Sc. Zambrano Ruth Narcisa

QUITO – ECUADOR

2021

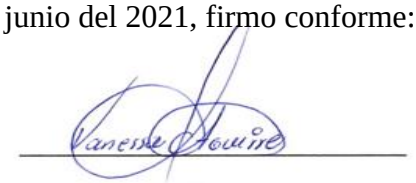
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Carla Vanessa Aguirre Pintado., declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre "NARRATIVA DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ECUADOR EN BACHILLERATO", como requisito para optar al grado de Magíster 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 Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 14 días del mes de junio del 2021, firmo conforme:



Autor: Carla Vanessa Aguirre Pintado
Firma:
Número de Cédula: 1720221009
Dirección: Pichincha, Quito, Ferroviaria, La Batea
Correo Electrónico: vanneaguirre2312@gmail.com
Teléfono: 0995704449

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación "NARRATIVA DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE HISTORIA DEL ECUADOR EN BACHILLERATO" presentado por Carla Vanessa Aguirre Pintado, para optar por el Título de Magíster en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales.

CERTIFICO

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

Quito, 28 de junio del 2021

MSc. Ruth Narcisa Zambrano.
CI - 1710694363

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 28 de junio de 2021

Carla Vanessa Aguirre Pintado

CI: 1720221009

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: NARRATIVA DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE HISTORIA DEL ECUADOR EN BACHILLERATO, previo a la obtención del Título de Magíster 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.

Quito, 04 de septiembre del 2021

……..

Dr. CESAR BYRON GUEVARA MALDONADO

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

…….

Msc. HUGO LUIS MONCAYO CUEVA

VOCAL

…….

Msc. RUTH NARCISA ZAMBRANO

VOCAL

DEDICATORIA

Dedicado a los seres imprescindibles en mi vida: A Dios por toda su generosidad, bendición y sabiduría otorgada hacia mí, a la Virgen María por su protección y acompañamiento, a mis amados padres Arturito y Rosita por su incondicional guía, apoyo y esfuerzo, a mi adorado esposo Henry por su amor inconmensurable y guía para cumplir esta meta, a mis hermanos Christian y Michelle por sus muestras de amor, cariño y ayuda constante y a mi hijo de corazón Adrián por su amor, bondad, gratitud y confianza hacia mí.

Carla Vanessa Aguirre Pintado

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento fraterno y sincero a la Universidad Indoamérica y a sus docentes por la formación académica, a la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha por el apoyo y colaboración en este trabajo de titulación y de manera especial a mi directora de proyecto MSc. Ruth Zambrano por ser la gestora de todo mi proceso de formación académica y profesional, pero sobre todo por el apoyo y acompañamiento en la realización de este trabajo y a los miembros de Tribunal.

Carla Vanessa Aguirre Pintado

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Pág.

PORTADA i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL ii
APROBACIÓN DEL TUTOR iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD iv
APROBACIÓN TRIBUNAL v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS viii
ÍNDICE DE TABLAS xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS xii
ÍNDICE DE ANEXOS xiv
RESUMEN EJECUTIVO xv
ABSTRACT ..... **¡Error! Marcador no definido.**

INTRODUCCIÓN 1
Importancia y actualidad 1
Planteamiento del problema 6
Árbol de Problemas 8
Objetivos 9
Objetivo general 9
Objetivos específicos 9

CAPÍTULO I 10
MARCO TEÓRICO 10

Antecedentes Investigación 10
Desarrollo teórico del objeto y campo 13
La narrativa 13

La evolución de la narración 14
Narrativas Digitales 15
El aprendizaje tras media 16
Características de la narrativa digital 17
Multimedial 17
Interactividad 17
Discurso Literario no línea 18
Utiliza dispositivos electrónicos 18
Beneficios del uso de las narrativas tras media 18
Planificación de asignatura de historia del Ecuador 23
Material didáctico 24
Recursos tecnológicos 25
Ventajas 26
Didáctica 29
Metodología 30

CAPÍTULO II 32
DISEÑO METODOLÓGICO 32

Paradigma y tipo de investigación 32
Modalidad 32
Tipos de la investigación según la finalidad 33
Descriptiva 33
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos 33
Operacionalización de Variables 34
Procedimiento de recolección de la información 36
Plan para la Recolección de la Información 36
Plan para el Procesamiento de la Información 37
Análisis e Interpretación de Resultados 37
Resultados del diagnóstico de la situación actual – Docentes 38

Resultados del diagnóstico de la situación actual - Estudiantes 48

CAPÍTULO III 58
PRODUCTO 58

Nombre de la propuesta 58
Propuesta de solución al problema 58
Definición del producto 58
Contribuciones de la propuesta en la solución de las insuficiencias identificadas en el diagnóstico 60
Objetivos de la propuesta 62
Objetivo General 62
Objetivos Específicos 62
Elementos que lo conforman 62
Elementos generales 63
Estructura de la narrativa digital – storytelling 63
Sub página uno 64
Sub página dos 64
Estructura de la narrativa digital 64
Contenido de la narrativa digital 67
Apariencia 69
Actividades de evaluación 69
Premisas para su implementación (Viabilidad – Modelo de gestión; dependiendo del producto, o modelo educativo) 70
Valoración Teórica de la Propuesta 71
Valoración Teórica por el método de especialistas 71
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 73
Conclusiones 73
Recomendaciones 74
BIBLIOGRAFÍA 76

ANEXOS 79

ÍNDICE DE TABLAS

Pág.

Tabla N° 1. Población 33
Tabla N° 2. Variable Independiente: Narrativa Digital 34
Tabla N° 3. Variable Dependiente: Aprendizaje de historia del Ecuador 35
Tabla N° 4: Plan de Recolección de Datos 36
Tabla N° 5: Contenido de la narrativa digital 67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Pág.

Gráfico N° 1: Cuestionario de docentes. 38
Gráfico N° 2: Cuestionario de docentes. 39
Gráfico N° 3: Cuestionario de docentes. 40
Gráfico N° 4: Cuestionario de docentes 41
Gráfico N° 5: Cuestionario de docentes. 42
Gráfico N° 6: Cuestionario de docentes. 43
Gráfico N° 7: Cuestionario de docentes. 44
Gráfico N° 8: Cuestionario de docentes 45
Gráfico N° 9: Cuestionario de docentes 46
Gráfico N° 10: Cuestionario de docentes 47
Gráfico N° 11: Cuestionario de estudiantes 48
Gráfico N° 12: Cuestionario de estudiantes 49
Gráfico N° 13: Cuestionario de estudiantes 50
Gráfico N° 14: Cuestionario de estudiantes 51
Gráfico N° 15: Cuestionario de estudiantes 52
Gráfico N° 16: Cuestionario de estudiantes 53
Gráfico N° 17: Cuestionario de estudiantes 54
Gráfico N° 18: Cuestionario de estudiantes 55
Gráfico N° 19: Cuestionario de estudiantes 56
Gráfico N° 20: Cuestionario de estudiantes 57

ÍNDICE DE ANEXOS

Pág.

Anexo N° 1: Encuesta a docentes 79
Anexo N° 2: Encuesta a estudiantes 81
Anexo N° 3: Fichas de validación de instrumentos de registro y recolección de información 83
Anexo N° 4: Validación de instrumento de registro y recolección de información por experto. 89
Anexo N° 5. Solicitud, aceptación y validación de aplicación de propuesta de investigación. 93
Anexo N° 6: Link acceso a encuesta 95
Anexo N° 7: Capturas de pantalla del proceso de diseño, aplicación, socialización y evaluación de la narrativa digital con los estudiantes de bachillerato 98
Anexo N° 8: Capturas de pantalla resultados obtenidos de sistema de calificaciones Carmenta 100
Anexo N° 9: Evidencia de los trabajos realizados por los estudiantes utilizando narrativas digitales para presentar sus evaluaciones de fin de parcial. 102

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: NARRATIVA DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ECUADOR EN BACHILLERATO

Autora: Carla Vanesa Aguirre Pintado

Tutora: MSc. Ruth Zambrano.

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto de investigación pretende determinar el adecuado uso de la narrativa digital en el aprendizaje de Historia del Ecuador en los estudiantes del bachillerato de la unidad educativa Consejo Provincial de Pichincha, basado en el estudio de su aplicación con una visión integral sobre la importancia del aparecimiento de la educación y los procesos culturales. Abordando el tema en un contexto histórico nacional ecuatoriano, pero no solamente tomamos en cuenta a los estudiantes sino también a los docentes del bachillerato. Por lo que la intención de este trabajo de investigación es llegar a la comunidad en general para concientizar sobre la importancia del uso de herramientas digitales y el disfrute de nuestra cultura nacional sobre la base de su conocimiento. La exploración investigativa se da con enfoque cuali-cuantitativo y se permitió encuestar a 46 estudiantes y 14 docentes, expresando los resultados en cuadros y gráficos. Los resultados obtenidos denotan que los docentes no tienen competencias para desenvolverse plenamente en el uso de herramientas digitales mucho menos preparados para aplicar estrategias innovadoras por lo que urge la implementación en la institución de esta herramienta interactiva. Me permito en este documento incluir toda la fundamentación teórica e histórica, así como la presentación de una propuesta moderna y tecnológica amigable tanto para estudiantes como para docentes y comunidad educativa en general, basada en las tecnologías de la información presentadas a modo de una página interactiva de fácil acceso y de fácil uso, como un aporte a la sociedad ecuatoriana.

Descriptores: Narrativa digital, aprendizaje, historia, identidad, cultura, ciencias sociales, tecnología.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

POSGRADOS

CARRERA: MAESTRIA EN EDUCACION

AUTORA: AGUIRRE PINTADO CARLA VANESSA

TUTORA: Magíster ZAMBRANO RUTH NARCISA

ABSTRACT

This research project aims to determine the appropriate use of digital narrative in the learning of History of Ecuador in baccalaureate students in the "Consejo Provincial de Pichincha" high school, based on the study of its application with a comprehensive vision of the importance of the appearing of education and cultural processes. Addressing the issue in an Ecuadorian national historical context, this study takes into account not only the students but also the baccalaureate teachers. So, the intention of this research work is to reach the community in general to raise awareness about the importance of using digital tools, and enjoying our national culture based on their knowledge. The research exploration is given with a quail-quantitative approach and it was possible to survey 46 students and 14 teachers, showing the results in tables and graphs. The results obtained denote that, teachers do not have the skills to fully develop the use of digital tools much less prepared to apply innovative strategies, so the implementation of this interactive tool in the institution is urgent. I allow myself in this document to include all the theoretical and historical foundation, as well as the presentation of a modern and technological proposal, it is friendly to both, students and teachers and the educational community in general, based on the information technologies presented as an interactive page of easy access and easy use, as a contribution to Ecuadorian society.

KEYWORDS: Culture, digital narrative, history, identity, learning, social sciences,

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente trabajo se acopla a línea de investigación relacionada a la innovación tecnológica de la sociedad red ya que pretende generar un material didáctico en narrativas digitales para mejorar el aprendizaje de historia del Ecuador en bachillerato teniendo en cuenta que los estudiantes están siempre dispuestos en aprender por medio de estrategias activas, es importante resaltar que dichas estrategias tendrán una estructura dinámica y se encontraran reposando en sitios digitales, donde cualquier persona podrá tener acceso.

La creación de recursos que sean de libre acceso al público por medio de plataformas digitales es de suma importancia para la democratización de los recursos tecnológico, por tal motivo se ha pensado en diseñar este recurso de narrativas digitales en un sitio web donde cualquier maestro del área de Sociales, estudiante o padre de familia ingrese y pueda divertirse con este recurso mientras aprende.

En cuanto al aspecto legal del presente proyecto, podemos manifestar que se encuentra dentro del plan de desarrollo educativo amparado por la ley orgánica de educación intercultural (Ecuador, 2008), en el cual en su artículo número 1 nos manifiesta que es deber del estado garantizar una educación de calidad y calidez a las personas en todos sus niveles y modalidades, por ello con la creación de nuevas estrategias como el uso del recurso storytelling contribuimos a una educación de calidad.

Con el desarrollo de este proyecto vamos aportar de manera significativa en la implementación de estrategias académicas que desarrollen la construcción de una educación de formativa como lo manifiesta la ley orgánica de educación intercultural en el Ecuador cumpliendo de esa manera con el otorgamiento de una educación activa

para los estudiantes de la unidad educativa fiscal “Consejo Provincial de Pichincha” además que se motivara al resto de docente de dicho centro educativo para que de la misma manera vayan innovando nuevas formas de enseñanza y quien quita sea un ejemplo para otras unidades educativas aledañas.

Por otro lado, la Organización de las Naciones Unidas dentro del objetivo 4 de desarrollo sostenible menciona lo siguiente. “Garantizar una educación inclusiva equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (ONU, 2015), por medio de este proyecto se aportará en el mejoramiento de la calidad educativa haciendo que esta sea atractiva y dinámica con la inclusión de narrativa digital dentro de su proceso.

La importancia de este proyecto no solo radica en la puesta en marcha de estrategias metodológicas innovadoras para el proceso de enseñanza aprendizaje sino también en la motivación que se piensa generar tanto en los estudiantes como en los docentes ya que a los educandos se les motivará de manera atractiva y dinámica la adquisición de conocimientos por medio de narrativa digital que fomente un aprendizaje significativo, mientras que en el resto de los docentes de la unidad educativa “Consejo Provincial de Pichincha” se les fomenta la búsqueda de nuevas estrategias de enseñanza; en el desarrollo de este proyecto se tratará de involucrar de manera activa y colaborativa a todos despertando el interés en los mismos, para que en lo posterior puedan crear formas de enseñanza nuevas orientadas a sus áreas de conocimiento.

El nivel de conocimiento en una comunidad se mide acorde al progreso apoyado en las TIC, esto permite el manejo de la información para la formación continuo de aprendizajes innovadores lo que la tecnología difunde con mayor rapidez destacando que lo que hoy es novedoso mañana es obsoleto por lo vertiginoso del cambio en la información que se recibe cada día (UNESCO, 2020), con esto:

> Participa de los conocimientos en relación a las disímiles maneras en que el conjunto de técnicas puede proporcionar el camino amplio a la enseñanza, restar las discrepancias en la enseñanza, apoyar el perfeccionamiento de los educativos, optimar la disposición y la oportunidad de la enseñanza, fortalecer la cohesión y perfeccionar el cometido y dirección de la enseñanza (UNESCO, 2020, pág. 2).

Además que se destacará la importancia de los recursos tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de historia del Ecuador, no solamente por el hecho de cambiar la educación y hacerla más dinámica e interactiva sino que éstos recursos nos servirán de manera continua en el proceso educativo pues por situación de la emergencia sanitaria por la que atraviesa el Ecuador y el mundo a consecuencia del COVID 19, nos ha obligado a cambiar nuestro sistema educativo presencial por un modelo educativo digitalizado y a distancia donde el uso y manejo de las herramientas informáticas es un elemento indispensable en docentes como en estudiantes.

El ministerio de educación del Ecuador con respecto a las herramientas digitales emitió un comunicado que "los recursos nos ayudan a reforzar los conocimientos y aclarar nuestras dudas para cuando iniciemos la siguiente fase" (Ministerio de Educación , 2020), es decir que estas herramientas de libre acceso pueden acceden docentes y estudiantes y hacer uso de la variedad a de recursos que ayuden al refuerzo de conocimientos de los estudiantes en esta modalidad de estudio virtual.

El COVID 19 no solamente ha cambiado la forma de vivir de nuestra sociedad, sino que ha transformado el sistema educativo de nuestro país y para dar respuesta a las necesidades emergentes se desarrolló "Aprendemos juntos en casa" un plan nacional de educación virtual por medio del tele trabajo de los maestros, este plan dispone que los docentes desarrollen los contenidos académicos por medio de recursos digitales como plataformas de video llamada, reuniones virtuales, WhatsApp, correo

electrónico o cualquier medio de comunicación que el estudiantes tenga para continuar con el desarrollo de sus actividades.

Situación que en otras partes del mundo no es una novedad pues la implementación de la tecnología y sus recursos en el proceso educativo conllevaban de manera continua y estable a un proceso de interacción constante que permite un mejor aprendizaje. Sin embargo, en gran parte de Latinoamérica no se ha percibido esta relación educación tecnologías como una forma continua y optimizada de avanzar en los procesos pedagógicos

Por lo tanto, la inserción de estos recursos en el ámbito educativo ha sido difícil por la velocidad con la que se debió adaptar éstos medios digitales a nuestra realidad, pues como maestros tenemos la obligación no solamente de utilizar y manejar óptimamente estos mecanismos, sino que también los debemos promover y socializar con el resto de profesionales de la educación con el fin de mejorar el sistema educativo, con la nueva modalidad de enseñanza nuevas formas de enseñanza que se gesta en el mundo acoplarlas a nuestro contexto y tratar de obtener nuestras propias formas de aplicar y utilizar las herramientas digitales útiles para el desempeño docente.

Por ello la divulgación de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011). Estas leyes coexisten en correspondencia con los elementos reglamentarios determinados en la Carta Suprema desde el 2008 y las herramientas universales sobre derechos humanos que sistematizan los compendios sobre enseñanza todos sus niveles. Los diferentes retos del Estado ecuatoriano buscan constituir competitivos académicos con capacidades y ciencias que reconozcan a las insuficiencias del progreso natural en un marco de pluri diversidad y respeto.

Al respecto de este anunciado, el Art. 350, de la Constitución del Ecuador establece que:

> El Régimen de Educación Superior posee como fin el fortalecimiento pedagógico y experticia con perspectiva científica e ilustrada: la exploración científica y tecnológica; la creación, desarrollo, perfeccionamiento y trasmisión de los saberes y las sabidurías: la edificación de procedimientos para las dificultades del estado, en correspondencia con los ecuánimes del sistema de progreso (pág. 162)

Las estrategias que se usan en el proceso de enseñanza aprendizaje son determinantes para el éxito académico que se quiere tener en los estudiantes por ello como docentes tenemos la responsabilidad de investigar e innovar constantemente en las formas y maneras de llegar a los educando con el conocimiento, evidentemente la educación ha ido cambiando de manera alarmante en las últimas décadas, específicamente por la inserción de la tecnología en la misma, sin embargo existen recursos o materiales concretos que aún podemos usar en el desarrollo de aprendizaje. La narrativa digital es la protagonista de esta investigación pues es un recurso donde el ser humano no ha tenido por más de cinco décadas su dominio, logrando en un mínimo porcentaje acaparar la atención y curiosidad de los niños y jóvenes, por ello y con el objetivo de que éstos recursos no desaparezcan y por el contrario sean utilizados de manera más frecuente, se pretende diseñar una narrativa digital con temáticas relacionadas a la historia del Ecuador, donde el estudiante muestre interés de forma natural por dinamizar el recurso que plantearemos como propuesta.

Para responder a las circunstancias de progreso, lograr la ecuanimidad y responsabilidad, es necesario valorar las ventajas que tiene la tecnología como instrumento de soporte didáctico para los educativos, una característica a considerar con las herramientas de internet que son utilizados en pedagogía es las particularidades, alineadas hacia los aspectos sociales y culturales como una manera esencial de adecuar conocimientos al servicio de la comunidad “en este aspecto, la acelerada transformación que las TIC brinda a la educación son un mar de posibilidades a las que

la enseñanza no solamente corresponde enfrentar si no del mismo modo proporcionar contestaciones pedagógicas” Moreno (2016, pág. 6).

Planteamiento del problema

Según la investigación realizada en este trabajo la problemática se origina en la siguiente interrogante: Cómo incide el escaso uso de narrativas digitales poco innovadoras en el área de historia del Ecuador en el bachillerato de la institución educativa “Consejo Provincial de Pichincha” y se demostrará esto por medio del desarrollo del árbol de problemas donde se evidencia dos aspectos relevantes: la práctica de métodos y estrategias tradicionalistas y la desmotivación docente.

La primera se debe a que los maestros no han tenido la oportunidad de actualizarse en cuanto al temas digitales, sus nuevas teorías, métodos y estrategias, provocando el uso de estrategias tradicionalistas y poco innovadoras que hacen de la clase un proceso monótono y aburrido.

La desmotivación docente puede ser causada por dos situaciones el tema de tipo salarial y la posible inestabilidad laboral, estos aspectos llevan al maestro a desmotivarse ya que su trabajo no se ve valorado de manera correcta y que además no se siente seguro o estable en su lugar laboral, obligándolo en ocasiones a invertir parte de su tiempo en otras actividades fuera del ámbito educativo.

La realidad por la que atraviesan los docentes con la práctica de estrategias metodológicas tradicionalistas y su desmotivación generan en los estudiantes algunos problemas como el desinterés por la asignatura y la desmotivación, esto debido a que el docente al ser su guía y motivador no despierta en el estudiante el interés por aprender y aún más alcance un aprendizaje significativo.

La problemática de la práctica de estrategias metodológicas poco innovadoras en el área de historia del Ecuador puede generar en el estudiante bajas calificaciones, posibles pérdidas de año, comportamientos inadecuados e incluso deserción escolar, además que debemos resaltar que un maestro desmotivado va a generar un estudiante desinteresado lo que dará como resultado un pésimo proceso de aprendizaje y evidentemente un proceso académico decadente.

Es decir que en la institución educativa "Consejo Provincial de Pichincha" se puede evidenciar la falta de motivación en docentes en el uso de recursos tecnológicos para aplicar en las clases con los estudiantes, y en los estudiantes un desinterés por las clases viéndose en ello reflejado la poca o mínima participación en la hora de clases y a la hora de entregar sus tareas enviadas viéndose limitados en alcanzar los objetivos deseados en el proceso de formación, como se lo puede evidenciar en el siguiente árbol de problemas.

Árbol de Problemas

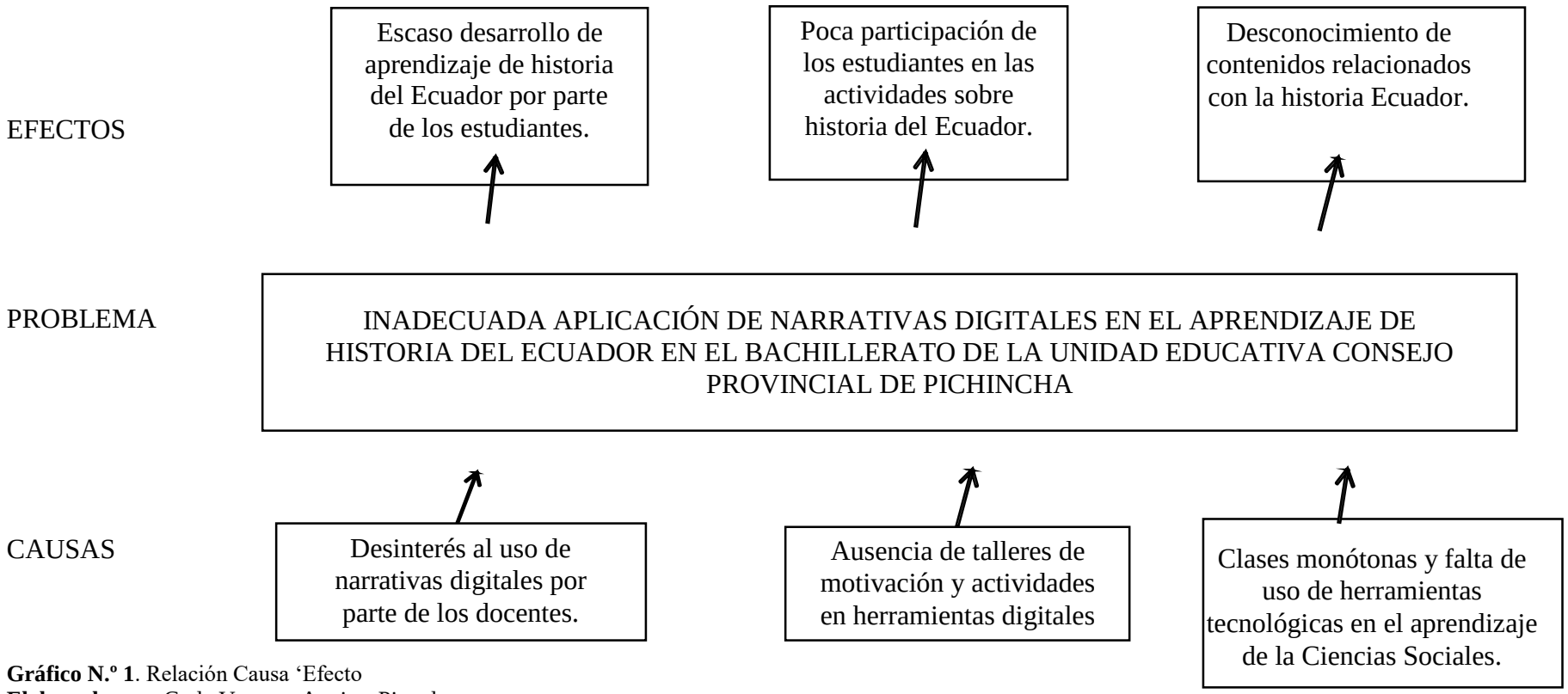


Gráfico N.º 1. Relación Causa ‘Efecto
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado
Fuente: Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha.

Objetivos

Objetivo general

- Diseñar una narrativa digital como recurso para mejorar el aprendizaje de historia del Ecuador en la unidad educativa “Consejo Provincial de Pichincha” con los estudiantes de bachillerato.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de Historia del Ecuador en bachillerato.

- Seleccionar las narrativas digitales que faciliten el aprendizaje de historia del Ecuador.

- Diseñar y aplicar storytelling como herramienta de interés para los docentes y estudiantes en el uso de la narrativa digital como recurso concreto para el desarrollo del proceso de aprendizaje de historia del Ecuador

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Investigación

Dentro de la gran revolución tecnológica vivida en los últimos años la educación ha sido una de las ramas favorecidas que a pesar de no ser aprovechada del todo su alcance ha sido significativo en toda el área pedagógica ya que los recursos que nos ofrecen los grandes avances de la ciencia digital, día a día son empleados principalmente en educación

Todavía se considera que el proceso de mejoramiento de la calidad educativa en materia de las tecnologías aplicadas a la educación responde a un proceso de capacitación en el manejo artefactual de las herramientas, aspecto que limita las mejoras educativas por responder a un aspecto técnico y de dotación de infraestructura tecnológica.

Es importante sostener nociones de orden filosófico que convergen en ámbitos de la formación académica actual, principalmente de los principios contemporáneos, en donde surge el pensamiento de la filosofía de la liberación, a mediados del siglo XX, en el que uno de sus representantes, Paulo Freire citado en Santos Gómez (2008) propone "La educación debe comenzar por la superación de la contradicción educador-educando. Debe fundarse en la conciliación de sus polos, de tal manera que ambos se hagan, simultáneamente, educadores y educandos" (pág. 159). Es decir, esta premisa epistémica sugiere suprimir las brechas jerárquicas que existen entre los estudiantes y maestros, con el firme propósito de procurar una formación más liberadora y que

converge en un mejor desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, vinculado al propósito del presente proyecto.

Por otra parte, la fundamentación filosófica en las Ciencias Sociales está determina por aquello que supone una actitud de pensamiento frente a esta rama de las Ciencias, así:

> El filósofo de las Ciencias Sociales podría ayudar al investigador social a considerar la comunidad, no como un conjunto de ideas, actitudes, normas y valores en abstracto, sino como un sistema de personas, de seres humanos pensantes que adoptan actitudes y normas y sobre todo, que los evalúan

Massive Online Open Courses más conocidos como MOOCs, son cursos que se pueden tomar a través de plataformas digitales los cuales cuentan con tres características definidas como son: la inscripción de cualquier persona sin importar su grado de conocimiento previo de la materia son cursos que se comparten de manera exclusiva en línea y su contenido es de manera abierta al público por lo cual cualquier persona tiene acceso a dicha información. Este tipo de recurso ha sido empleado por universidades nacionales y prestigiosas universidades internaciones lo que nos habla de su gran utilidad y popularidad la cual empezó a emerger en los últimos años a pesar de que su origen fue hace muchos años atrás. Plataformas como AllLearn o Fhatom ofrecían este tipo de cursos a inicios de la década del 2000 pero debido principalmente a que eran cursos donde su acceso era limitado debido a que los costos para su inscripción eran obligatorios, las plataformas cerraron. Varios años después, los MOOCs volvieron a la escena de la educación, convirtiéndose cada vez más populares principalmente por su gratuidad, y es en 2011 cuando se resurgimiento se dio a tope

Actualmente existe una gran cantidad de plataformas con cursos impartidos por universidades de todo el mundo, permitiendo el acceso a gran variedad de estudiantes, pero, en algunos casos, con ciertas limitaciones dadas por la exclusividad de los cursos debido a algunos pagos necesarios que se deben realizar para su inscripción, por lo que

su característica de recurso abierto no se estaría aplicando, o por el pago necesario si es que se desea un certificado del curso avalado por la universidad o institución que lo imparte.

Dentro del uso de los MOOCs también se encuentra el uso las narrativas digitales como instrumento para impartir los diferentes cursos, pero de igual manera, aplicaciones y plataformas enfocadas exclusivamente al uso de la narrativa digital como medio han sido creadas e investigaciones continúan realizándose para este tipo de modelo educativo, teniendo diversidad de materias de enfoque, así como un determinado grupo de personas a las que va dirigida.

En 2006 fue creada Storytelling Alice por Caitlin Kellener, cuyo enfoque son alumnos de educación secundaria para aprender programación mediante la creación de historias animadas en 3D de un corto tiempo de duración. Para convertirse en un entorno interactivo, Storytelling Alicem, emplea animaciones de alto nivel, lo cual se realiza para crear comunicación entre personajes, con la ayuda de un tutorial para conocer cómo se realiza la interacción, y con un alto contenido de escenarios y personajes, donde se puede desarrollar el entorno de la historia contada (Kelleher, 2007).

Jabberstamp forma parte de un proyecto realizado por el MIT (Massachussets Institute of Technology), creado en 2007 y dirigido principalmente a niños mayores de 4 años la cual permite la creación de dibujos, pero con la posibilidad de implementar sonidos a los mismos, creando de esa manera narrativas que incluyen voces de los personajes o sonido ambiental, “las creaciones de los niños permiten comunicar sus historias a otras personas, antes del dominio de la escritura” (Raffle, Vaucelle, Wang & Ishii, s.f.), por su parte (Psomos & Kordaki, 2015) menciona: “otro tipo de narrativas digitales están dirigidos a la superación de las dificultades que se presentan en los estudiantes en el aprendizaje”. Es decir que estas concepciones erróneas que los autores afirman que los estudiantes pueden diseñar sus propias narrativas y subir a un repositorio digital.

Diferente enfoque de investigación de las narrativas digitales ha sido dirigido para la ayuda a niños con discapacidades, como es el estudio realizado por (Flórez et al., 2019), donde se evidencia que la narrativa digital ayuda a los estudiantes significativamente donde el juego, imágenes interactivas han generado un cambio contundente motivando a los estudiantes en el entorno físico y en el ámbito digital.

Muchos de los grupos a los que han sido dirigidos este tipo de plataformas interactivas han sido los niños, pero surgen también en el medio tecnológico, nuevas formas de narrar historias, nuevos formatos o tomando antiguos formatos, dando un enfoque educativo, teniendo un alcance mayor de participantes de diferentes rangos de edad como es el caso de la plataforma YouTube. Mundialmente famosa, YouTube es la plataforma más grande en cuanto a contenido audiovisual refiere. Con millones de reproducciones diarias, YouTube permite a los internautas narrar historias donde son participes de producir obras individuales, valiéndose de suscriptores, y con una interacción directa con otras personas alrededor del mundo, comentando y opinando sobre el contenido y su calidad.

Es así como otros medios digitales, como videojuegos, o documentales interactivos, son altamente aprovechados para las narrativas digitales (Sánchez, Pérez & Fandos, 2020), proyectándose como herramientas donde su contenido puede ser de alta calidad, dependiendo de la subjetividad del usuario por alcanzar una educación de calidad.

Desarrollo teórico del objeto y campo

La narrativa

La narrativa ha tenido ha tenido un papel preponderante en el desarrollo y evolución del ser humano, por lo tanto, se hace necesario enfatizar los escenarios en los cuales la narrativa ha sido la protagonista y ha servido no solo para el mejoramiento

el aspecto cognoscitivo si no también ha sido utilizado en el diario convivir humano. Desde el inicio de la cultura la narración ha formado parte de nuestras vidas. Por cuanto la hemos utilizado para compartir vivencias y anécdotas, en algunas ocasiones manifestar sus sentimientos y ahuyentar miedos, en otras para expresar opiniones y dar sugerencias, para establecer consensos en un grupo, en fin, se ha narrado todo el tiempo para entender el mundo que nos rodea y para, a través de esos relatos, subsistir y constituirnos como parte de una comunidad en cualquier parte del planeta.

La evolución de la narración

La narración como cualquier actividad ha ido evolucionando en el tiempo, y ha servido para muchos fines, no obstante, esta actividad ha sido rescatada y puesta al servicio del ámbito educativo en los últimos años, que fusionada con elementos digitales está revolucionando el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a su efectividad en lo significativo de sus resultados, por lo tanto, es importante una revisión de su evolución con tal.

En la historia las narraciones han ido cambiando sus lenguajes, estos cambios se han efectivizado en las pinturas rupestres, en los relatos orales que se han ido trasmitiendo de boca en boca y hasta la mescla de los lenguajes que están presentes hoy en la sociedad. Además, en cada época se ha mejorado su contenido expresivo, y se ha legitimado las formas de lenguaje y también las personas que narraban.

En los últimos años las instituciones educativas han sido beneficiadas con la generación de relatos. Con el currículum como instrumento que regula las narraciones educativas, es así que en las diferentes aulas se cuentan historias, tradiciones, conocimiento y saberes, procedimientos, ritmos y formas de organización, todas estas actividades han contribuido a mejorar el aprendizaje y han sido legitimadas por un tiempo histórico (Odetti, 2018).

Narrativas Digitales

> La narrativa digital se compone de la narración tradicional y las tecnologías de información y comunicación, en lo que corresponde a las imágenes, audio, música, efectos, textos, entre otros, con lo cual se potenciará la creación de las historias de manera dinámica y significativa. Por lo expuesto se puede afirmar que las narrativas digitales son un cambio de paradigma desde la puesta en práctica de un modelo educativo tradicional a un modelo dinámico, flexible e interactivo (Moreira, 2021).

La narrativa digital o narrativa trans media, es un término reciente que ha sido utilizado por el investigador estadounidense Henry Jenkins, en un artículo publicado en el 2003, en donde claramente afirma que se trata de un relato o historia que se desarrolla a través de múltiples plataformas, soportes y canales. Otro autor define que "la narrativa se la conoce como la descripción de un acontecimiento real o ficticio que persuade y entretiene al espectador" (Tipantuña, 2019).

De igual manera el presente autor conceptualiza de la siguiente manera lo que es la narrativa digital. Hermann (2015), las narrativas digitales se consideran como un sistema de lenguaje que puede incluir, el escrito, la respectiva animación, las imágenes, el sonido y el video, estos elementos ayudan a la interacción entre el estudiante y el conocimiento, así como también ayudan a la navegación, comunicación, diseño y creación de los datos e información en el proceso de enseñanza aprendizaje.

> Márquez, (2016) enfatiza que la narrativa digital se la conceptualiza como un objeto virtual que tiene la capacidad de ubicar en dinámica una dimensión denominada técnica y también una dimensión de carácter estética; esto posibilitad que la experiencia de los estudiantes se sensibilice por cuanto se utiliza varias técnicas, paralelamente surge un relato, que se lo denomina relato digital. También se la denominada narración verbal, por cuanto esta se ha vinculado siempre con las tecnologías de la palabra, primero la oralidad, luego a la escritura y ahora, al hipertexto (Rodríguez, 2004).

La narrativa digital se refiere en forma específica a un relato sobre individuos, actividades o situaciones reales o de carácter ficticio, que se desarrollan con la ayuda de varios elementos y permite diseñar historias, cuyo objetivo es persuadir a la audiencia (Tipantuña, 2019).

De acuerdo con otro Caballero (2011) La narrativa digital es un medio:

> Expresivo muy potente y diverso en el proceso de enseñanza aprendizaje que tiene la capacidad de motivar al cambio de los roles tradicionales del escritor y del lector, en donde además se evidencia la posibilidad de creación y de interacción en los diferentes recursos didácticos que contiene la narrativa.

Al respecto otro autor enfatiza el papel importante de la narración en el ámbito educativo, para Peña y Sheppard (citado en Pacheco y González, 2012) "Las narrativas son importantes para la cognición humana y pueden ser un recurso didáctico valioso puesto que representan una forma universal, inherente y natural de estructurar, interpretar, evaluar y comprender la experiencia humana" (p. 56).

Es necesario el enfoque bibliográfico del uso de las narrativas digitales en el ámbito educativo, este punto de vista favorece la comprensión del contenido, ayudándole a entender al estudiante el mundo que nos rodea a través de la interactividad con los diferentes elementos que la componen, aquí se destaca la completa participación del estudiante con el tema de aprendizaje, al objeto de conseguir que los aprendizajes sean significativos (Tipantuña, 2019).

El aprendizaje tras media

Para Tipantuña (2019, el termino de aprendizaje transmedia se refiere a una actividad adicional que el estudiante da en los procesos de aprendizaje. Esta actividad tiene que ver con trasladarse con las actividades acompañadas por libros escolares n y la necesaria ayuda del docente con la información necesaria y pertinente por varios

medios y recursos interactivos que facilitan el aprendizaje de los estudiantes. Aquí se evidencia que este tipo de aprendizaje de carácter explorativo va más allá de una narrativa digital, en donde el estudiante es el responsable de profundizar sus conocimientos con la ayuda de la tecnología, el desarrollo de estas capacidades debe motivarse desde las edades muy tempranas.

Características de la narrativa digital

Las propiedades específicas y básicas de la narrativa digital se encuentran estrechamente vinculadas unas con otras y a continuación vamos a revisar cada una de ellas:

Multimedial

Es importante destacar que la información digital que se encuentra en un entorno informático también se desplaza a las posibilidades de ser un texto analógico, esto le permite tener signos de diferentes lenguajes, por ejemplo: puede tener imágenes en movimiento y también fijas, además sonidos, videos y varias animaciones digitales. “Todo este lenguaje lo hace en una forma sincrónica, lo cual ayuda enormemente a incrementar las posibilidades en la interpretación de la información” (Prieto, 2018).

Interactividad

La información digital se caracteriza principalmente por ser una especia de ciber texto, esta característica convierte a los textos en páginas digitales que reaccionan y cambian de acuerdo a los estímulos del lector en pantalla. Significa que de las interacciones registradas en algunos casos puede depender la modificación de las reglas de comportamiento de la información, a objeto de ayudar al usuario a evitar distracciones y a mantenerse conectado con el curso o la actividad, que en algunos casos se lo puede denominar el feedback (Prieto, 2018).

Discurso Literario no línea

El discurso literario no lineal se refiere a que las narrativas digitales posibilitan un cambio en la línea discursiva, este cambio puede ser estructural y cualitativo. La narrativa digital se flexibiliza en el sentido que se asemeja a un encuentro vivo con el lector, ofreciendo normas y posibilidades con las que el lector puede construir su propia sintaxis de navegación y pueda seguir una línea cronológico en particular (Prieto, 2018).

Utiliza dispositivos electrónicos

Esta característica es muy importante, siendo muy obvia también, por cuanto para leer la narrativa digital es imprescindible contar con los dispositivos que lo pueden hacer posible, por ejemplo, las tablets, computadoras, iPad, celulares y en todos los casos debe poseer una conexión a internet (Prieto, 2018).

Beneficios del uso de las narrativas tras media

A continuación, se enumeran varios beneficios del uso de las narrativas tras media o digitales.

- Pueden conectar a los estudiantes emocionalmente haciéndolos participes de la historia.
- Motiva a los estudiantes a ser creadores, participes del mismo evitando el consumismo.
- La participación de las personas comunes en la narrativa digital y en ambientes interactivos.
- Narrativas integra varios medios medio digitales.
- Parte de la solución a los problemas de desempeño académico para conseguir los aprendizajes deseados.
- Las narrativas digitales pueden ser compartidas a través de la red para que otros

la utilicen

- El uso de las narrativas despierta en los estudiantes el entusiasmo y la curiosidad de aprender los contenidos expuestos en la narrativa digital (Tipantuña, 2019).

Con el avance de la tecnología en la actualidad se ha incrementado variedad de cursos virtuales herramientas que permiten la interactividad entre estudiante y docentes como lo menciona, "estos cursos se enfocan en la formación continua, conocido como e-learning; y como característica principal de estos estos procesos de enseñanza-aprendizaje es la tecnología, aquí se evidencia la interacción docente- estudiante" (Tipantuña, 2019)**.**

Después de la investigación pertinente se han encontrado algunas investigaciones similares a la que se desarrolla en este trabajo, la primera pertenece a nuestro país y se la realizo en una ciudad del Ecuador, en ella concluye lo siguiente sobre el uso de en el proceso de enseñanza aprendizaje:

En la investigación titulada, la narrativa digital como herramienta que fomenten la investigación y con ella se rescaten la tradición oral de las leyendas locales, la cual se la realizo haciendo uso de la metodología descriptiva explicativa, ya que se puesto en práctica el recurso y se obtuvo como resultados que a los estudiantes de bachillerato les causa mucho interés las historitas y narrativa digital de comedia, drama, aventura y suspenso," por medio de estas se logró involucrar en los jóvenes el hábito de la lectura y la cultura investigativa de historia del Ecuador, además que para la difusión de este recurso se utilizó la tecnología con el fin de difundir la información" (Pazmiño, 2015)

La implementación de las narrativas en el aprendizaje de los educandos no está orientada a la asignatura de historia en el trabajo mencionado, su investigación da un valor importante para el desarrollo de esta, ya que menciona que esta influye de manera positiva en el área de historia de los estudiantes de bachillerato, específicamente aportando al hábito de la investigación sobre hechos históricos.

Dentro del contexto latinoamericano se encontró una investigación venezolana en "en el área de historia por medio del recurso narrativa digital, combinándolo con la gamificación o técnica del juego, algunas recomendaciones que nos manifiesta" León (2015) es que la narrativa digital debe ser cortos y se los debe tratar de manera interdisciplinar, con el fin que abarcar varias áreas del conocimiento y aprovechar el tiempo invertido en la aplicación de este recurso.

El estudio que acabamos de mencionar se concentra específicamente en el área de historia del Ecuador, en este nos manifiesta claramente que la narrativa digital es un recurso muy útil dentro del aprendizaje de las ciencias sociales para el estudiante, ya que los atrae, además recomienda que este recurso sea utilizado de manera interdisciplinar, haciendo participes de esta actividad a docentes de ciencias artísticas y otras disciplinas como la literatura o lenguaje.

Finalmente, compartimos orto trabajo investigativo que nos habla de "la enseñanza de historia por medio de la narrativa digital, en este trabajo podemos analizar algunos datos que concluye el autor, ya que este recurso se lo puso en práctica en niveles de educación primaria", Fernández (2017) manifiesta la narrativa digital como recurso permitió a los niños de 5to grado tengan un avance en cuanto al conocimiento en la que se evidencio por medio de un test antes y después de la aplicación de esta estrategia, logrando que un 36% de los niños superen la etapa de inicio.

En este trabajo de posgrado de la ciudad de Lima podemos evidenciar el resultado de la implementación de la narrativa digital como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de historia, este concluye que dicho recurso ayudo a comprender la temática a los estudiantes en un 100%, es decir este recurso ayuda a que todos los estudiantes de dicha investigación alcancen un aprendizaje significativo de historia

Además, es importante destacar que, durante la búsqueda de investigaciones similares a este trabajo, no se encontró la realización del recurso de narrativa digital en

el área de historia, en ningún repositorio de nuestro país, por lo que nos motiva más a la realización de la presente investigación.

En la Universidad de Guayaquil en la Facultad de Filosofía consta la tesis de Saltos Marco (2018) con el tema "Recursos didácticos digitales" manifiesta: que los estudiantes del subnivel medio no adquieren los aprendizajes y para llegar a un análisis completo del problema existente se plantearon premisas que permitan desarrollar la investigación. Mediante una metodología cualitativa, estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo se establecieron antecedentes y fundamentos respectivos que han tomado en cuenta para el desarrollo de la investigación. Se debe utilizar estrategias innovadoras que cautiven la atención de los estudiantes y mejorar los conocimientos para alcanzar un excelente rendimiento.

De la autoría de Cuesta Maribel, existe el tema "Recursos didácticos tecnológicos en el desarrollo auditivo del idioma extranjero Inglés", de la Universidad Central del Ecuador (2017) aplicada en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera de Ingles manifiesta: La escases de herramientas digitales no permite que los estudiantes puedan desarrollar investigación, tomando en cuenta que para ellos es necesario aplicar estrategias que ayuden al estudiante alcanzar los objetivos deseados dentro de su carrera de profesionalización.

En lo que respecta al campo epistemológico la investigación de la realidad muestra que la relación social del individuo se transforma y evoluciona para convivir en sociedad con un impacto mediano, contribuyendo a la educación en sus diferentes etapas de escolaridad, se sabe que las aplicaciones tecnológicas en la enseñanza se originó en Estados Unidos en los noventa, siendo este país uno de los pioneros y el que más invirtió en la investigación educativa con medios digitales; Con respecto a investigaciones empíricas sobre los medios de enseñanza, en 1920 el Psicólogo Sidney Leavitt diseña la primera máquina para apoyar en proceso enseñanza aprendizaje creada para dar respuestas correctas e inmediatas en pruebas de selección múltiples,

facilitando al mismo tiempo el reforzar el aprendizaje sin la mediación o ayuda de un docente, para entonces no se añadía el término de narrativa digital.

En 1960 se define el término de narrativa digital como un diseño de estrategias, de uso de medios y control de sistemas de comunicación para la enseñanza; en 1984 la UNESCO corrige el concepto como el uso vinculado de medios audiovisuales modernos que van ayudar a complementar el aprendizaje de los niños; Varios autores interpretan de diferente manera la definición de recursos tecnológicos en el proceso enseñanza aprendizaje, causando una ruptura sobre la teoría conductista Iván P. Pávlov (1849-1936) que se basa en la observación de la conducta para controlar y predecir, llegando a modificar la misma en el ser humano; En los últimos 25 años todo ha ido evolucionando, hasta llegar a nuevas teorías del aprendizaje, en 1990 en América Latina se empieza con el estudio del impacto en cuanto a medios tecnológicos.

La educación ha ido cambiando y adaptándose a la evolución de la sociedad, donde los espacio del conocimiento y la forma de enseñar, aprender utilizan medios tecnológicos, que sirven como una solución pedagógica efectiva, bajo este punto de vista es aquí donde el docente incorpora herramientas tecnológicas como recurso didáctico para captar la atención y el interés de los educandos que están familiarizados con los entornos digitales, este aprendizaje debe ser recíproco, que tenga un impacto positivo en los estudiantes, que los contenidos sean interactivos y de manera visual en donde puedan procesar y dar solución a problemas de una forma rápida y eficiente.

El trabajo de investigación se basa en el paradigma constructivista ya que tiene como fin que los niños construyan su propio aprendizaje, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales, cada información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en los estudiantes, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias en el cual el docente tiene el rol de

mediador. El constructivismo busca ayudar a los niños y niñas a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva.

En las investigaciones consultadas se encuentran estructuradas en base al sistema filosófico del constructivismo pedagógico, mismo que determina que la formación del conocimiento se da través de la experiencia que adquiere la persona con el mundo que lo rodea desde su etapa inicial; La teoría del constructivismo, sostiene que el conocimiento adquirido por las personas, es construido "en base a las experiencias adquiridas a lo largo de la vida de un individuo, por lo que centra su aplicación en la reproducción cognitiva, hecho por el cual" (Hernández, S. 2008, pág. 27), sostiene que: "El principio básico de esta teoría proviene justo de su significa. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores".

Planificación de asignatura de historia del Ecuador

Para tener una mayor amplitud de conocimientos se analiza la planificación desde una perspectiva a nivel Nacional, Provincial e Institucional. En el nivel Macro se considera el Currículo Nacional de Educación (2016) en el artículo 19 establece que: "el objetivo de la Autoridad Educativa Nacional es diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fiscomisionales, en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato, y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia".(p.4), que regula los contenidos mínimos y destrezas con criterio de desempeño para cada nivel educativo, este plan de acción que en la última década ha tenido grandes cambios es parte de un plan de acción nacional que debe estar presente en las instituciones educativas.

La planificación es imprescindible en el proceso educativo. Realizar una clase parece muy sencillo; sin embargo, detrás de todo hay una serie de eventos y procesos que deben ser cumplidos con mucho detalle, el docente prepara su material, escoge la

metodología apropiada, la técnica y el instrumento de evaluación, y la parte motivacional con la que enganchará a los estudiantes a ser parte de una clase constructiva, creativa y significativa; por ende, la planificación viene a ser un pilar muy importante en el día a día de todo educador por la cantidad de pasos que se realizan en una clase es pertinente escribirlas para que no se puedan olvidar en tal sentido la planificación nos lleva a una organización cuasi perfecta que permitirá al docente impartir una clase y preveer que todo salga conforme a las expectativas de los educandos y de él mismo

Material didáctico

Existen muchas definiciones del material didáctico se considerará la que manifiesta: "Son conocidos como medios o auxiliares didácticos, que son diseñados, elaborados o aquellos que están listos para presentar en cualquier actividad, que tenga un proceso lógico y que sirva de ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje donde los estudiantes se sientan motivados y con interés de seguir investigando, estos son empleados por docentes para conducir un aprendizaje significativo utilizando libros, carteles, fotos, canciones, entre otros." (Vargas, M, 2017, p. 68-74).

Los auxiliares didácticos contribuyen a utilizar nuevas metodologías y técnicas dentro del proceso de aprendizaje, utilizado para el desarrollo de actividades formativas, son transformados para que sea un proceso efectivo, mediado, que sea objetivo, de características específicas, que sigan los aspectos curriculares y que sea concreto puesto que esto permitirá eficacia en los logros de aprendizaje.

Para García. C. (2019) "la elaboración de material didáctico para la actividad educativa debe ser usados y mediados por las tecnologías creando interactividad, motivación, colaboración, creatividad y la representación del conocimiento, es necesario para estimular, fortalecer, crear habilidades y destrezas, que contextualice lo social y cultura." (pp. 12-27.)

Los recursos tecnológicos o informáticos son herramienta que permite que la información sea procesada, accesible y recuperable que permite acceder a los educandos y se adapta a sus diferentes necesidades. Moyano (2018) define: Recurso informático a todo aquel dispositivo que en conjunto a la didáctica correctamente aplicada nos permite automatizar los procesos educativos como la investigación científica, la observación y la repotenciación de la percepción mediante las aplicaciones multimedia; otro significado también es aplicable: "Un recurso informático es cualquier componente físico o virtual de disponibilidad limitada en una computadora o un sistema de la información" (p. 15)

Recursos tecnológicos

Definición

Según varios autores consideran los recursos tecnológicos como medios de tipo tangible e intangible que sirven para facilitar el aprendizaje dentro y fuera de un aula de clases, estos recursos son útiles para la sociedad puesto que forman parte de la vida cotidiana y permite facilitar gran cantidad de tareas en varias áreas.

Perera, Cuevas, & Santana, (2002) Los recursos tecnológicos han ido evolucionan conforme la sociedad crece, se ha convertido en lo principal para la educación, no tiene límites, y lo encuentras en cualquier lugar, han captado la atención de la población por su oferta ilimitada de contenidos que provocan el interés de aprender, surgen como medio de expresión y creación de nuevos lenguajes, se basan en sonidos, imágenes; los recurso tienen 3 elementos que son la comprensión, motivación y creatividad que se refuerza en los estudiantes.

Mallart (citado en Martín 2011) destaca la siguiente premisa:

> Los recursos tecnológicos propician un nuevo lenguaje por lo que su presencia en las aulas debe ser estimulante y a la vez crítica, es preciso proporcionar al

docente una formación sólida en relación al manejo y uso de la tecnología para que sea un sujeto activo, creativo, reflexivo y facilitador, para que incorpore herramientas, equipos, instrumentos, materiales, máquinas, dispositivos y software y así poder potenciar el aprendizaje significativo, que al momento de utilizar se sienta seguro y tenga habilidades para enseñar a las nuevas generaciones, para que los niños puedan reforzar su aprendizaje".

Al tratar de innovar según Barro (2004) explica: "que el uso tecnológico es necesario estar preparado y capacitado para utilizar estos medios como se debe, el docente tiene que estar capacitándose constantemente para saber que elegir en el momento preciso de su clase, no se pueden utilizar estos recursos de forma apresura, debe contribuir a la creación de nuevos conocimientos, de obtener información valedera". (p. 77)

Ventajas

La utilización de recursos tecnológicos dentro y fuera del aula de clases tiene ventajas en el proceso enseñanza aprendizaje, puesto que permite captar la atención del niño, y las asignaturas se vuelven más dinámicas e interactivas, donde el estudiante se entusiasma por aprender lo que sabe y lo que viene.

Para Ferro, Martínez & Otero (2014) expresa: los nuevos entornos de comunicación y expresión permiten desarrollar nuevas experiencias que dan paso a las actividades innovadoras en cualquier proceso enseñanza aprendizaje. Debe existir una comunicación flexible entre el profesor y estudiante, para llegar al objetivo en común de las actividades formadoras, crear ambientes de aprendizaje que despierten el interés para desarrollar nuevos conocimientos (Ferro et al. 2014). El aprendizaje activo, significativo permite que el estudiante se vuelva un ente activo.

En el año 2004 la UNESCO resuelve que las Tic constituyen una herramienta

fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje que ayudan a la colaboración, a resolver problemas, a la colaboración efectiva de los participantes, que los docentes, estudiantes o expertos se unan a las comunidades de aprendizaje para que interactúen en foros, debates, grupos de discusión, entre otros. En la era digital tanto los niños, jóvenes y adultos tiene a su alcance la tecnología, en la que pueden interactuar en minutos con otras personas, los niños tienen una amplia gama de plataformas que van ayudar ampliar su conocimiento, así mismo se encuentra inmerso en las comunidades de aprendizaje.

Las ventajas de los recursos tecnológicos para (Morán, L. 2012, pp. 188) permite "que el docente busque que metodología es la más acertada para sus estudiantes, que técnicas utilizar para llegar a cada uno y que recursos van a servir para captar su atención, todo esto dentro de una planificación diaria que permita la estimulación por aprender contenidos nuevos".

Cabero, (citado en Díaz, M. 2013) enfatiza en tener claro que los recursos tecnológicos pueden resultar obsoletos pues todos los medios van evolucionando a gran velocidad, es recomendable seleccionar aquellos que tengan que ver con la evolución más reciente de estos, relacionando características, su particularidad y las posibilidades didácticas que tiene. (pp. 91-102)

Beneficios

Para algunos autores como (Valcárcel & Rodero, 2013) "hablar de beneficios es una mejora en el ser humano con la utilización de recursos, esta puede llegar a ser positiva". para Ravitz, Becker y Wong, (2000). "El trabajo en equipo que sea colaborativo y cooperativo estimulan el aprendizaje significativo de los educandos, llegando a la reflexión, crítica y resolución de problemas, es una nueva forma de interacción en el contexto escolar" (Ravitz. Et al. 2000).

Amante y Ramos (citado en Díaz, M. 2013): acentúa que todos los recursos utilizados dentro de un proceso educativo permiten estimular el desarrollo crítico y reflexivo de los estudiantes y permiten lograr una educación multicultural con la adquisición de estos aumentando la comunicación verbal, propiciando situaciones de conflicto e iniciar el aprendizaje, contribuyendo a la educación multicultural (pp. 91-102).

La educación formal empezó hacer uso de varios recursos desarrollando las competencias, destrezas en la práctica formativa, integración de saberes de acuerdo con el ritmo de aprendizaje del niño y su entorno, según Rasinen (citado en Díaz, 2013) "podemos juzgar el beneficio de la interacción de la tecnología en la educación, está desarrolla competencias múltiples que permite mejorar en todos los ámbitos de estudio, personal, emocional y su relación con el entorno que lo rodea" (pp. 91-102).

Tipos de Recursos Tecnológicos

Hay una gran variedad de recursos tecnológicos según Fernández, y Tarín señalan que "Actualmente la educación y el ser humano dispone de gran cantidad de recursos tecnológicos, aquellos que se pueden ver y tocar a simple vista y los que no pueden medirse, pero se observan mediante programas"; La visión de la tecnología ha sido destacada por (Rivilla, A, 2007).

Según Alonso y Gallegos en "Los tipos de recursos tecnológicos varían de acuerdo a la necesidad y al ambiente donde van hacer propuestos" (Cacheiro, L, Sánchez. C, & López. M, 2016) en el salón de clases hemos utilizado cuadernos, pizarra de tiza, televisión, radio, DVD, computadoras, páginas web, tablets, teléfonos inteligentes que ayudan a estimular el proceso de enseñanza; McLuhan "refiere a todas las imágenes captadas por los niños sean estas visuales o sonoras forman parte del vivir y del aprendizaje de los niños" (2011).

Dentro de esta clasificación se encuentran los medios que pueden ser manipulados por el docente y los estudiantes, aquí se encuentran los medios informáticos y audiovisuales. Para Navas y Guerra en. "los recursos tangibles son aquellos que están visibles, a disposición del estudiante y docente, en cualquier lugar y tiempo". (Caicedo Chicaiza, 2016)

"Los medios informáticos brindan la oportunidad, que el aprender sea algo entretenido, divertido e interactivo, solicitando en cada actividad deban tener un conocimiento para participar o intervenir, a su vez cumplen la función de despertar el interés de los estudiantes por aprender, se crea una relación entre docente – estudiante, se da continuidad a las dudas que tiene el estudiante sobre programas, edición, texto, sonidos tutoriales, juegos, I-pad, entre otros llegando a la solución de problemas mediante el razonamiento" (Muñoz-Repiso, 1999).

Didáctica

Es el arte de crear oportunidades, de enseñar, de utilizar recursos que ayuden a desarrollar conocimientos mediante un proceso lógico, secuencial y organizado en un aprendizaje significativo, es la triada perfecta entre estudiante, docente y padres de familia para llegar al objetivo en común, donde el principal actor es el estudiante y el maestro el guía que busca métodos y técnicas para saber llegar a lo planteado.

La didáctica tiene como propósito la construcción de saberes, analizar, descubrir y explicar el proceso enseñanza aprendizaje de la realidad curricular, desarrolla una actitud abierta, flexible, crítica y reflexiva frente a la práctica docente; para el autor Camilloni (citado en Rodríguez, 2018) "es aquella disciplina que se ocupa de la acción pedagógica, de la práctica educativa, que tiene por misión describir, analizar, explicar, fundamentar y enunciar lo que plantee el docente para obtener los objetivos propuestos desde un inicio de su proceso"(p. 80).

Esta disciplina ve a la enseñanza como un todo, aplica procedimientos coherentes, reales y objetivos en cualquier asignatura, analiza el contenido y el cómo va ser enseñado, que métodos y técnicas va utilizar el docente para que el estudiante aprenda aprendiendo hacer, se define como la acción del docente en una clase, permite establecer los contenidos básicos en el proceso enseñanza aprendizaje.

El papel del docente es ayudar para que puedan y sepan aprender, aporta estrategias educativas, hábitos, utiliza varios recursos para llegar al aprendizaje, el arte de explicar con recursos, investiga y experimenta nuevas técnicas y métodos en la educación, es práctica e incentiva al estudiante, dirige de forma efectiva y asertiva al niño, la didáctica puede darse dentro del aula o fuera de ella, contribuye al contenido, la didáctica explora el potencial de cada niño y lo impulsa para que pueda llegar a sus objetivos de aprendizaje concreto.

Metodología

Son pasos a seguir para conseguir un fin, utiliza proceso que permite desarrollar un conocimiento, comprobar una teoría o llegar a un objetivo, permite innovar, activar un proceso y verificar teorías pedagógicas que sean aceptables, es una parte lúdica puesto que permite aplicar la gamificación dentro del proceso enseñanza aprendizaje, motivando al estudiante a generar debates, cambios de perspectivas y autonomía en cada niño.

La metodología estudia los elementos del método, cómo aplicar dentro de una planificación haciendo que el docente optimice el tiempo de una clase magistral utilizando herramientas adecuadas y referentes a su tema, podemos encontrar diferentes tipos de metodologías aplicadas como la deductiva, inductiva, analógica y comparativa; todas estas ayudan al docente a planificar su clase interactiva.

Seleccionar una metodología adecuada nos permite trabajar y afianzar los conceptos necesarios con los niños, además de infundir valores que le sirvan en la

vida, últimamente con la evolución de las tecnologías se escuchar hablar de nuevos métodos de enseñanza que engloban técnicas para que el aula sea de interés del educando, sea aulas comunicativas y reflexivas, que los niños descubran el mundo que los rodean mediante el juego, que la escuela un lugar donde se aprende, se disfruta y no es de sacrificio. La metodología surge de una educación abierta, que impulsa la motivación del estudiante por aprender algo extraordinario, desarrolla la curiosidad, mantiene la atención durante toda la clase, mejora sus emociones y se llega al fin y objetivos planteados desarrollando las destrezas con criterio de desempeño propuestas por el Ministerio de Educación.

CAPÍTULO II
DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación

El desarrollo del trabajo de titulación se lo realizará con un método mixto, donde se usa enfoques cualitativos y cuantitativos, utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación establecidas previamente y confiar en la medición numérica, el conteo y frecuencia en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población Maldonado (2018).

el enfoque cuantitativo argumenta su validez mediante datos que son útiles para probar una hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico como punto de partida.

Modalidad (básica o aplicada):

La modalidad de investigación que utilizaremos es la aplicada, conocida también como práctica o empírica, utiliza los conocimientos en la práctica, para que sean de provecho a la sociedad, busca poner algo en la práctica para innovar, para construir, para modificar o actuar, se enfoca en el análisis y la solución de los problemas de la sociedad. Para Murillo (2008), “la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación”. (Cordero, Z, 2009 p. 155-165).

Es importante tener en cuenta que la investigación tiene un lazo estrecho con la investigación básica, puesto que sustenta a la aplicada contribuyendo al avance tecnológico, se caracteriza porque parte de un marco teórico y permanece en él depende de los resultados y descubrimientos, su objetivo es explicar e identificar la relación de las variables.

Tipos de la investigación según la finalidad (descriptiva, explicativa o correlacional)

Descriptiva

Se ha definido seguir el marco de la investigación descriptiva por la naturaleza de la investigación, por la necesidad de buscar solución al inconveniente que la institución presenta. Según: AGUILAR, R (199): "La investigación descriptiva "permite decidir cómo es o se manifiesta el objeto, fenómeno o problema motivo de la investigación". (p. 66 – 67).

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Población - Describir la población

La investigación se centra en los docentes y estudiantes del bachillerato de la unidad educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia San Bartolo.

Tabla N° 1. Población

Unidades de Observación	No	%
Encuesta – Docentes	14	23.33
Encuesta – Estudiantes	46	76.67
TOTAL	60	100

Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado

Operacionalización de Variables

Tabla N° 2. Variable Independiente: Narrativa Digital

DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Son instrumentos que facilitan la labor de los estudiantes, y docentes mediante actividades dinámicas que benefician el proceso del aprendizaje y de su autoformación, por lo tanto, las narrativas digitales enriquecen los conocimientos y permiten alcanzar los objetivos propuestos de un aprendizaje activo.	Instrumentos Actividades, dinámicas Proceso	Objeto Medio Recurso Movimiento Acciones Energía Acción de ir hacia delante Avance Progreso Proceso de aprendizaje Aprendizaje autónomo	¿Durante el desarrollo de la clase se utiliza herramientas activas como la narrativa digital acorde al tema a tratar? ¿Considera que las actividades dinámicas mediante el juego interactivo digital mejorarían su aprendizaje? ¿En el proceso que se emplea para la enseñanza de los temas se utiliza herramientas digitales que ayudan al con los resultados obtenidos entre otros? ¿Se siente motivado y activo cuando su docente permite descubrir sus propios conocimientos antes de comenzar un nuevo tema?	**Técnicas:** • Encuesta **Instrumentos:** • Cuestionario

Elaborado por: Carla Vanesa Aguirre Pintado

Operacionalización de Variables

Tabla N° 3. Variable Dependiente: Aprendizaje de historia del Ecuador

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Proceso didáctico en el que se establece a la educación dinámica como una instrucción pública, gratuita, obligatoria y laica lo que permite crear una educación de derecho.	Proceso didáctico Educación, dinámicas Instrucción pública Derecho	Conocimiento Aplicación Recurso Formación Acción Avance Progreso Proceso de aprendizaje Obligación	¿En el desarrollo de la clase aborda concretamente temas relacionados a la historia el Ecuador utilizando únicamente la teoría? ¿Considera que las trabajar con herramientas dinámicas mejorarían su aprendizaje en historia del ecuador? ¿En el desarrollo de la clase aborda temas utilizando líneas de tiempo que permitan obtener aprendizajes significativos? ¿Se motiva cuando el profesor trabaja con herramientas digitales interactivas para abordar un nuevo tema?	**Técnicas:** • Encuesta **Instrumentos:** • Cuestionario

Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado

Procedimiento de recolección de la información

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se utilizará son:

Encuesta: Se aplicará a docentes del bachillerato de la unidad educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia San Bartolo, mediante un cuestionario de preguntas cerradas para obtener datos correspondientes a la situación investigada.

Plan para la Recolección de la Información

Tabla N° 4: Plan de Recolección de Datos

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos en la investigación.
¿De qué persona?	Docentes de la unidad educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia San Bartolo.
¿Sobre qué aspectos?	Narrativa Digital en el aprendizaje de Historia del Ecuador
¿Quién?	Carla Vanesa Aguirre Pintado
¿Cuándo?	Año Lectivo 2020-2021
¿Dónde?	Unidad educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia San Bartolo.
¿Cuántas veces?	Una sola aplicación
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Instrumentos diseñados: cuestionarios y preguntas
¿En qué situación?	Ambiente cómodo, durante la jornada en Google forms.

Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre

Plan para el Procesamiento de la Información

Para el procesamiento de información, se hará uso de los gráficos circulares o llamados pasteles, los mismos que permiten establecer datos cuantificados de unidad educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha, determinando así una revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente; la situación con respecto al uso de recursos tecnológicos para proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas.

Análisis e Interpretación de Resultados

Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e interrogantes; Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente, estableciendo conclusiones y recomendaciones, tabulación o cuadros según variables, análisis e interpretación de Resultados.

Los resultados de la encuesta de 10 preguntas que se diseñaron para los docentes de la Unidad Educativa fiscal Consejo Provincial de Pichincha, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia San Bartolo, son los siguientes:

Resultados del diagnóstico de la situación actual – Docentes

Pregunta 1: Como docente, ¿Considera usted que existe alguna dificultad en el uso de las narrativas digitales en el aprendizaje de la historia del Ecuador en el Bachillerato?

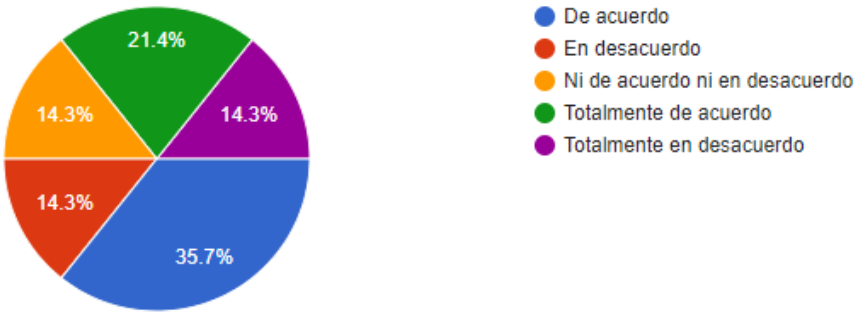


Gráfico N° 1: Cuestionario de docentes.
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la primera pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 57.1% están de acuerdo en que existe dificultad en el uso de las narrativas digitales en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 14.3 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que por la rapidez de la instauración de la tecnología en la narrativa digital en el aprendizaje de la Historia del Ecuador en el bachillerato debido a la pandemia la mayoría de los docentes aún tiene problemas en la planificación de sus actividades docentes. Muchos de estos factores que inciden en el uso y planificación de las narrativas digitales tiene que ver con aspectos relacionados a: conectividad, falta de capacitación docente que causa el alfabetismo digital.

Pregunta 2: ¿Considera usted que el conocimiento adquirido en su materia por el estudiante está plenamente consolidado mediante el uso de las narrativas digitales dentro del proceso de enseñanza?

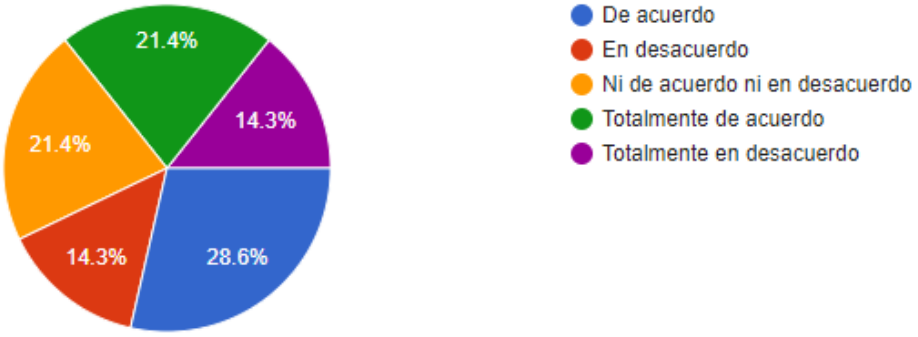


Gráfico N° 2: Cuestionario de docentes.
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la segunda pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 50% están de acuerdo en que los estudiantes de bachillerato han adquirido conocimiento en la materia mediante el uso de las narrativas digitales durante el proceso de enseñanza, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 21.4 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, por la rapidez de la instauración de la tecnología en la narrativa digital en el aprendizaje de la Historia del Ecuador en el bachillerato debido a la pandemia la mitad de la población le cuesta implementar las narrativas digitales en su proceso de enseñanza.

Pregunta 3: ¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos?

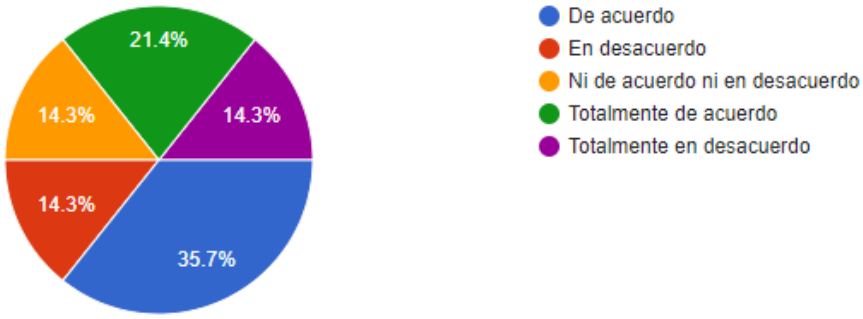


Gráfico N° 3: Cuestionario de docentes.
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la tercera pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 57.1% están de acuerdo que la enseñanza virtual facilita la interacción entre docente y estudiante con el fin de mejorar los niveles de aprendizaje en cada uno de los roles educativos, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 14.3 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los docentes consideran que el uso de la tecnología facilita los procesos educativos.

Pregunta 4: Los recursos como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Storyjumper, Powtoon, Genially, entre otros, como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de enseñanza en la aplicación de las narrativas?

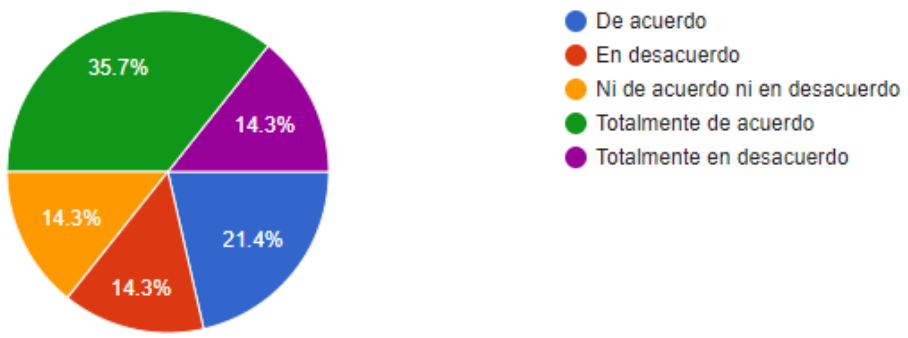


Gráfico N° 4: Cuestionario de docentes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la cuarta pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 57.1% están de mediante la aplicación de algunos recursos tecnológicos son adecuados como estrategia en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato con el objetivo de crear narrativas digitales, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 14.3 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los docentes consideran que el uso de la tecnología facilita los procesos de enseñanza aprendizaje y forman parte de las estrategias de los docentes para crear narrativas digitales.

Pregunta 5: ¿Considera importante el análisis de la evaluación de los aprendizajes y la autoevaluación del estudiante para medir la calidad de estrategias de enseñanza aplicadas y el nivel de aprendizaje alcanzado?

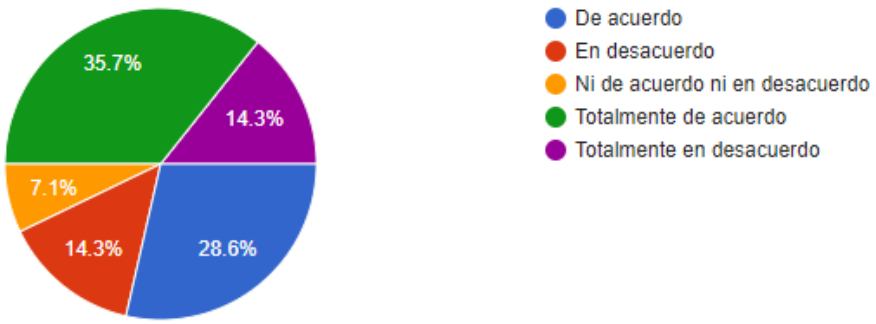


Gráfico N° 5: Cuestionario de docentes.
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la quinta pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 64.3% están de acuerdo que es importante realizar el análisis de la evaluación de los aprendizajes y la autoevaluación del estudiante con el fin de medir la calidad de estrategias de enseñanzas aplicadas en el nivel del aprendizaje, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 7.1% los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los docentes consideran que el uso de la tecnología facilita los procesos educativos.

Pregunta 6: ¿Considera que los recursos de evaluación de los aprendizajes mediante las narrativas digitales permiten y favorecen la retroalimentación en clase?

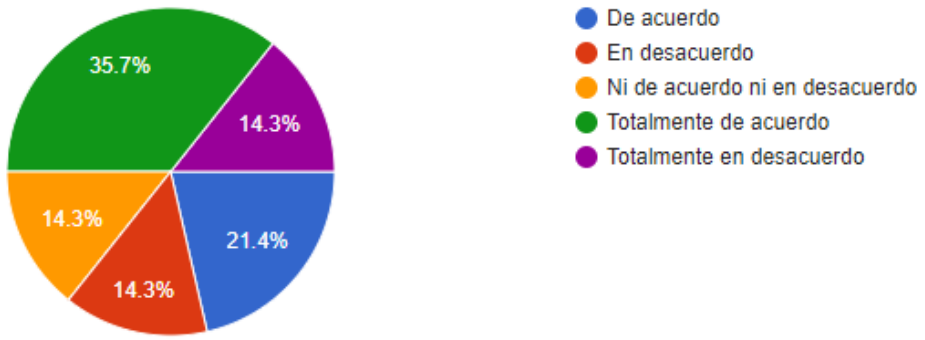


Gráfico N° 6: Cuestionario de docentes.
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la sexta pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 57.1% están de acuerdo que la evaluación de los aprendizajes mediante las narrativas digitales permite y favorecen la retroalimentación en clases, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 14.3 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los docentes consideran que el uso de la tecnología facilita los procesos educativos.

Pregunta 7: ¿Las evaluaciones periódicas hacia los estudiantes, mediante entornos virtuales de aprendizaje, permiten medir la evaluación y la actuación, así como las competencias adquiridas por el docente durante su clase?

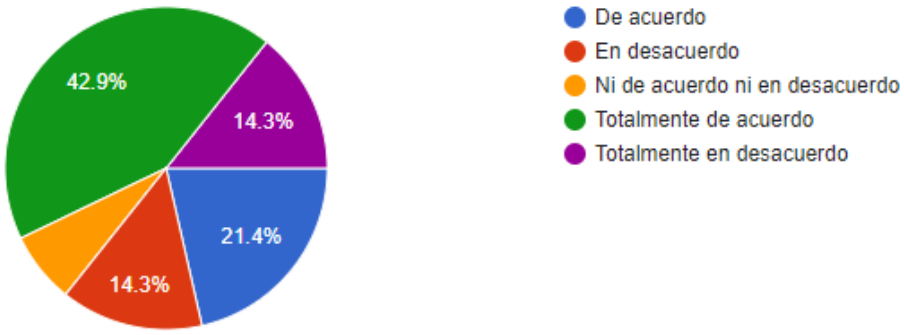


Gráfico N° 7: Cuestionario de docentes.
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la séptima pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 64.3% están de acuerdo que Las evaluaciones periódicas hacia los estudiantes, mediante entornos virtuales de aprendizaje, permiten medir la evaluación y la actuación, así como las competencias adquiridas por el docente durante su clase, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 7.1 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los docentes consideran que el uso de la tecnología facilita los procesos educativos.

Pregunta 8: ¿Con el uso de las narrativas digitales usted podría decir que el rendimiento académico de sus estudiantes es él mismo o similar al que hubiese obtenido como resultado de un proceso de enseñanza presencial?

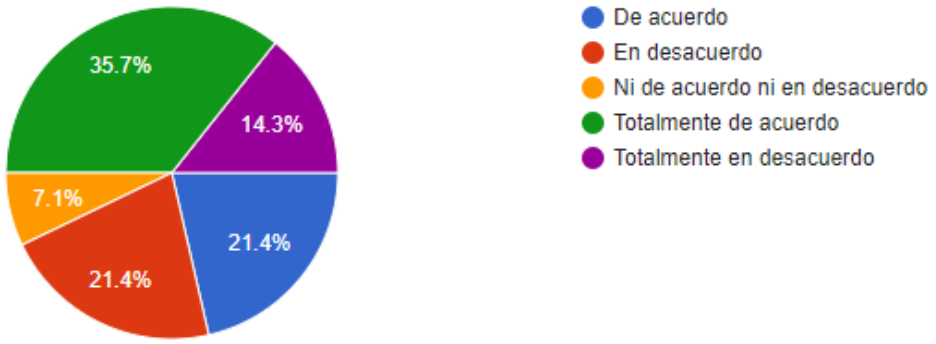


Gráfico N° 8: Cuestionario de docentes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la octava pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 57.2 % están de acuerdo que el uso de las narrativas digitales usted podría decir que el rendimiento académico de sus estudiantes es él mismo o similar al que hubiese obtenido como resultado de un proceso de enseñanza presencial, por el contrario, el 35.7 % están en desacuerdo y el 7.1 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los docentes consideran que el uso de la tecnología facilita los procesos educativos.

Pregunta 9: ¿Considera usted dentro de esta nueva modalidad, que la preparación del docente es necesaria en aspectos de formación y actualización puesto que la educación virtual se ha convertido en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza?

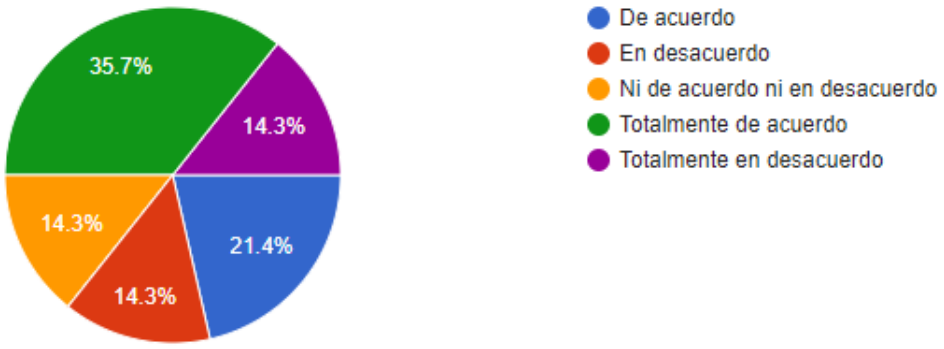


Gráfico N° 9: Cuestionario de docentes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la novena pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 57.1% están de acuerdo que, dentro de esta nueva modalidad, que la preparación del docente es necesaria en aspectos de formación y actualización puesto que la educación virtual se ha convertido en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 14.3 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los docentes consideran que el uso de la tecnología facilita los procesos educativos.

Pregunta 10: ¿La institución en la que usted labora, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación en la aplicación de las narrativas digitales?

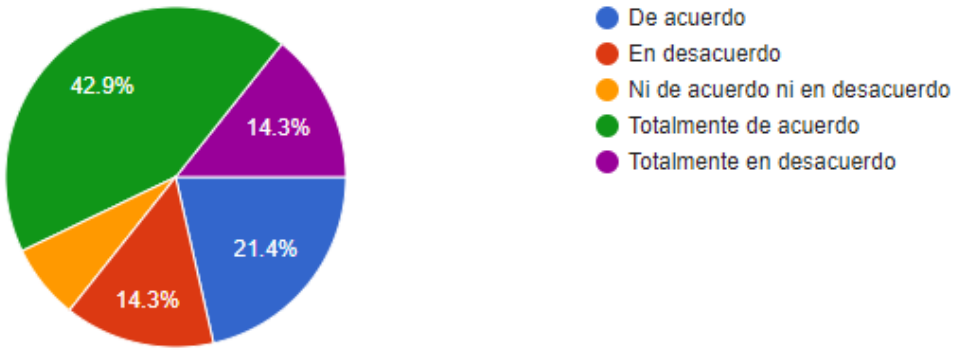


Gráfico N° 10: Cuestionario de docentes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la décima pregunta realizada a los docentes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 64.3 % están de acuerdo que la institución en la que usted labora, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación en la aplicación de las narrativas digitales, por el contrario, el 28.6 % están en desacuerdo y el 7.1 % los docentes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los docentes consideran que el uso de la tecnología facilita los procesos educativos.

Resultados del diagnóstico de la situación actual - Estudiantes

Los resultados de la encuesta de 10 preguntas que se diseñaron para los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal Consejo Provincial de Pichincha, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia San Bartolo, son los siguientes:

Pregunta 1: El uso de la tecnología ha tomado un nuevo rol en la educación ¿Considera usted que el proceso de enseñanza aprendizaje virtual que recibe, lo ha motivado?

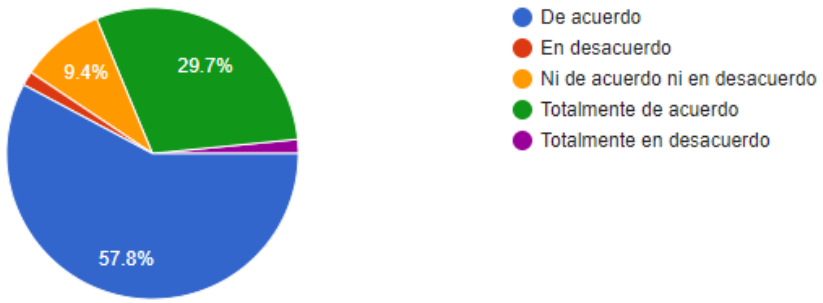


Gráfico N° 11: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la primera pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 87.5 % están de acuerdo el uso de la tecnología ha tomado un nuevo rol en la educación consideran que el proceso de enseñanza aprendizaje virtual lo han motivado, por el contrario, el 3.1% están en desacuerdo y el 9.4 de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 2: ¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos?

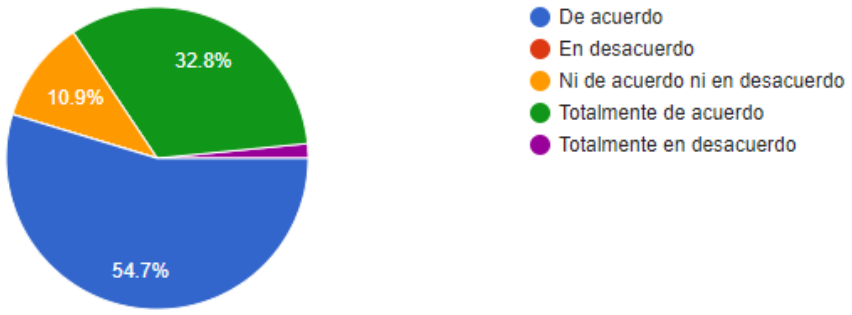


Gráfico N° 12: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la segunda pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 87.5 % están de acuerdo en que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos, por el contrario, el 1.6 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 3: ¿Los recursos utilizados por el docente como estrategia de enseñanza como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Moodle, Canvas, Edmodo, entre otros son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de aprendizaje?

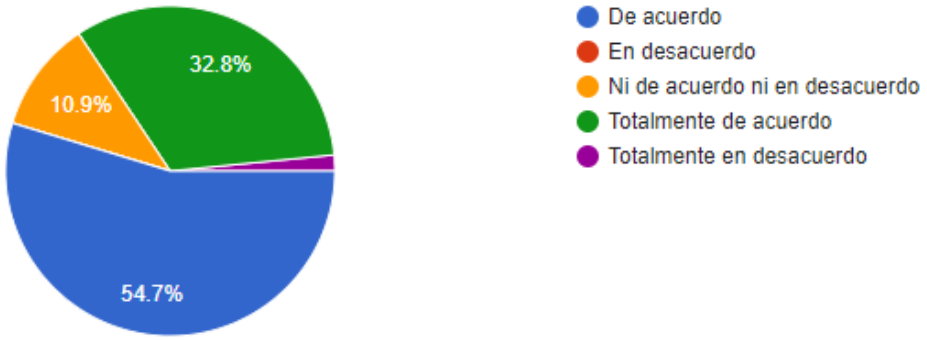


Gráfico N° 13: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la tercera pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 87.5 % están de acuerdo en que los recursos utilizados por el docente como estrategia de enseñanza como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Moodle, Canvas, Edmodo, entre otros son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de aprendizaje, por el contrario, el 1.6 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 4: Los procesos de aprendizaje dependerán en gran parte de las estrategias y recursos virtuales usados por el docente, así como la experiencia, en la creación de los mismos que el docente tiene. ¿Cree usted que esto es posible de aplicarse en el aprendizaje y uso de las narrativas digitales?

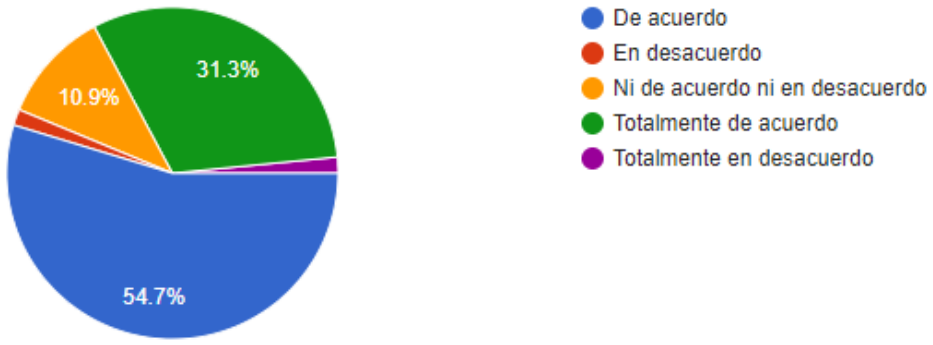


Gráfico N° 14: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la cuarta pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 86 % están de acuerdo en que los procesos de aprendizaje dependerán en gran parte de las estrategias y recursos virtuales usados por el docente, así como la experiencia, en la creación de los mismos que el docente tiene, considerando el uso y la aplicación de las narrativas digitales en el aprendizaje, por el contrario, el 3.1 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 5: ¿Usted estaría de acuerdo en que los docentes tienen que ser evaluados periódicamente, para ello se implementan mecanismos de evaluación que permiten verificar el accionar del docente?

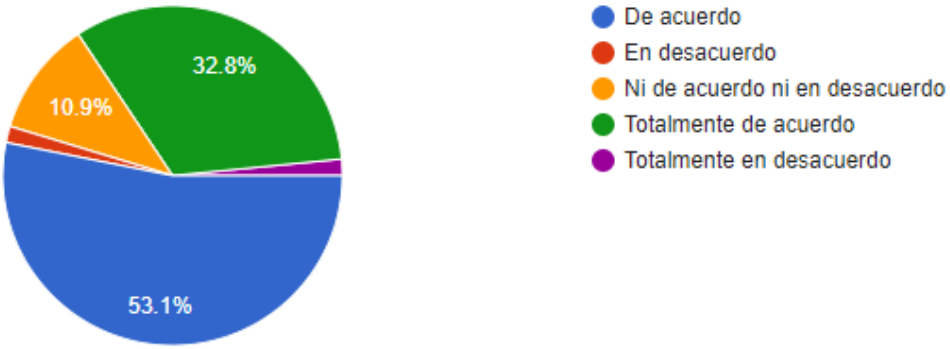


Gráfico N° 15: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la quinta pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 85.9 % están de acuerdo en que los docentes tienen que ser evaluados periódicamente, para ello se implementan mecanismos de evaluación que permiten verificar el accionar del docente, por el contrario, el 3.2 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 6: Según su percepción ¿Las evaluaciones en los entornos virtuales de aprendizaje están correctamente planificadas y son objetivas, lo cual favorece la retroalimentación del aprendizaje adquirido?

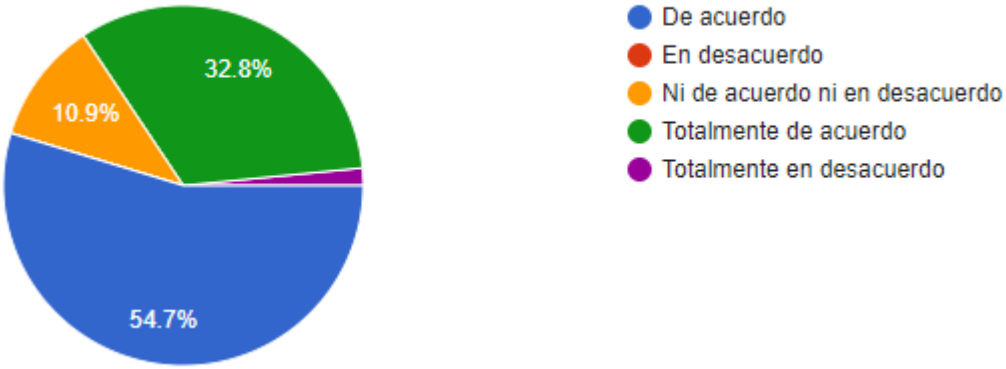


Gráfico N° 16: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la sexta pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 87.5 % están de acuerdo en que Las evaluaciones en los entornos virtuales de aprendizaje están correctamente planificadas y son objetivas, lo cual favorece la retroalimentación del aprendizaje adquirido, por el contrario, el 1.6 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 7: ¿Está de acuerdo que, con el uso de entornos virtuales del aprendizaje, su rendimiento académico, es el mismo que hubiese tenido en un proceso de formación académico de manera presencial?

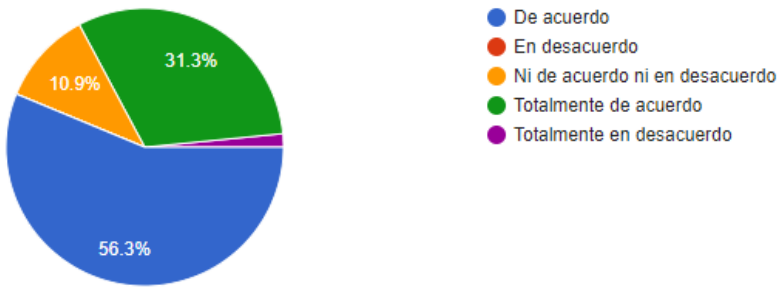


Gráfico N° 17: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la séptima pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 87.6 % están de acuerdo con el uso de entornos virtuales del aprendizaje, su rendimiento académico, es el mismo que hubiese tenido en un proceso de formación académico de manera presencial, por el contrario, el 1.5 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 8: ¿Considera usted que el uso de blog, foros, videos, podcast, presentaciones, mapas conceptuales y narrativas digitales facilitan el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato?

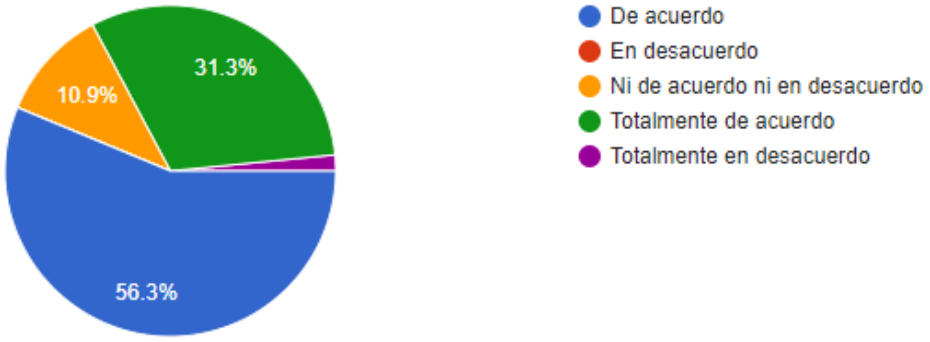


Gráfico N° 18: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la octava pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 87.6 % están de acuerdo en que el uso de blog, foros, videos, podcast, presentaciones, mapas conceptuales y narrativas digitales facilitan el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato, por el contrario, el 1.5 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 9: ¿Considera usted que la educación virtual se convierte en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza dentro de esta nueva modalidad, en donde la formación, actualización, y preparación del estudiante es necesaria?

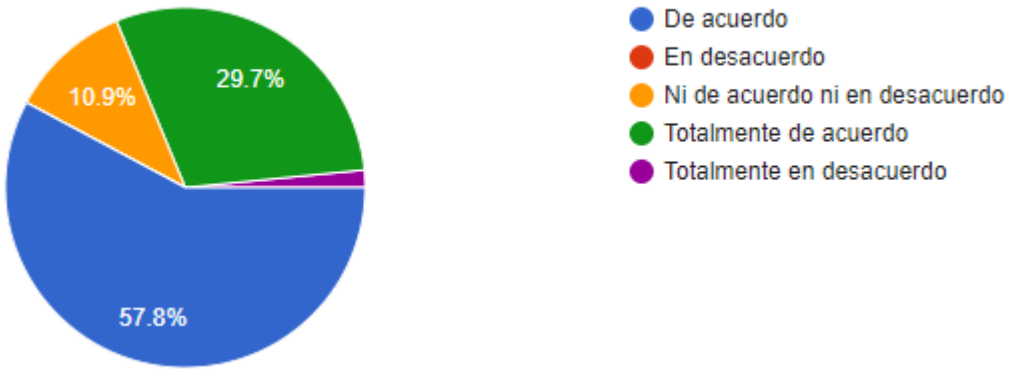


Gráfico N° 19: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la novena pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 87.5 % están de acuerdo en la educación virtual se convierte en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza dentro de esta nueva modalidad, en donde la formación, actualización, y preparación del estudiante es necesaria, por el contrario, el 1.6 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

Pregunta 10: ¿La institución en la que usted estudia, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación mediante el uso de narrativas digitales?

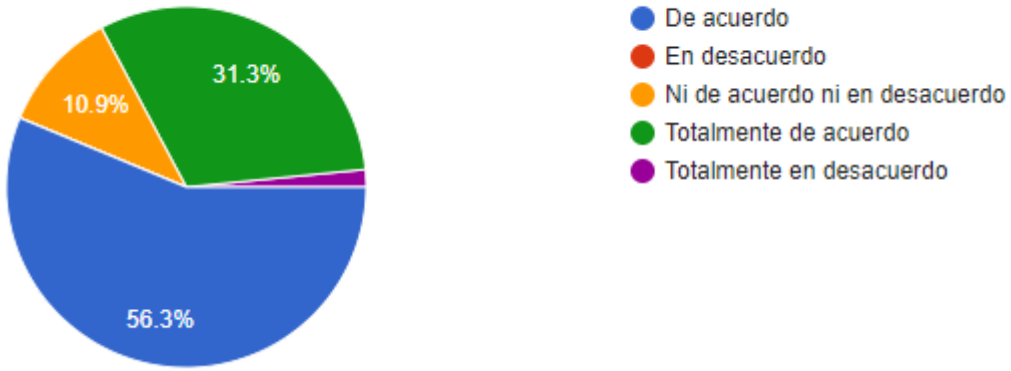


Gráfico N° 20: Cuestionario de estudiantes
Elaborado por: Carla Vanessa Aguirre Pintado.
Fuente: SPSS 25

Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados de la cuarta pregunta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa fiscal "Consejo Provincial de Pichincha muestran que el 87.6 % están de acuerdo en que la institución en la que usted estudia, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación mediante el uso de narrativas digitales, por el contrario, el 1.5 % están en desacuerdo y el 10.9 % de los estudiantes no están en desacuerdo ni de acuerdo. Con estos resultados se podría mencionar que, la mitad de los estudiantes consideran que la educación virtual es una fuente de motivación.

CAPÍTULO III
PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Storytelling como narrativa digital para el aprendizaje de Historia del Ecuador en los estudiantes de bachillerato de la Unidad educativa "Consejo Provincial de Pichincha"

Propuesta de solución al problema

El producto práctico es el diseño de– storytelling como narrativa digital para ser utilizada como recurso educativo que permita un aprendizaje interactivo, eficaz y ajustado a las necesidades de las nuevas generaciones de la educación, que establece de forma positiva y aceptable la aprensión de conocimientos en marco de la historia. La vinculación de videos, audios, imágenes interactivas, narraciones entre otros logran alcanzar la meta de contenidos aceptables, comprensibles y significativos.

Definición del producto

Se elaborará un storytelling como narrativa digital para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Historia, es importante recalcar que la implementación de este material didáctico fortalecerá y mejorará el interés por parte de los estudiantes como de los docentes para impartir la asignatura y sus contenidos, se piensa que recurso didáctico formará parte de las estrategias metodológicas al momento de elaborará las planificación respectiva siendo así que se establecerá que permite el desarrollo del modelo pedagógico de aula inversa puesto que es de conocimiento general que en este tipo de metodología se requiere un conocimiento previo para el desarrollo de la clase y este material será la anticipación al conocimiento.

La también llamada Flipped Classroom requiere que los y las estudiantes anticipen su conocimiento es así que estudiarán buscando los recursos de manera personal y de acuerdo como el docente el facilite los recursos y al mencionar esta postura podemos identificar que Storytelling como narrativa digital para el aprendizaje de Historia del Ecuador en los estudiantes de bachillerato será el recurso indicado para aplicar esta metodología en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje de esta manera el docente facilita el material y la hora clase se desarrollará debates, preguntas y resolución de conocimiento no entendido.

Además este producto permite conectar los relatos con el aprendizaje teniendo en cuenta que contar historias es una práctica común que se presenta en la sociedad y se usa desde la antigüedad para transmitir información o para enseñar. Actualmente se está utilizando esta técnica con la ayuda de las herramientas tecnológicas que permiten una producción mucho más fácil, con cámaras y grabadoras de voz digitales y programas de edición de videos muy fáciles de usar. Sánchez, Solano, y Recio, (2019) mencionan que las narrativas digitales se pueden usar en otras áreas, como la empresarial, para realizar el marketing o publicitar sus productos; uno de los personajes que más usó el storytelling fue Steve Jobs con muy buenos resultados.

De la misma manera, las narrativas digitales también han dado valiosos aportes en el ámbito educativo, sobre todo con el avance de las tecnologías y el desarrollo de las herramientas de la web 2.0, que permiten una comunicación multidireccional, una gestión intuitiva y que está basada en los intereses de los estudiantes Hermann y Pérez (2019). El docente o cualquier estudiante pueden compartir un storytelling y subirlo a YouTube o compartir un podcast, resulta sumamente fácil hoy en día realizar una historia y ponerla en la nube. La idea es utilizar esta técnica con fines educativos.

En las aulas, las narrativas digitales pueden ser una valiosa herramienta que los docentes pueden usar con el fin de motivar y llamar la atención de los estudiantes; es algo que les puede cautivar debido a los sentimientos que se transmiten. En la

web hay un sinnúmero de herramientas que los docentes pueden usar para hacer relatos digitales, como videos, podcast, presentaciones, etc., y que se pueden transmitir a través de herramientas muy conocidas y usadas por los estudiantes como redes sociales, blogs, wikis, etc. Cabe señalar que Rodríguez y Londoño (2009), mencionan que las narrativas o relatos digitales facilitan la motivación a los estudiantes de cualquier edad les gusta mucho contar sus historias.

La narrativa transmedia también puede ser usada en educación, los estudiantes pueden utilizar diferentes medios (textos, videos, juegos en línea, podcast) en los que pueden interactuar varios usuarios (docentes y estudiantes) y obtener el mayor rendimiento al uso de las Tic. Sin embargo, para utilizar esta técnica será necesario que el proceso de enseñanza aprendizaje tenga ciertas características, de acuerdo como lo menciona Scolari, Rodríguez y Masanet (2019), los estudiantes pueden utilizar la narrativa transmedia en su aula, con la ayuda de las herramientas digitales, ya sea de manera individual o en grupo y ser los protagonistas de su historia, de esta manera se convierten en prosumidores.

Al resaltar el papel de las narrativas digitales en la educación, y en base a lo expuesto por Socas y González (2013) hoy en día se ha observado un prominente cambio en el manejo de la inteligencia emocional de los educandos, pues los estudiantes han desarrollado capacidades para detectar, identificar, analizar, y vincular sus emociones con las de los demás y sí más aún se considera lo que mencionan Villa, Valencia y Valencia (2016) el empleo de las narrativas digitales promueve y fomenta el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes, mejorando sus relaciones interpersonales y el auto conocimiento y los inserta de manera directa en la alfabetización digital.

Contribuciones de la propuesta en la solución de las insuficiencias identificadas en el diagnóstico

De acuerdo con lo explicado por Hermann (2020) las narrativas cuentan con una serie de características que las definen como herramientas primordiales para ser

utilizadas, entre estas se puede destacar: la capacidad de comunicar ideas y crear vínculos con los usuarios a través de la generación de emociones y experiencias compartidas, el poder establecer ambientes multidireccionales de manera abierta de acceso amplio y rápido para las audiencias, fomentar la creatividad, facilitar la escritura y promover la participación y reflexión activa de los usuarios y por último permitir la construcción de conocimientos de manera interactiva y colaborativa.

Los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Historia del Ecuador no han considerado el desarrollar en su proceso de enseñanza aprendizaje un storytelling con recurso para adquirir conocimientos históricos, por esta razón este recurso educativo se lo considera como una oportunidad para desarrollar su interés de aprendizaje, teniendo en cuenta que la asignatura dará un giro en beneficio del conocimiento para el estudiante, este proceso educativo promueve a que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias las mismas que se vinculan con la interpretación, resolución de problemas, la motivación hacia la investigación, el mejoramiento de la comunicación con un lenguaje fluido y una escritura correcta, el interés hacia la reflexión y la transmisión de sus emociones desde sus propias experiencias, el desarrollo de la creatividad junto con aptitudes de liderazgo y trabajo colaborativo, etc.

De acuerdo con los datos recolectados y analizados en las encuestas realizadas a los estudiantes de Bachillerato, de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha, se define como indispensable para las generaciones actuales de estudiantes desarrollar el uso de narrativas digitales – storytelling, para fomentar un aprendizaje dinámico, significativo e interactivo que tanto docentes como estudiantes aplicarán en este ejercicio de enseñanza - aprendizaje. Por lo tanto, el uso de storytelling logra una vinculación con el conocimiento permitiendo establecer una comunicación adecuada y eficaz con los contenidos de estudio, así se transforma el desarrollo de las herramientas digitales en favor del conocimiento.

Objetivos de la propuesta

Objetivo General:

Diseñar – storytelling como herramienta narrativa digital para fomentar el aprendizaje de la historia de la educación en el Ecuador en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha.

Objetivos Específicos

- Aplicar– storytelling como una narrativa digital para el aprendizaje de historia de la educación en el Ecuador como recurso pedagógico de aprendizaje dinámico, interactivo y significativo en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha, Provincia de Pichincha, Distrito Metropolitano de Quito.

- Socializar– storytelling como narrativa digital para el aprendizaje de la historia de la educación en el Ecuador a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha, Provincia de Pichincha, Distrito Metropolitano de Quito.

- Evaluar– storytelling como narrativa digital de la historia de la educación en el Ecuador como recurso pedagógico de aprendizaje dinámico, interactivo y significativo en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha, Provincia de Pichincha, Distrito Metropolitano de Quito.

Elementos que lo conforman

Esta guía cuenta con narrativas que se enmarcan sobre la historia del Ecuador a través de la narrativa storytelling que establece de forma positiva y aceptable la aprensión de conocimientos en marco de la historia. La

vinculación de videos, audios, imágenes interactivas, narraciones entre otros logran alcanzar la meta de contenidos aceptables, comprensibles y significativos

Elementos generales

La narrativa digital – storytelling de la historia de la educación en el Ecuador a través de una línea de tiempo, fue elaborada con la herramienta digital Genially que permite desarrollar presentaciones interactivas con animación, interactividad e integración de conocimientos. El link de acceso para su visualización es: https://view.genial.ly/60c01273a97ec10d1fd38c7a/interactive-content-linea-de-tiempo-de-la-educacion y el nombre de la presentación es: MOMENTOS RELEVANTES DE LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN EN EL ECUADOR.

Estructura de la narrativa digital – storytelling

La narrativa digital – storytelling está estructurada desde una pantalla de presentación que cita la introducción a la temática y un botón interactivo que direcciona a dos sub páginas donde se encuentran los momentos históricos de la educación en el Ecuador. Cada sub página contiene varios videos, botones

interactivos, animaciones, audios y transiciones para que los usuarios desarrollen un aprendizaje significativo.

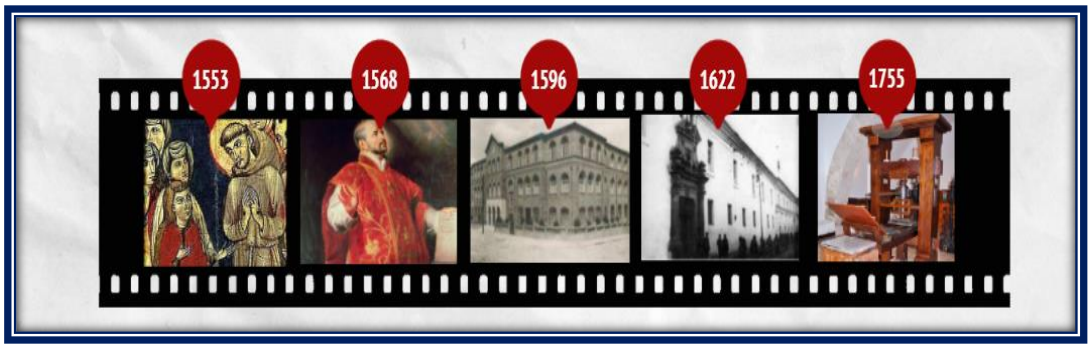
Sub página uno

Sub página dos

Estructura de la narrativa digital

Título de la página: Cada sub página cuenta con el título que identifica el período de la historia que se abordará, está ubicado en la parte superior central.

Representación gráfica de un time line: La representación gráfica de la línea de tiempo considerada para los temas de estudio, lucen entre un carrete de video que permite la continuidad de cada fotograma.



Descripción textual de contenido: La descripción textual se encuentra ubicada en la parte inferior de la representación gráfica, permite identificar que temática se abordara en cada fotograma.

Botón interactivo para reproducción de video: Permite dirigirse a los videos de narrativa digital de cada momento histórico.

Presentaciones interactivas: Narraciones de cada momento histórico de acuerdo a los períodos de la historia, son siete a lo largo de la presentación.

Contenido de la narrativa digital

Tabla N° 5: Contenido de la narrativa digital

Página	**Contenido**	**Imagen**
Página de Presentación	Descripción de la narrativa digital – Temática e introducción	
Subpágina uno Contenidos en la época colonial	Línea de tiempo gráfica e informativa	
Subpágina dos Contenidos en la época republicana	Línea de tiempo gráfica e informativa	
Audiovisual explicativo de la Educación primaria en la Colonia	Descripción Gráfica de la educación primaria en la época colonial.	

Audiovisual explicativo de la Educación primaria en la Colonia	Descripción Gráfica de la educación secundaria en la época colonial.	
Audiovisual explicativo de la Educación primaria en la Colonia	Descripción Gráfica de la educación superior en la época colonial.	
Audiovisual explicativo de la Educación primaria en la Colonia	Descripción Gráfica sobre el aporte de la imprenta en la educación.	
Audiovisual explicativo de la Educación primaria en la Colonia	Descripción Gráfica del primer período de la educación en la época republicana	
Audiovisual explicativo de la Educación primaria en la Colonia	Descripción Gráfica del segundo período de la educación en la	

	época republicana	
Audiovisual explicativo de la Educación primaria en la Colonia	Descripción Gráfica del tercer período de la educación en la época republicana	

Apariencia

La apariencia de la narrativa digital – storytelling ha sido elaborada bajo un entorno virtual interactivo con componentes visuales, audibles, textuales que motivan al estudiante a involucrarse con facilidad en el tema a tratarse dentro del ámbito educativo, el uso de fondos personificados de acuerdo a la temática permite el enganche con el contenido de estudio, las ilustraciones de acuerdo a la narración correspondiente en cada audiovisual facilita la aprensión y comprensión de la temática histórica. Para establecer un acercamiento más llamativo en los usuarios los accesos, vínculos, botones y manejo del recurso digital es accesible, entendible y de fácil desplazamiento.

Actividades de evaluación

La presentación donde se hospeda la narrativa digital también alberga un acceso de evaluación que permite medir los conocimientos adquiridos de los estudiantes, esta actividad de evaluación es desarrollada a través de una gamificación elaborada en Quizizz herramienta de apariencia llamativa, interactiva y funcional para la demostración de conocimientos, así los usuarios lograrán el aprendizaje a través de la competencia, en cada juego el usuario registrará un puntaje permitiendo que quien gestiona la actividad pueda acceder a los resultados y registro de manera inmediata y legitima.

https://quizizz.com/join?gc=53732278

Premisas para su implementación (Viabilidad – Modelo de gestión; dependiendo del producto, o modelo educativo)

Viabilidad:

El producto se lo desarrolla de manera adecuada y efectiva, puesto que fortalece el ámbito de la experimentación con actividades desarrolladas en torno a los aprendizajes, generadas por las narrativas digitales; es por esa razón que la forma

de contribuir en el estudiantado de este nivel debe ser adecuado y muy significativo, mencionando que en esta etapa al abordar historias mediante un cuento de forma oral genera procesos imaginativos en los estudiantes, pero el mismo cuento con la ayuda de narrativas digitales se convierte en un aprendizaje permanente, interesante y sobre todo significativo.

Modelo de gestión:

La narrativa digital – storytelling de la historia de la educación en el Ecuador a través de una línea de tiempo estará publicada en el internet con acceso se libre uso. Tanto docentes como estudiantes tendrán acceso a este recurso de digital que es de fácil utilización así los usuarios se motivan y estimulan el aprendizaje. Es una estrategia motivadora dentro del proceso del conocimiento, permite dar un valor a la educación formando un enfoque reflexivo, motivador y transmisible.

VALORACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

Valoración teórica por el método de especialistas

Para la valoración de la guía de estrategias innovadoras se seleccionó a cuatro especialistas, con amplia experiencia en los campos de uso de herramientas digitales en la educación innovadora, inclusiva e intercultural**.**

Como primer especialista se seleccionó a la Lic. Nancy Ximena Cando Carrillo, Profesora con especialización en Filosofía y Ciencias Socioeconómicas por la Universidad Central del Ecuador, tiene 12 años de experiencia en el ámbito educativo en diferentes instituciones educativas de la provincia de Pichincha, así mismo se ha desempeñado como docente en las carreras de Educación Básica y Educación Intercultural Bilingüe, de la misma forma tiene una gama de experiencia en la utilización de las Tics en los procesos educativos. El especialista valida a la propuesta con los niveles de muy aceptable en relación a la estructura, claridad de la redacción, pertinencia del contenido, coherencia entre los objetivos planteados e indicadores; sostiene que la propuesta presentada es muy pertinente para la educación, que conlleva a la inclusión educativa y promueve la interculturalidad.

Como segundo especialista para validar la propuesta se eligió al Ing., Miguel Ángel Reinosos el cual es Ingeniero en Sistemas, ha trabajado en instituciones de nivel básico y bachillerato, posee 16 años en la Educación Intercultural Bilingüe e Inclusiva, se ha desempeñado como docente en todos los niveles de instituciones educativas interculturales bilingües de la provincia de Pichincha, así mismo ha trabajado en prestigiosas instituciones que promueven la educación inclusiva. El especialista la califica como muy aceptable en relación a la estructura, claridad de la redacción, pertinencia del contenido, coherencia entre los objetivos planteados e indicadores; considera que la propuesta dará resultados fructíferos.

El tercer especialista corresponde al Lic. Hugo Luis Moncayo Cueva, quien es Magíster en Docencia Universitaria y Administración Educativa por la Universidad Tecnológica Indoamérica, posee amplia experiencia en la educación inicial, básica, bachillerato, superior, actualmente es docente universitario. Este especialista califica a la propuesta como muy aceptable en relación a la estructura, claridad de la redacción, pertinencia del contenido, coherencia entre los objetivos planteados e indicadores, considera que la propuesta es adaptada al contexto educativo y que analiza el entorno de los educandos.

La cuarta especialista corresponde a la Lic. Ruth Narcisa Zambrano Pintado MSc, posee una maestría en Gestión de Proyectos Socio Productivos Educativa por la Universidad Tecnológica Indoamérica, posee siete posgrados entre ellos experticia en entornos virtuales de aprendizaje su experiencia se centra en la psicología educativa, por su experiencia en la gestión de proyectos educativos, la docencia universitaria. La especialista al igual que los otros profesionales evalúa a la propuesta como muy aceptable en relación a la estructura, claridad de la redacción, pertinencia del contenido, coherencia entre los objetivos planteados e indicadores.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Para responder los objetivos planteados, se llegó a las siguientes conclusiones:

Diagnosticar el uso de narrativas digitales en el aprendizaje de Historia del Ecuador en bachillerato. El uso de narrativas digitales en el aprendizaje de historia del Ecuador en bachillerato en la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha es deficiente, los docentes ni los estudiantes tienen competencias para desenvolverse plenamente en herramientas virtuales, de esta forma se abre la posibilidad de capacitación en herramientas tecnológicas que permitirán mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje; se dedujo también la poca utilización de herramientas tecnológicas que repercute directamente en baja calidad del aprendizaje. En apoyo de lo expuesto por los docentes, los estudiantes manifestaron el deseo de participar activamente en la utilización de herramientas tecnológicas que vuelva la clase más interactiva, interesante y así obtener habilidades educativas con el apoyo de la tecnología. La necesidad de implementar storytelling como herramienta digital es alta, así lo evidencian los resultados de las respuestas a la encuesta planteada pues tanto docentes como estudiantes coincidieron en la necesidad de tener apoyo tecnológico en la asignatura de historia para lograr la mejora del aprendizaje.

Determinar la necesidad de implementar narrativas digitales como herramientas para el aprendizaje de historia del Ecuador como herramienta para el aprendizaje de Historia del Ecuador es esencial para la formación preliminar del bachiller de esta institución, en la actualidad se requiere un cambio de paradigma educativo donde se permitan otras formas de aprender en interacción con las TIC, es por ello que el modelo pedagógico en la educación de bachillerato presenta enfoque auto estructurante con impacto significativo para un desarrollo del pensamiento categórico de los estudiantes. La aplicación de una educación con uso de herramientas digitales permite concretar este cambio en la forma de enseñar y aprender la historia del ecuador, es evidente que el sistema virtual provoca la

interacción de varias metodologías activas de enseñanza y aprendizaje, suprime las barreras del tiempo -espacio y permite ser utilizada en diversas modalidades de estudio; la misión de los docentes es desarrollar verdaderos entornos de aprendizaje desechando los tradicionales procesos educativos y dando paso a otros más dinámicos e interactivos.

Diseñar storytelling como herramienta de interés para los docentes y estudiantes en el uso de la narrativa digital como recurso concreto para el desarrollo del proceso de aprendizaje de historia del Ecuador. La propuesta de aplicación de storytelling pretende interactuar con los modelos pedagógicos que permitan construir conocimiento significativo, que promueva un desarrollo racional lógico en los estudiantes, reconociendo las diferencias individuales humanas y potenciando cada una de ellas. En lo que se refiere a la herramienta digital propuesta direccionada al aprendizaje de historia del Ecuador se considera que es acertada, pues se la plantea de manera sistemática utilizando la misma de forma amigable, aplicable y práctica; cada uno de estos procesos se llevan a cabo en permanente interacción , no solo se acerca al estudiante a que se familiarice con éstos procesos si no que se permite que trabajen juntos en aprendizaje colaborativo con sus docentes y así cada vez más acostumbrarlos al uso de este tipo de aplicaciones que existen en internet, todo esto fortalece la autoformación que sitúa al alumno en el centro del proceso educativo

Recomendaciones

Con base a las conclusiones determinadas, se recomienda:

Que se utilice la narrativa digital storytelling en el aprendizaje de historia del Ecuador con los demás estudiantes de los diferentes cursos y que no se limite únicamente al bachillerato, pues el uso de herramientas tecnológicas de aprendizaje permite la profundización de los contenidos de la asignatura de historia, complementando las actividades de enseñanza aprendizaje y logrando un conocimiento significativo.

Implementar el uso de storytelling como modelo de la propuesta en otros cursos en la unidad educativa, así como los elementos de contextualización de contenidos de asignaturas complementarias a historia para que el efecto secuencial de aprendizaje con herramientas tecnológica no se pierda, al contrario, se refuerce, cualificando los procesos de comunicación del docente y el discente, posibilitando el desarrollo de competencias del futuro bachiller.

La actualización de storytelling como herramienta digital deberá ser permanente, aportando actualidad al proceso educativo, si bien la propuesta logró cumplir con los objetivos propuestos, se deberán realizar permanentemente actualizaciones de mejora que permitan a los docentes y estudiantes sentirse en todo momento motivados a utilizar esta y otras herramientas similares que conlleven a la serendipia educativa.

BIBLIOGRAFÍA

(12 de octubre de 2010). Recuperado el 11 de abril de 2020, de Recuperado de https://www.educacionsuperior.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/03/LEY_ORGANICA_DE_EDUCACION_SUPERIOR_LOES.pdf

(LOEI, 2011). (12 de octubre de 2011). LOEI - Recuperado de https://www.educacio nsecundaria.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/pdf

Caicedo Chicaiza, S. P. (2016). Los recursos tecnológicos educativos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica media de la escuela "Juan Francisco Montalvo" del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Básica).

Constitución de la República del Ecuador [Const.] (2008). Artículo [26-29 Educación]. 1. Cap.

Díaz, M. (2013). Ventajas del uso de la Tecnología en el aula de Clases. Paradigma: Revista de investigación educativa, 91-102.

Hermann, A. (2015). Narrativas Digitales como didácticas de enseñanza para la era digital. *Sopia* 19 (12), 163-179. Recuperado de https://revistas.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.12

Hermann, A. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: Una estrategia formativa para la era digital. URU Revista de comunicación y cultura, 3, 29-42.

Hermann, A., y Pérez, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. Espacios, 40 (41), 1-13.

Ministerio de Educación de Ecuador- MINEDU. (2016). Lineamientos curriculares para el bachillerato general unificado. Recuperado de: https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2013/09/LINEAMIENTOS_CURRICULARES _090913.pdf

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/BGU-Bachillerato.pdf

Moreira, M. (2021) Aprendizaje significativo crítico. Revista 2 La Salle (12) 83 - 102

Moreno, H. (2016) Incorporación de las TIC en las prácticas educativas: el caso de las herramientas, recursos, servicios y aplicaciones digitales de Internet para la mejora de los procesos de aprendizaje escolar, (77), 6 -14.

Muñoz-Repiso, A. G. V. (1999). El juego y las nuevas tecnologías. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, (13), 89-104.

Odetti, S. (2012) en torno a los materiales didácticos digitales Pag.7. Ciencia, Docencia

Organización de las Naciones Unidas- ONU (2015) Objetivos del desarrollo sostenible. Recuperado de: https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/

Pérez, V. (2002) Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria, pp. 1-16. Perspectiva del creador y procesos creativos sobre nuevas formas narrativa. Revista Science Direct, p 9 – 6.

Prieto, L. Realidad virtualizada: Educación literaria en contextos tecnologizados @tic. Revista d'innovació educativa, núm. 13, julio-diciembre, 2014, pp. 23-32

Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (31 de marzo de 2011). Registro Oficial No. 417. 4. Quito, Ecuador. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf

Educación, formación y tecnologías EFT, 2 (1), 5-18.

Sánchez, I., Pérez, A., Fandos, M. (2020) La explosión de la narración digital.

Sanchez, M., Solano, I., y Recio, S. (2019). El storytelling digital a través de video en el contexto de la educación infantil. Pixel-Bit Revista de Medios y Educación, 54, 165-184.

Santos, M. (2008) Ideas filosóficas que fundamentan la pedagogía de Paolo Freire. Revista Iberoamericana de Educación, p155-173.

Scolari, C., Rodríguez, N., y Masanet, M. (2019). Educación Transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. Revista latina de comunicación social, 74, 116-132.

Socas, V., y González, C. (2013). Usos educativos de la narrativa digital: Una experiencia de m-learning para la educación emocional. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 14 (2), 490-507.

Subsecretaría de Fundamentos Educativos Dirección Nacional de Currículo. (2016). Guía de sugerencia para actividades experimentales. Recuperado de: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/04/Gui%CC%81a-docente-para-uso-de-laboratorios.pdf

Tipantuña, J. (2019). Uso de las narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. Dialnet, 4 (4), 29-43. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7144033

UNESCO. (enero de 2020). *Portal UNESCO*. Obtenido de http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=15244&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

UNESCO. (enero de 2020). *Portal UNESCO*. Obtenido de http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=15244&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Villa E., Valencia J., y Valencia, A. (2016). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: Resultados desde un análisis bibliométrico. Revista KEPES, 13, 197-231.XXI. Educación y educadores, 11(2), 19 y Tecnología, 2018, vol. 29, núm. 57.

ANEXOS

Anexo N° 1: Encuesta a docentes

Juicios de acuerdo con las escalas establecidas.
DA: De Acuerdo; **ED:** En desacuerdo; **NDND:** Ni De acuerdo Ni en Desacuerdo; **TD:** Totalmente De acuerdo; **TDA:** Totalmente en Desacuerdo

PREGUNTA	DA	ED	NDND	TD	TDA
Como docente, ¿Considera usted que existe alguna dificultad en el uso de las narrativas digitales en el aprendizaje de la historia del Ecuador en el Bachillerato?					
¿Considera usted que el conocimiento adquirido en su materia por el estudiante está plenamente consolidado mediante el uso de las narrativas digitales dentro del proceso de enseñanza?					
¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos?					
Los recursos como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Storyjumper, Powtoon, Genially, entre otros, como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de enseñanza en la aplicación de las narrativas?					
¿Considera importante el análisis de la evaluación de los aprendizajes y la autoevaluación del estudiante para medir la calidad de estrategias de enseñanza aplicadas y el nivel de aprendizaje alcanzado?					
¿Considera que los recursos de evaluación de los aprendizajes mediante las narrativas digitales permiten y favorecen la retroalimentación en clase?					

¿Las evaluaciones periódicas hacia los estudiantes, mediante entornos virtuales de aprendizaje, permiten medir la evaluación y la actuación, así como las competencias adquiridas por el docente durante su clase?					
¿Con el uso de las narrativas digitales usted podría decir que el rendimiento académico de sus estudiantes es él mismo o similar al que hubiese obtenido como resultado de un proceso de enseñanza presencial?					
¿Considera usted dentro de esta nueva modalidad, que la preparación del docente es necesaria en aspectos de formación y actualización puesto que la educación virtual se ha convertido en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza?					
¿La institución en la que usted labora, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación en la aplicación de las narrativas digitales?					
Añadir alguna habilidad adicional que considere importante, si así lo desea					

Esta encuesta se puede visualizar en el siguiente enlace

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfZk77e8EmcGckfh5fxbRS477Eg5zt5VYNaxHXxuWkrSJU9lg/viewform

Anexo N° 2: Encuesta a estudiantes

Juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

DA: De Acuerdo; **ED:** En desacuerdo; **NDND:** Ni De acuerdo Ni en Desacuerdo; **TD:** Totalmente De acuerdo; **TDA:** Totalmente en Desacuerdo

PREGUNTA	DA	ED	NDND	TD	TDA
El uso de la tecnología ha tomado un nuevo rol en la educación ¿Considera usted que el proceso de enseñanza aprendizaje virtual que recibe, lo ha motivado?					
¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos?					
¿Los recursos utilizados por el docente como estrategia de enseñanza como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Moodle, Canva, Edmodo, entre otros son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de aprendizaje?					
Los procesos de aprendizaje dependerán en gran parte de las estrategias y recursos virtuales usados por el docente, así como la experiencia, en la creación de los mismos que el docente tiene. ¿Cree usted que esto es posible de aplicarse en el aprendizaje y uso de las narrativas digitales?					
¿Usted estaría de acuerdo en que los docentes tienen que ser evaluados periódicamente, para ello se implementa mecanismos de evaluación que permiten verificar el accionar del docente?					
Según su percepción ¿Las evaluaciones en los entornos virtuales de aprendizaje están correctamente planificadas y son objetivas, lo cual favorece la retroalimentación del aprendizaje adquirido?					

¿Está de acuerdo que, con el uso de entornos virtuales del aprendizaje, su rendimiento académico, es el mismo que hubiese tenido en un proceso de formación académico de manera presencial?					
¿Considera usted que el uso de blog, foros, videos, podcast, presentaciones, mapas conceptuales y narrativas digitales facilitan el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato?					
¿Considera usted que la educación virtual se convierte en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza dentro de esta nueva modalidad, en donde la formación, actualización, y preparación del estudiante es necesaria?					
¿La institución en la que usted estudia, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación mediante el uso de narrativas digitales?					
Añadir alguna habilidad adicional que considere importante, si así lo desea					

Anexo N° 3: Fichas de validación de instrumentos de registro y recolección de información

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1.-Datos del validador:

Nombres y apellidos: Ximena Cando
Grado académico (área): Coordinadora de Área de Ciencias Sociales
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 12 años

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación: **Título de la investigación: narrativa digital en el aprendizaje de la historia del Ecuador en bachillerato,** emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.
DA: De Acuerdo; **ED:** En desacuerdo; **NDND:** Ni De acuerdo Ni en Desacuerdo; **TD:** Totalmente De acuerdo; **TDA:** Totalmente en Desacuerdo

Encuestas a docentes

No	CRITERIOS	DA	ED	NDND	TD	TDA
1	Como docente, ¿Considera usted que existe alguna dificultad en el uso de las narrativas digitales en el aprendizaje de la historia del Ecuador en el Bachillerato?	x				
2	¿Considera usted que el conocimiento adquirido en su materia por el estudiante está plenamente consolidado mediante el uso de las narrativas digitales dentro del proceso de enseñanza?				x	
3	¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos?				x	

4	Los recursos como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Storyjumper, Powtoon, Genially, entre otros, como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de enseñanza en la aplicación de las narrativas?				x	
5	¿Considera importante el análisis de la evaluación de los aprendizajes y la autoevaluación del estudiante para medir la calidad de estrategias de enseñanza aplicadas y el nivel de aprendizaje alcanzado?				x	
6	¿Considera que los recursos de evaluación de los aprendizajes mediante las narrativas digitales permiten y favorecen la retroalimentación en clase?	x				
7	¿Las evaluaciones periódicas hacia los estudiantes, mediante entornos virtuales de aprendizaje, permiten medir la evaluación y la actuación, así como las competencias adquiridas por el docente durante su clase?	x				
8	¿Con el uso de las narrativas digitales usted podría decir que el rendimiento académico de sus estudiantes es él mismo o similar al que hubiese obtenido como resultado de un proceso de enseñanza presencial?				x	
9	¿Considera usted dentro de esta nueva modalidad, que la preparación del docente es necesaria en aspectos de formación y actualización puesto que la educación virtual se ha convertido en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza?				x	
10	¿La institución en la que usted labora, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación en la aplicación de las narrativas digitales?	x				

Encuesta a estudiantes

No	**CRITERIOS**	**DA**	**ED**	**ND ND**	**TD**	**TDA**
1	El uso de la tecnología ha tomado un nuevo rol en la educación ¿Considera usted que el proceso de enseñanza aprendizaje virtual que recibe, lo ha motivado?	x				
2	¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos?	x				
3	¿Los recursos utilizados por el docente como estrategia de enseñanza como Learning Management System (LMS),				x	

	dentro de los cuales pueden nombrarse, Moodle, Canva, Edmodo, entre otros son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de aprendizaje?					
4	Los procesos de aprendizaje dependerán en gran parte de las estrategias y recursos virtuales usados por el docente, así como la experiencia, en la creación de los mismos que el docente tiene. ¿Cree usted que esto es posible de aplicarse en el aprendizaje y uso de las narrativas digitales?				x	
5	¿Usted estaría de acuerdo en que los docentes tienen que ser evaluados periódicamente, para ello se implementa mecanismos de evaluación que permiten verificar el accionar del docente?				x	
6	Según su percepción ¿Las evaluaciones en los entornos virtuales de aprendizaje están correctamente planificadas y son objetivas, lo cual favorece la retroalimentación del aprendizaje adquirido?				x	
7	¿Está de acuerdo que, con el uso de entornos virtuales del aprendizaje, su rendimiento académico, es el mismo que hubiese tenido en un proceso de formación académico de manera presencial?	x				
8	¿Considera usted que el uso de blog, foros, videos, podcast, presentaciones, mapas conceptuales y narrativas digitales facilitan el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato?				x	
9	¿Considera usted que la educación virtual se convierte en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza dentro de esta nueva modalidad, en donde la formación, actualización, y preparación del estudiante es necesaria?				x	
10	¿La institución en la que usted estudia, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación mediante el uso de narrativas digitales?					x

Lic. Ximena Cando
VALIDADOR **CC: 0602487043**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1.-Datos del validador:

Nombres y apellidos: Miguel Ángel Sánchez Reinoso
Grado académico (área): Ingeniería de Sistemas / TICS
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 16 años

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación: **Título de la investigación: narrativa digital en el aprendizaje de la historia del Ecuador en bachillerato,** emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.
DA: De Acuerdo; **ED:** En desacuerdo; **NDND:** Ni De acuerdo Ni en Desacuerdo; **TD:** Totalmente De acuerdo; **TDA:** Totalmente en Desacuerdo

Encuestas a docentes

No	CRITERIOS	DA	ED	NDND	TD	TDA
1	Como docente, ¿Considera usted que existe alguna dificultad en el uso de las narrativas digitales en el aprendizaje de la historia del Ecuador en el Bachillerato?	x				
2	¿Considera usted que el conocimiento adquirido en su materia por el estudiante está plenamente consolidado mediante el uso de las narrativas digitales dentro del proceso de enseñanza?	x				
3	¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos?	x				
4	Los recursos como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Storyjumper, Powtoon, Genially, entre otros, como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de enseñanza en la aplicación de las narrativas?	x				

5	¿Considera importante el análisis de la evaluación de los aprendizajes y la autoevaluación del estudiante para medir la calidad de estrategias de enseñanza aplicadas y el nivel de aprendizaje alcanzado?				x	
6	¿Considera que los recursos de evaluación de los aprendizajes mediante las narrativas digitales permiten y favorecen la retroalimentación en clase?	x				
7	¿Las evaluaciones periódicas hacia los estudiantes, mediante entornos virtuales de aprendizaje, permiten medir la evaluación y la actuación, así como las competencias adquiridas por el docente durante su clase?	x				
8	¿Con el uso de las narrativas digitales usted podría decir que el rendimiento académico de sus estudiantes es él mismo o similar al que hubiese obtenido como resultado de un proceso de enseñanza presencial?	x				
9	¿Considera usted dentro de esta nueva modalidad, que la preparación del docente es necesaria en aspectos de formación y actualización puesto que la educación virtual se ha convertido en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza?				x	
10	¿La institución en la que usted labora, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación en la aplicación de las narrativas digitales?	x				

Encuesta a estudiantes

No	**CRITERIOS**	**DA**	**ED**	**ND ND**	**TD**	**TDA**
1	El uso de la tecnología ha tomado un nuevo rol en la educación ¿Considera usted que el proceso de enseñanza aprendizaje virtual que recibe, lo ha motivado?				x	
2	¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos?	x			x	
3	¿Los recursos utilizados por el docente como estrategia de enseñanza como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Moodle, Canva, Edmodo, entre otros son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de aprendizaje?				x	
4	Los procesos de aprendizaje dependerán en gran parte de las estrategias y recursos virtuales usados por el docente, así como la experiencia, en la creación de los mismos que el docente tiene. ¿Cree usted que esto es	x				

	posible de aplicarse en el aprendizaje y uso de las narrativas digitales?					
5	¿Usted estaría de acuerdo en que los docentes tienen que ser evaluados periódicamente, para ello se implementa mecanismos de evaluación que permiten verificar el accionar del docente?				x	
6	Según su percepción ¿Las evaluaciones en los entornos virtuales de aprendizaje están correctamente planificadas y son objetivas, lo cual favorece la retroalimentación del aprendizaje adquirido?	x				
7	¿Está de acuerdo que, con el uso de entornos virtuales del aprendizaje, su rendimiento académico, es el mismo que hubiese tenido en un proceso de formación académico de manera presencial?		x			
8	¿Considera usted que el uso de blog, foros, videos, podcast, presentaciones, mapas conceptuales y narrativas digitales facilitan el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato?				x	
9	¿Considera usted que la educación virtual se convierte en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza dentro de esta nueva modalidad, en donde la formación, actualización, y preparación del estudiante es necesaria?				x	
10	¿La institución en la que usted estudia, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación mediante el uso de narrativas digitales?	x				

Ing. Miguel Ángel Sánchez
VALIDADOR **CC: 1716301575**

Anexo N° 4: Validación de instrumento de registro y recolección de información por experto.

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

El producto práctico es el diseño de storytelling como narrativa digital que permita un aprendizaje de historia del Ecuador, mismo que sea interactivo, eficaz y ajustado a las necesidades de bachillerato de la unidad educativa, estableciendo de forma positiva y aceptable la aprensión de conocimientos en marco de la historia.

MAESTRANTE: Carla Vanessa Aguirre Pintado

1. **Datos Personales del Especialista**

Fecha: 10 de junio del 2021
Nombres y apellidos: MS.c Lidya Alulima
Grado académico (área): Educación Superior
Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado

2. **Autovaloración del especialista**

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	**Alto**	**Medio**	**Bajo**
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	4		
Observaciones:			

3. **Valoración de la propuesta**

Marcar con "x"

Criterios	**MA**	**BA**	**A**	**PA**	**I**
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				

Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	x				
TOTAL: 5 **Observaciones: Evidencias de su aplicación**					

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

Att.

MS.c Lidya Alulima

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

El producto práctico es el diseño de storytelling como narrativa digital que permita un aprendizaje de historia del Ecuador, mismo que sea interactivo, eficaz y ajustado a las necesidades de bachillerato de la unidad educativa, estableciendo de forma positiva y aceptable la aprensión de conocimientos en marco de la historia.

MAESTRANTE: Carla Vanessa Aguirre Pintado

1. **Datos Personales del Especialista**

Fecha: 6 de junio del 2021
Nombres y apellidos: MS.c Hugo Moncayo
Grado académico (área): Educación Superior
Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado

2. **Autovaloración del especialista**

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	**Alto**	**Medio**	**Bajo**
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
TOTAL	4		
Observaciones:			

3. **Valoración de la propuesta**

Marcar con "x"

Criterios	**MA**	**BA**	**A**	**PA**	**I**
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	x				

TOTAL:	**5**
Observaciones: Evidencias de su aplicación	

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

MS.c Hugo Moncayo

Anexo N° 5. Solicitud, aceptación y validación de aplicación de propuesta de investigación.

Quito, 22 de febrero del 2021

Estimada Magister
Rocío Tanquina
Vicerrectora de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha

En su despacho.-

Luego de extenderle un saludo fraterno y desearle muchos éxitos en las actividades que muy acertadamente realiza, me permito solicitarle se me autorice como docente se esta institución aplicar mi propuesta de utilizar el Storytelling como narrativa digital para el aprendizaje de Historia del Ecuador en los estudiantes de bachillerato, este aprendizaje permitirá compartir los contenidos de la asignatura de Historia de manera más dinámica y significativa.

Esta aceptación también me permitirá culminar mis estudios de cuarto nivel, puesto que mi trabajo de titulación está enfocado a desarrollar este recurso educativo.

En espera de su contestación me despido con estima y gratitud.

Atentamente

Lic. Carla Vanessa Aguirre
Docente
Área Ciencias Sociales

UNIDAD EDUCATIVA
CONSEJO PROVINCIAL DE PICHINCHA
VICERRECTORADO
Av. Ajavi Oe4-154 y Cardenal de la Torre
Teléfono: 2680-167 Email: consejoprovincial@gmail.com
Zona: 9 Distrito: 17D06 Código AMIE: 17H01128
Quito – Ecuador
www.facebook.com/Consejoprovincialp

Quito, 26 de febrero del 2021

VC_CCPP_056

DOCUMENTO DE ACEPTACIÓN DE TRABAJO INVESTIGATIVO

En virtud el oficio recibido con fecha 22 de febrero del 2021, por parte de la compañera Lic. Carla Aguirre quien es docente en el área de CCSS solicitando aplicar la propuesta de utilización de un Storytelling como narrativa digital para el aprendizaje de Historia del Ecuador en los estudiantes de bachillerato de nuestra institución.

En mi calidad de vicerrectora (e) me permito ACEPTAR la propuesta solicitada por la compañera, ya que tendrá como beneficiarios a los docentes y estudiantes en el desarrollo del aprendizaje, además que también respaldamos incentivamos el progreso profesional de los compañeros docentes.

Con sentimientos de consideración y estima me despido.

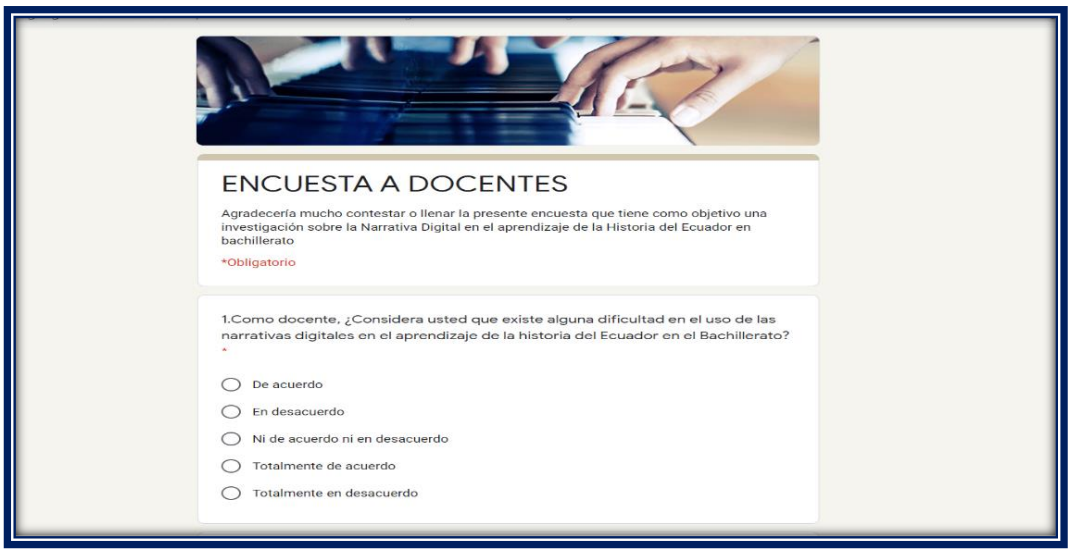
Atentamente

Msc. Rocío Tanquina
Vicerrectora (e)

Anexo N° 6: Link acceso a encuesta

Link de acceso a preguntas. - https://forms.gle/q6sGH5XjQSNpjpjp6

Print de pantalla de encuesta aplicada a docentes en herramienta Google forms



ENCUESTA A DOCENTES

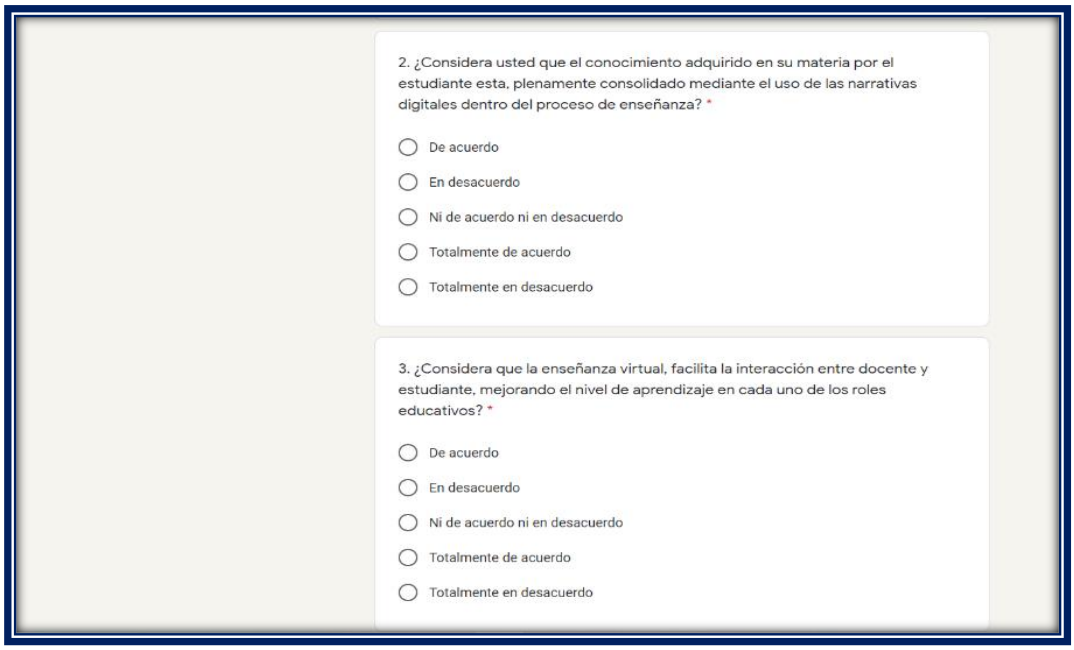
Agradecería mucho contestar o llenar la presente encuesta que tiene como objetivo una investigación sobre la Narrativa Digital en el aprendizaje de la Historia del Ecuador en bachillerato

*Obligatorio

1.Como docente, ¿Considera usted que existe alguna dificultad en el uso de las narrativas digitales en el aprendizaje de la historia del Ecuador en el Bachillerato? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Pregunta dos y tres a docentes



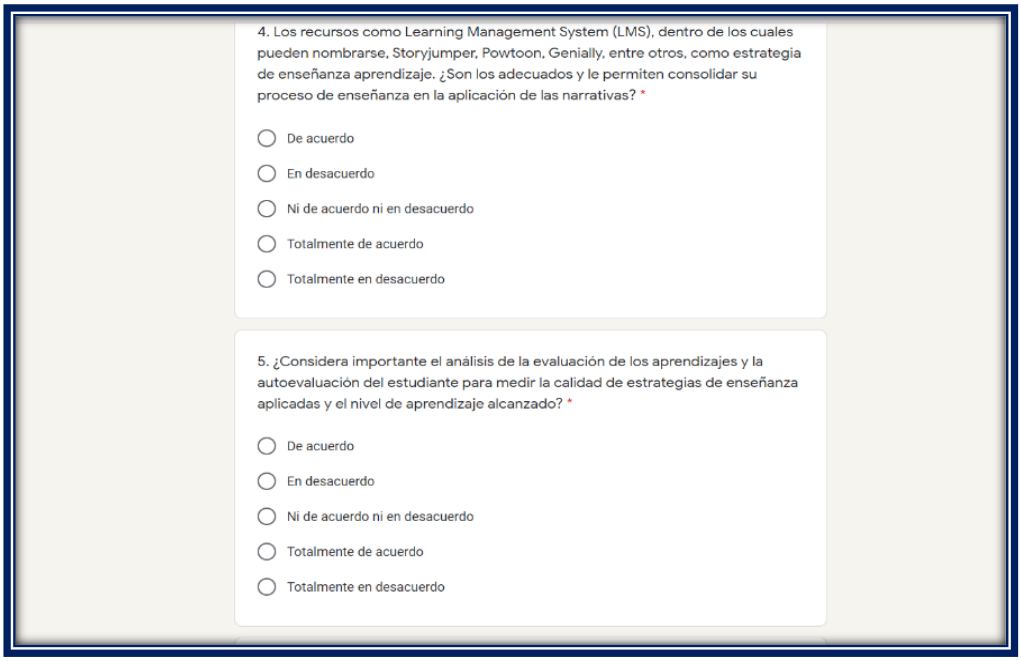
2. ¿Considera usted que el conocimiento adquirido en su materia por el estudiante esta, plenamente consolidado mediante el uso de las narrativas digitales dentro del proceso de enseñanza? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3. ¿Considera que la enseñanza virtual, facilita la interacción entre docente y estudiante, mejorando el nivel de aprendizaje en cada uno de los roles educativos? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Pregunta cuatro y cinco a docentes



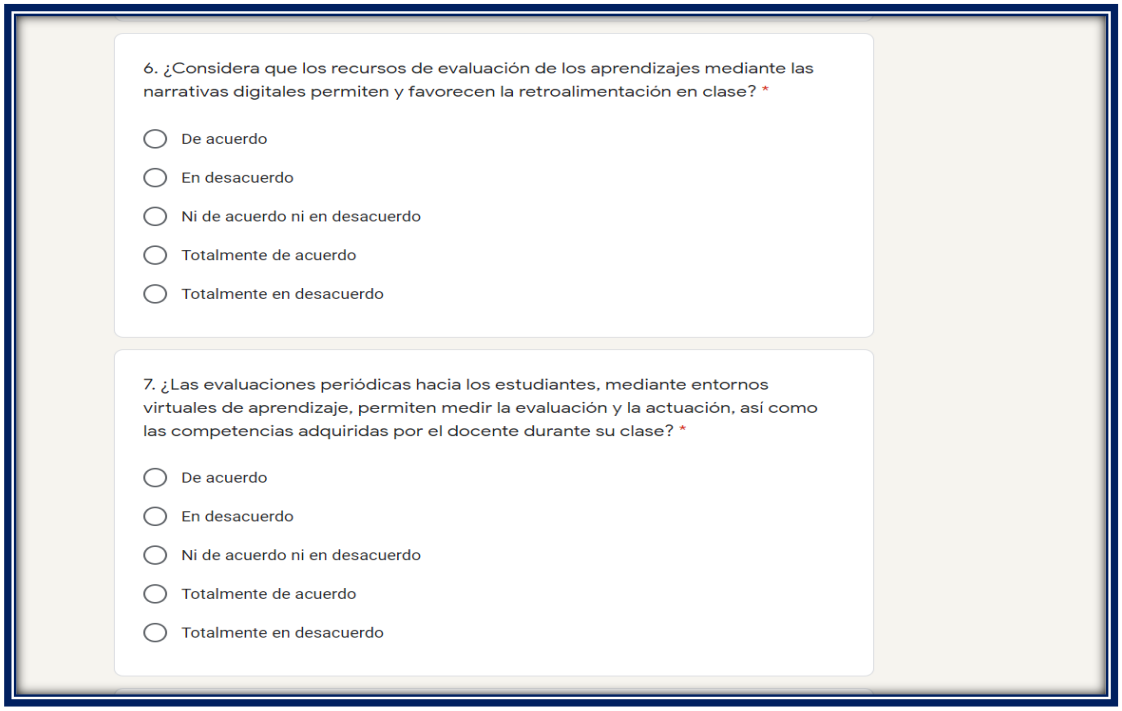
4. Los recursos como Learning Management System (LMS), dentro de los cuales pueden nombrarse, Storyjumper, Powtoon, Genially, entre otros, como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Son los adecuados y le permiten consolidar su proceso de enseñanza en la aplicación de las narrativas? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5. ¿Considera importante el análisis de la evaluación de los aprendizajes y la autoevaluación del estudiante para medir la calidad de estrategias de enseñanza aplicadas y el nivel de aprendizaje alcanzado? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Pregunta seis y siete a docentes



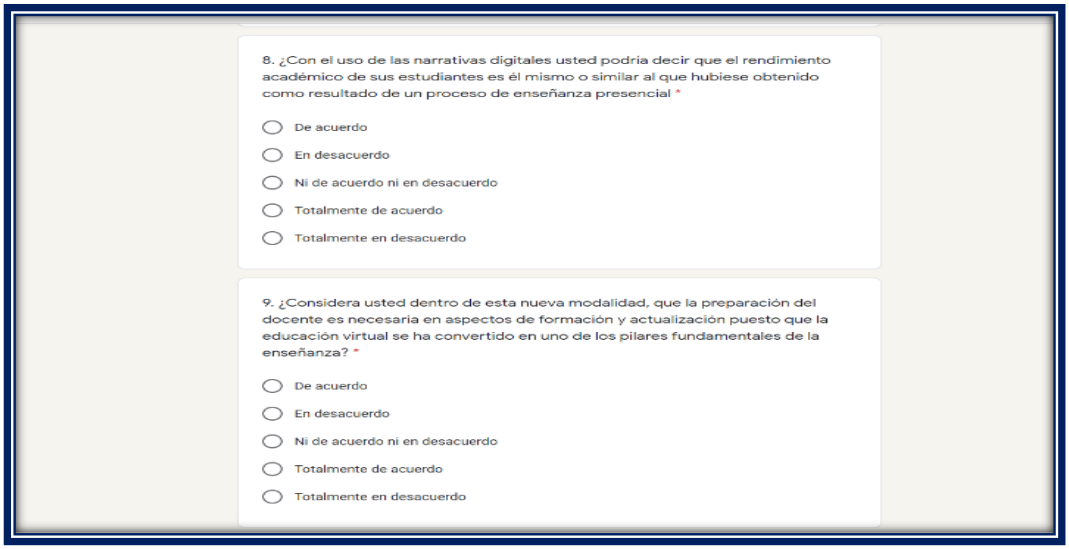
6. ¿Considera que los recursos de evaluación de los aprendizajes mediante las narrativas digitales permiten y favorecen la retroalimentación en clase? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

7. ¿Las evaluaciones periódicas hacia los estudiantes, mediante entornos virtuales de aprendizaje, permiten medir la evaluación y la actuación, así como las competencias adquiridas por el docente durante su clase? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Pregunta ocho y nueve a docentes



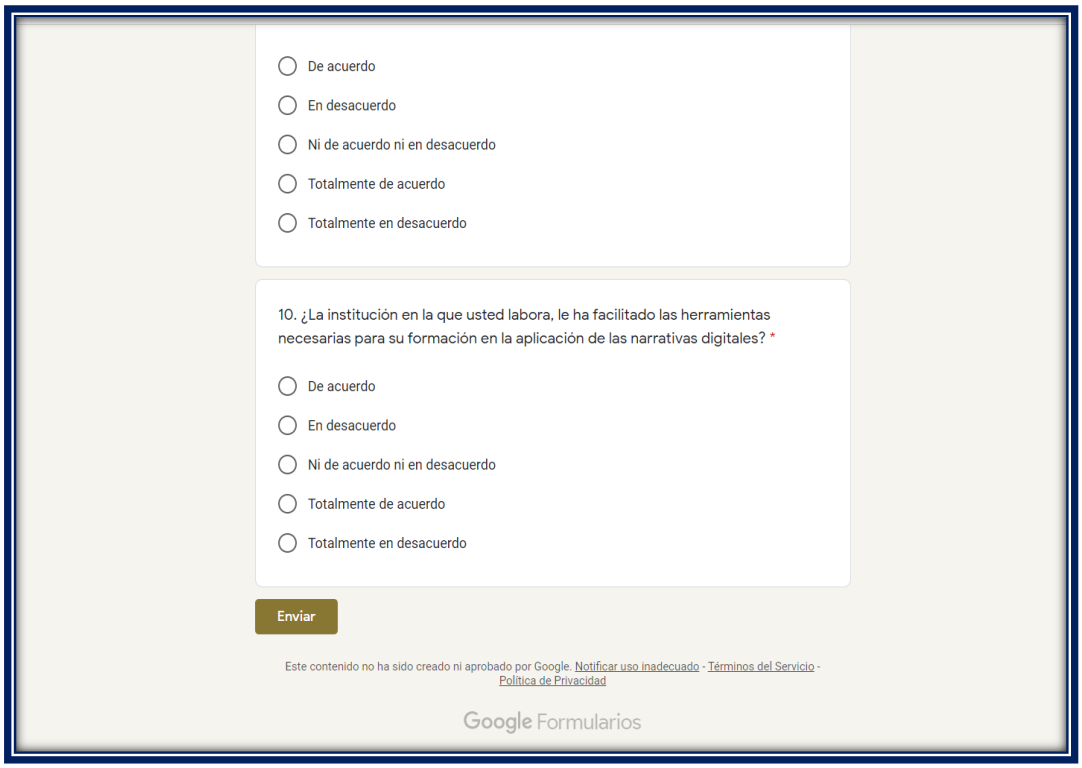
8. ¿Con el uso de las narrativas digitales usted podria decir que el rendimiento académico de sus estudiantes es él mismo o similar al que hubiese obtenido como resultado de un proceso de enseñanza presencial *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9. ¿Considera usted dentro de esta nueva modalidad, que la preparación del docente es necesaria en aspectos de formación y actualización puesto que la educación virtual se ha convertido en uno de los pilares fundamentales de la enseñanza? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Pregunta diez a docentes



- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10. ¿La institución en la que usted labora, le ha facilitado las herramientas necesarias para su formación en la aplicación de las narrativas digitales? *

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Enviar

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. Notificar uso inadecuado - Términos del Servicio - Política de Privacidad

Google Formularios

Anexo N° 7: Capturas de pantalla del proceso de diseño, aplicación, socialización y evaluación de la narrativa digital con los estudiantes de bachillerato

Diseño

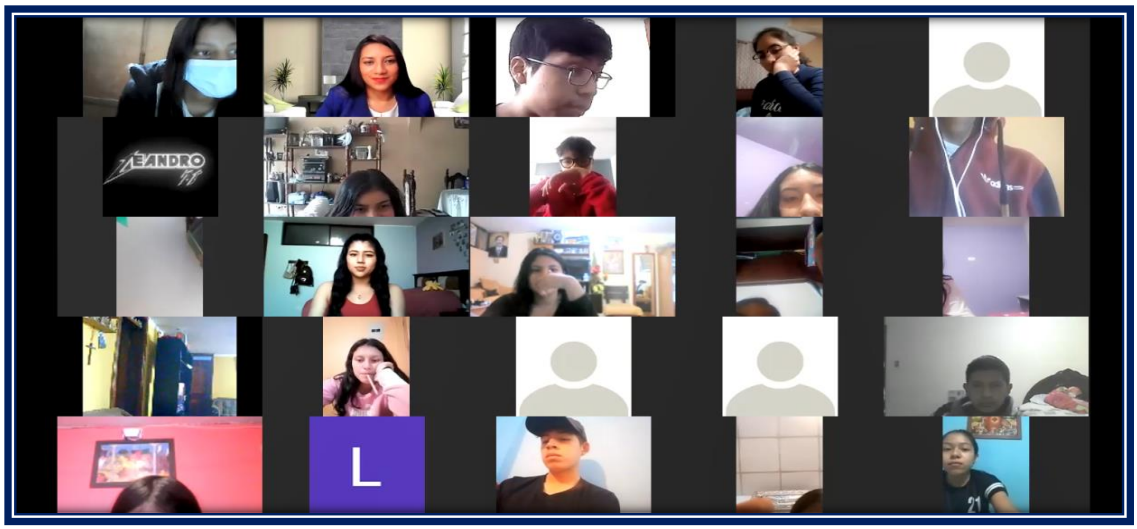
En la primera etapa se realizó el diseño del material didáctico digital bajo sugerencias y necesidades de los y las estudiantes.

Aplicación

Una vez seleccionadas las fechas y los acontecimientos de la historia de la educación en el Ecuador se procedió a la aplicación del Storytelling de acuerdo a cada etapa y planificación curricular

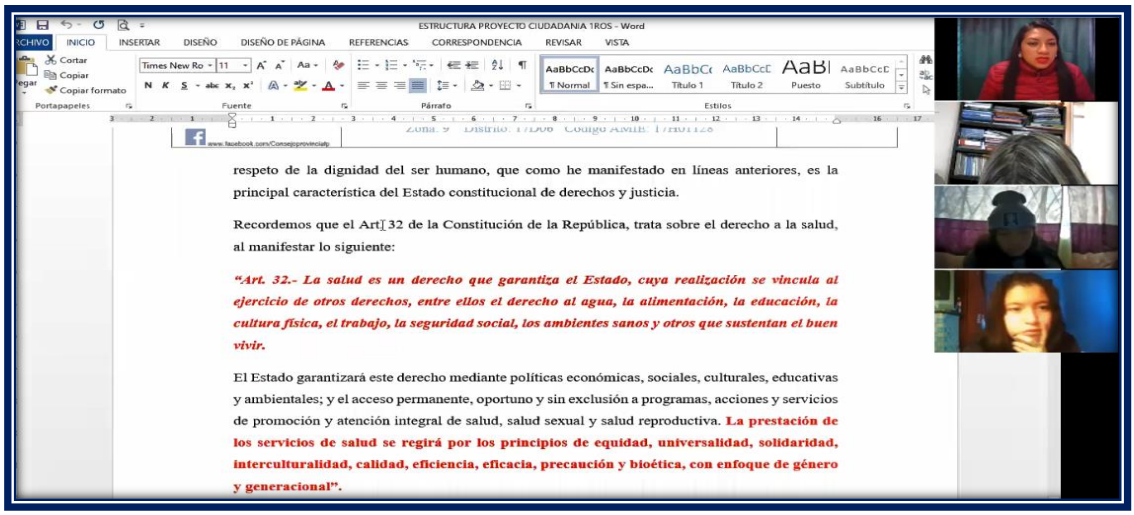
Socialización

Se realizó la socialización del Storytelling de la Historia de la educación en el Ecuador, al término de esta actividad se ejecutó un diálogo para determinar la importancia para los estudiantes. Se concluyó que les facilita el aprendizaje.



Evaluación

Se realiza la evaluación con resultados positivos, siendo así que alcanzan puntajes satisfactorios, mejorando sus calificaciones y adquieren un aprendizaje significativo.



Anexo N° 8: Capturas de pantalla resultados obtenidos de sistema de calificaciones Carmenta

Se comprobó una mejora evidente en la forma de aprender y demostrar sus conocimientos vamos a observar en la primera imagen calificaciones en las que no dominan los aprendizajes, y en la segunda imagen las calificaciones que dan como resultado que alcanzan y dominan los aprendizajes.

LISTADO					
ESTUDIANTES	QUIMESTRE 1				
	p1	p2	Prom	%Prom	Exam
ANANGONO ARCE ARIEL JAVIER	9,87	9,91	9,89	7,91	8,82
ARMIJIO QUITO KIMBERLLY JAJAIRA	8,56	8,12	8,34	6,67	8,40
BASANTES PALOMO PAULINA ALEXANDRA	9,25	9,50	9,37	7,49	8,50
BASTIDAS TIPAN ESTEFANY NICOLE	9,15	10,00	9,57	7,65	9,11
BAÑO LEMA DAMARIS PAMELA	8,01	6,80	7,40	5,92	5,42
CALERO OÑA NAOMI JULIETH	9,22	10,00	9,61	7,68	9,66
CANDO QUINATOA DAMARIS ANAHI	7,89	8,95	8,42	6,73	8,83
CARRILLO PAREDES ELIANA POLETH	9,25	10,00	9,62	7,69	8,07
CAZA ESPINEL RICARDO JOEL	9,28	9,12	9,20	7,36	9,00
CHAUCA HERRERA KERLY BRIGITE	9,35	6,05	7,70	6,16	5,15
CONDOR MORAN MELANY POLETH	9,02	8,90	8,96	7,16	7,00
DIAZ CHILUISA KERLLY AILEN	9,75	7,90	8,82	7,05	7,98
FONSECA VERDEZOTO LIZBETH ESTEFANIA	8,25	8,00	8,12	6,49	6,75
GARCIA VILLEGAS DANIELA NATALY	8,98	8,75	8,86	7,08	8,85
GUILLEN MONAR GABRIELA MARGARITA	8,95	8,00	8,47	6,77	7,75
HUARACA GUAIRACAJA SEBASTIAN ALEXIS	9,35	9,40	9,37	7,49	8,77
ILLESCAS PUMA KEVIN MICHAEL	9,45	8,75	9,10	7,28	8,09
JACOME CALDERON JOSUE ALEXANDER	8,12	6,75	7,43	5,94	5,50
LEON GUZMAN MELANY ESTEFANIA	8,01	8,07	8,04	6,43	8,05
LOZANO PALADINES EDUARDO JOSSUE	9,25	8,07	8,66	6,92	9,23
MACHAY TIGASI MARJORIE NICOL	8,00	7,90	7,95	6,36	3,20
MANCERO CAJAS EDWARD FIZGERALD	9,22	9,50	9,36	7,48	8,55
MENDEZ BARAJA GISSELA ISABEL	9,31	9,80	9,55	7,64	9,39

Como resultado de la aplicación del recurso tecnológico, el registro de calificaciones muy notorio con calificaciones que alcanzan y dominan los aprendizajes

REGISTRO DE NOTAS Y ASISTENCIA

Ministerio de Educación

República del Ecuador

SISTEMA DE CALIFICACIONES

Régimen - A

BIENVENIDO

Carla Vanessa Aguirre Pintado

1720221009

Ingresar notas

Ingresar asistencia

Exportar listas de estudiantes

Enviar

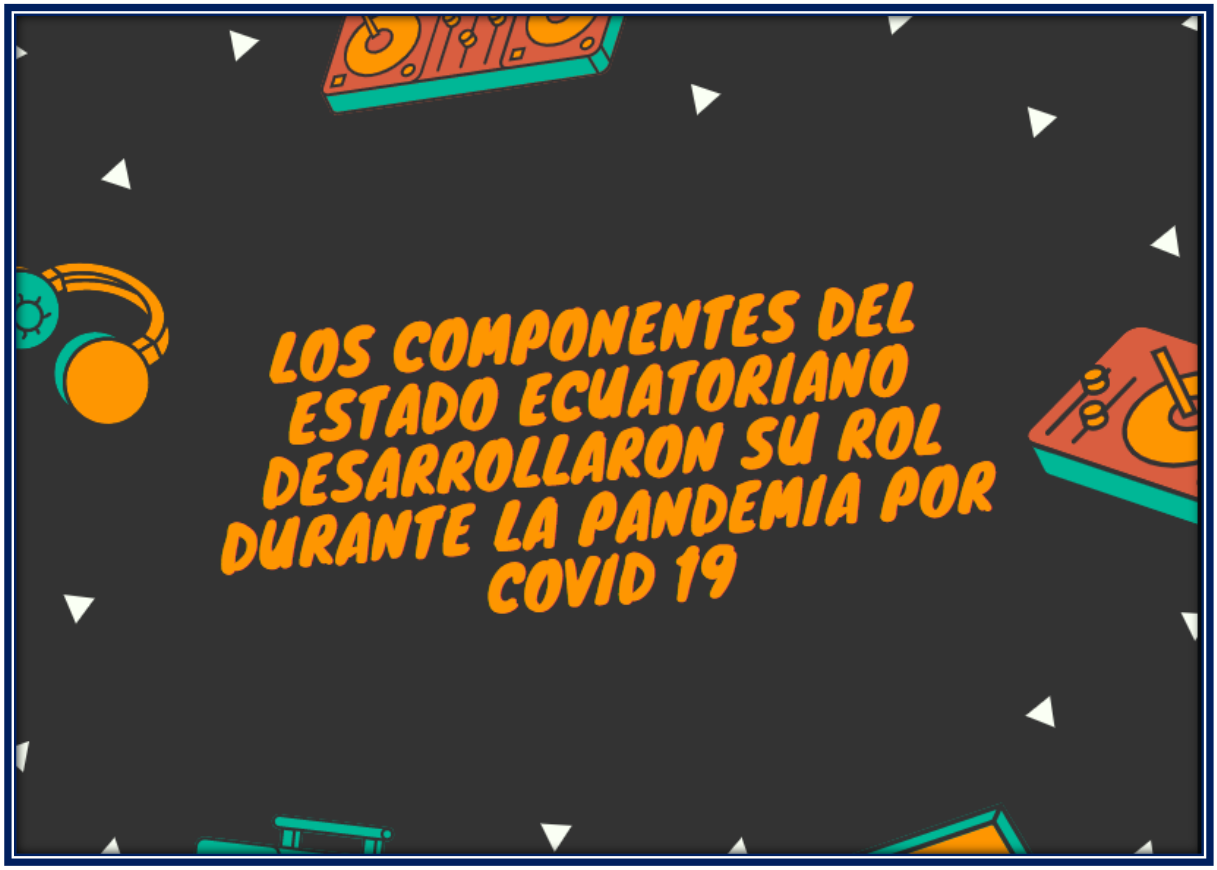
Regresar

Conectado

www.educarecuador.gob.ec

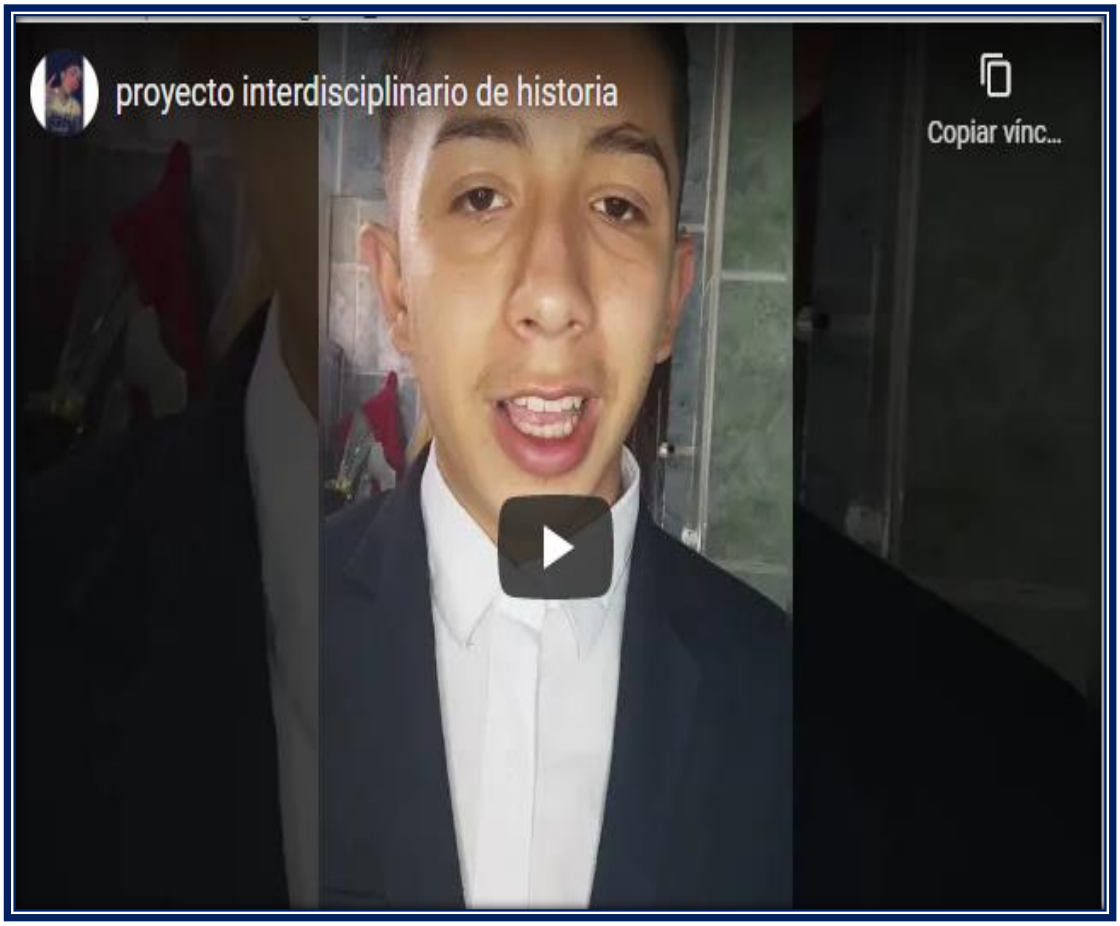
LISTADO	MODELO QUIMESTRAL					
ESTUDIANTES	QUIMESTRE 2					
	Prom	%Prom	Exam	%Exam	Prom	EC
ANANGONO ARCE ARIEL JAVIER	9,98	7,98	9,33	1,86	9,84	DA
ARMIJIO QUITO KIMBERLLY JAJAIRA	8,75	7,00	9,14	1,82	8,82	AA
BASANTES PALOMO PAULINA ALEXANDRA	9,75	7,80	9,33	1,86	9,66	DA
BASTIDAS TIPAN ESTEFANY NICOLE	9,80	7,84	9,79	1,95	9,79	DA
BAÑO LEMA DAMARIS PAMELA	7,90	6,32	9,17	1,83	8,15	AA
CALERO OÑA NAOMI JULIETH	9,98	7,98	9,96	1,99	9,97	DA
CANDO QUINATOA DAMARIS ANAHI	8,92	7,13	8,75	1,75	8,88	AA
CARRILLO PAREDES ELIANA POLETH	9,92	7,93	9,33	1,86	9,79	DA
CAZA ESPINEL RICARDO JOEL	9,92	7,93	9,67	1,93	9,86	DA
CHAUCA HERRERA KERLY BRIGITE	8,50	6,80	9,13	1,82	8,62	AA
CONDOR MORAN MELANY POLETH	9,90	7,92	7,92	1,58	9,50	DA
DIAZ CHILUISA KERLLY AILEN	9,90	7,92	7,33	1,46	9,38	DA
FONSECA VERDEZOTO LIZBETH ESTEFANIA	8,75	7,00	8,79	1,75	8,75	AA
GARCIA VILLEGAS DANIELA NATALY	9,67	7,73	9,39	1,87	9,60	DA
GUILLEN MONAR GABRIELA MARGARITA	8,92	7,13	8,88	1,77	8,90	AA
HUARACA GUAIRACAJA SEBASTIAN ALEXIS	9,92	7,93	9,25	1,85	9,78	DA
ILLESCAS PUMA KEVIN MICHAEL	9,32	7,45	9,58	1,91	9,36	DA
JACOME CALDERON JOSUE ALEXANDER	7,75	6,20	7,38	1,47	7,67	AA
LEON GUZMAN MELANY ESTEFANIA	8,67	6,93	9,28	1,85	8,78	AA
LOZANO PALADINES EDUARDO JOSSUE	9,77	7,81	9,25	1,85	9,66	DA
MACHAY TIGASI MARJORIE NICOL	7,57	6,05	6,85	1,37	7,42	AA
MANCERO CAJAS EDWARD FIZGERALD	9,72	7,77	8,92	1,78	9,55	DA
MENDEZ BARAJA GISSELA ISABEL	9,92	7,93	9,67	1,93	9,86	DA

Anexo N° 9: Evidencia de los trabajos realizados por los estudiantes utilizando narrativas digitales para presentar sus evaluaciones de fin de parcial.



Estudiante: Carla Albán
Tema: Componentes del estado
Diseño: Grabación de voz con imágenes e ilustraciones
Medio de difusión: Canva
Link:https://www.canva.com/design/DAEiaeIG8LI/cFcy4QL7oXOMRVvVbftrPw/view?utm_content=DAEiaeIG8LI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view

Evidencia de los trabajos realizados por los estudiantes utilizando narrativas digitales para presentar sus evaluaciones de fin de parcial.



Estudiante: Jordi Morocho
Tema: Latinoamérica y el Covid 19
Diseño: Grabación de video - narración
Medio de difusión: Youtube
Link: https://youtu.be/CJXgDrnJ_4I

Evidencia de los trabajos realizados por los estudiantes utilizando narrativas digitales para presentar sus evaluaciones de fin de parcial.

Estudiante: Carla Falcón
Tema: 24 de Mayo – Batalla de Pichincha
Diseño: Grabación de voz, imágenes, videos
Medio de difusión: Facebook
Link: https://www.facebook.com/watch/?v=552009682457492&ref=sharing