



Aplicación de la narrativa digital en el proceso de enseñanza de los estudiantes de segundo año de educación general básica

Application of digital narrative in the teaching process of second-year students of basic general education

Aplicação da narrativa digital no processo de ensino de alunos do segundo ano do ensino básico geral

Eloisa Maricela Reyes-Pilay^I

elo.maricela@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-2145-1698>

Fabricio Javier Santana-Campoverde^{II}

santana-fabricio@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5045-6458>

Correspondencia: elo.maricela@hotmail.com

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 13 de octubre de 2022 * **Aceptado:** 28 de noviembre de 2022 * **Publicado:** 12 de diciembre de 2022

- I. Ingeniera en Sistemas Informáticos, Estudiante de la Maestría, Instituto de Postgrado, Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.
- II. Docente de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

Resumen

La narrativa digital desde la concepción académica, es una forma de expresión que aprovecha los recursos digitales para mejorar el aprendizaje utilizando medios atractivos, persuasivos y novedosos. Los estudiantes de segundo de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Diana Esther Guerrero Vargas”, atraviesan una problemática desde el limitado desarrollo del lenguaje y comprensión de textos en el proceso de aprendizaje, por lo que con la presente investigación se pretende responder: ¿Cómo la aplicación de la narrativa digital contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo de EGB de la unidad educativa “Diana Esther Guerrero Vargas”? para esto se plantea como objetivo general aplicar la narrativa digital en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo al considerar necesario la recopilación de datos medibles. El tipo de investigación es de carácter exploratoria. Los métodos usados son: deductivo, teórico, empírico y estadístico. En el desarrollo de la investigación, se considera a los docentes de Lengua y Literatura de segundo año de educación básica y a los padres de familia que suman 77 en total, como la población principal. La muestra es de tipo censal, debido a que se trabajó con toda la población; la escala para el análisis de Cronbach permitió comprobar en nivel de confiabilidad. Se concluye que, como alternativa para el desarrollo de la narrativa digital en los estudiantes de segundo de EGB, se puede utilizar bondades del Powerpoint, con el ánimo de contribuir en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras Clave: Narrativa digital; Lenguaje; Proceso de enseñanza aprendizaje; Powerpoint.

Abstract

The digital narrative from the academic conception, is a form of expression that takes advantage of digital resources to improve learning using attractive, persuasive and innovative means. The second-year students of Basic General Education of the Educational Unit "Diana Esther Guerrero Vargas", go through a problem from the limited development of language and comprehension of texts in the learning process, so with the present investigation it is intended to answer: How the application of the digital narrative contributes to the teaching-learning process of the second year students of EGB of the educational unit "Diana Esther Guerrero Vargas"? For this, the general objective is to apply the digital narrative in the teaching-learning process of the students. This

research has a quantitative approach considering the collection of measurable data necessary. The type of research is exploratory. The methods used are: deductive, theoretical, empirical and statistical. In the development of the research, the teachers of Language and Literature of the second year of basic education and the parents who add up to 77 in total, are considered as the main population. The sample is of the census type, since we worked with the entire population; the scale for Cronbach's analysis allowed checking the level of reliability. It is concluded that, as an alternative for the development of digital narrative in EGB second-year students, Powerpoint benefits can be used, with the aim of contributing to the development of the teaching-learning process.

Keywords: Digital narrative; Language; teaching learning process; Powerpoint.

Resumo

A narrativa digital desde a concepção acadêmica, é uma forma de expressão que aproveita os recursos digitais para melhorar a aprendizagem utilizando meios atrativos, persuasivos e inovadores. Os alunos do segundo ano do Ensino Básico Geral da Unidade Educacional "Diana Esther Guerrero Vargas", passam por um problema de desenvolvimento limitado da linguagem e compreensão de textos no processo de aprendizagem, pelo que com a presente investigação pretende-se responder: Como a aplicação da narrativa digital contribui para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos do segundo ano da EGB da unidade educacional "Diana Esther Guerrero Vargas"? Para isso, o objetivo geral é aplicar a narrativa digital no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Esta pesquisa tem uma abordagem quantitativa considerando a coleta de dados mensuráveis necessários. O tipo de pesquisa é exploratória. Os métodos utilizados são: dedutivo, teórico, empírico e estatístico. No desenvolvimento da pesquisa, são considerados como população principal os professores de Língua e Literatura do segundo ano do ensino básico e os pais que somam 77 no total. A amostra é do tipo censitária, pois trabalhamos com toda a população; a escala para análise de Cronbach permitiu verificar o nível de confiabilidade. Conclui-se que, como alternativa para o desenvolvimento da narrativa digital em alunos do segundo ano da EGB, pode-se utilizar os benefícios do Powerpoint, com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Narrativa digital; Linguagem; processo de ensino aprendizagem; Power Point.

Introducción

En la educación intervienen algunos aspectos, entre ellos el lenguaje que es el área encargada de la comunicación entre unos con otros. Morán et al., (2017), indican que el hombre es un ser social, que utiliza por naturaleza el lenguaje, la comunicación y el habla para expresarse. En este sentido Pérez (2021), sostiene que el lenguaje puede utilizar sonidos, símbolos, señas, contenido visual y articulado, para expresar ideas, siendo el lenguaje oral el primero y más utilizado por las personas. Sin embargo, los otros tipos de lenguaje también tienen su nivel de importancia, como es el lenguaje escrito, González-Valenzuela y Martín-Rúiz (2019), exponen que el lenguaje escrito está relacionado con la tarea de leer y escribir, factores trascendentales en el proceso de aprendizaje.

La narrativa digital desde la concepción académica, es una forma de expresión que aprovecha los recursos digitales para mejorar el aprendizaje utilizando medios atractivos, persuasivos y novedosos desde la animación interactiva (Pérez, Martínez, y Piñeiro, 2017). Los medios de comunicación utilizados suelen emplear el equivalente digital de técnicas cinematográficas, tales como vídeos, imágenes, audios, o cualquier otro medio no tangible, que cualquiera puede utilizar para contar una historia o presentar una idea. En los actuales momentos, los docentes tienen una ardua tarea basada en utilizar técnicas de aprendizaje que involucren los recursos digitales, a la vez motiven a los estudiantes en el desarrollo de habilidades y destrezas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el Ecuador, la realidad se asemeja desde diferentes ámbitos académicos, por ejemplo, cuando los estudiantes se presentan a la evaluación “Transformar”, los resultados presentan un déficit en las diferentes asignaturas, dando a notar que en los modelos de enseñanza predomina el memorismo y la repetición, provocado por el limitado desarrollo de la comunicación y raciocinio, bases del área de lenguaje (Ministerio de Educación, 2020).

En un informe realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC] (2018) demuestra que el 78,9% de los jóvenes entre 16 a 24 años afirmaron que utilizaron la computadora en el último año, le siguen los menores entre 5 a 15 años con el 63,4% de su población. Lo cual evidencia que los estudiantes si están familiarizados con la tecnología y su introducción en las aulas de clase, por lo que, los maestros son los llamados a plantear las estrategias y utilizar aplicaciones que canalicen el aprendizaje de determinada área del

conocimiento. Sin embargo, uno de los problemas que surgen en el proceso educativo, se relaciona con la limitada creatividad por parte de los docentes ante el uso de la computadora y el internet, por lo que podría ser una alternativa en la motivación hacia la lectura (Cadena & Tercero, 2019).

Como consecuencia de una escasa calidad educativa, el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas se ve perjudicado. Uno de los principales errores evidenciados es el limitado uso de herramientas de comunicación narrativa digitales para el análisis de los contenidos de los textos académicos. Es decir, que los estudiantes prefieren solo confiar en elementos como la memoria, en lugar de ayudarse con instrumentos que benefician al proceso de enseñanza aprendizaje.

Los estudiantes de segundo de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Diana Esther Guerrero Vargas”, atraviesan una problemática desde el limitado desarrollo del proceso de aprendizaje. Por lo que, es importante indicar que, en ciertas ocasiones, los estudiantes que no presentan apetencia por los estudios, las consecuencias se reflejan en el escaso rendimiento académico, entre otros problemas. Este proyecto busca incorporar nuevas formas de enseñar y aprender, considerando las falencias que presentan los docentes al incorporar este tipo de herramientas tecnológicas y por lo tanto buscar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje.

Con la finalidad abordar la problemática se estipula la interrogante que pretende responder: ¿Cómo la aplicación de la narrativa digital contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo de EGB de la unidad educativa “Diana Esther Guerrero Vargas”? Como objetivo general se plantea aplicar la narrativa digital en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año de educación básica en la Unidad Educativa “Diana Esther Guerrero Vargas”.

Desarrollo

Las narrativas digitales en la asimilación del conocimiento

El uso de elementos tecnológicas con criterios pedagógicos y metodológicos facilitan el comprender nuevas didácticas de enseñanza que proporcionan medios y recursos a partir de lenguajes compuestos de audio y voz, generando así la posibilidad de desarrollo de habilidades y destrezas del aprendizaje en las estructuras cognitivas del educando. El aporte que pretende brindar la presente investigación, se sustenta en la idea de entender que el acto educativo va más

allá que la definición de intencionalidades formativas y declaración de los recursos, medios y didácticas, hacia la visión de establecer a la educación como la actividad que promueve el desarrollo de habilidades y destrezas del pensamiento a partir de la concreción de los motivos educativos.

Si la estructura cognitiva es transparente y estable y está adecuadamente organizada aparecen significados precisos y sin errores que tienden a retener disponibilidad. Por otro lado, la estructura cognitiva es inestable, ambigua y con una organización nula o caótica, tiende a inhibir el aprendizaje y la retención de carácter significativo (Herrera Arencibia et al., 2021).

Las narrativas digitales como estrategias que favorecen el acto educativo

Entre uno de los debates más relevantes que se ha planteado con la eclosión de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es si la modalidad de estudios en línea posee características diferentes a los procesos de asimilación y retención del conocimiento con respecto a la modalidad de estudios presencial (Moreira-Chóez, 2021).

Tomando como base lo antes expuesto, se hace necesario reflexionar el tema de las mediaciones educativas, con la idea de definir cómo operan aspectos como la interacción, comunicación y transferencia del acto educativo, que en el caso de la educación presencial se da a partir del intercambio de ideas, sentidos y experiencias, mientras que en la educación no presencial en línea, se da a partir de aspectos preferentemente como la comunicación asincrónica y el desarrollo de un pensamiento colectivo en la red internet (González-Valenzuela y Martín Ruiz, 2020).

Otro de los aspectos claves para entender cómo se dan las mediaciones en la educación no presencial que hace uso de las nuevas tecnologías de la comunicación e información (NTIC), está en la definición de lo que se entiende como narrativas digitales como aquellos discursos y lenguajes que hacen uso de imágenes, sonidos y textos bifurcados (Andrés Hermann-Acosta, 2018).

Con la idea de realizar una primera aproximación conceptual de lo qué se entiende como narrativas digitales, definimos a esta última categoría como un sistema de lenguajes que integra texto, imagen, animación, video, sonido y que posibilitan la interacción, navegación, comunicación y creación de los datos e información de manera interactiva y colectiva (Hermann-Acosta y Pérez-García, 2019).

El uso de los diferentes códigos o medios en los que se presenta la información viene determinado por la utilidad y funcionalidad de los mismos dentro del programa. Y, la inclusión de diferentes medios de comunicación, facilita el aprendizaje, adaptándose en mayor medida a los sujetos, a sus características y capacidades (pueden potenciar: memoria visual, comprensión visual, memoria auditiva, comprensión oral (Gómez y Alcaraz, 2019).

En este punto del análisis, es necesario establecer las diferencias entre los distintos tipos de narrativas digitales, con la idea de que los actores educativos puedan tener una línea base de cómo estos tipos de lenguajes podrían contribuir a sus actividades formativas, como es el caso la didáctica para la enseñanza para facilitar los procesos de asimilación y retención del aprendizaje, según (A. Hermann-Acosta y Pérez-García, 2019).

- **Narrativas multimediales:** integran el uso de lenguajes sonoros y visuales en los procesos educomunicativos.
- **Narrativas hipertextuales:** vincula el uso de textos bifurcados que posibilitan diferentes navegaciones en la decodificación de los relatos o mensajes.
- **Narrativas hipermediales:** incorpora el uso de lenguajes sonoros, visuales y de textos bifurcados.
- **Narrativas transmediáticas:** se entiende como la narración de una historia que puede ser leída o interpretada en diferentes plataformas o canales mediáticos.

Clasificación de las narrativas digitales

El aporte que pueden brindar las narrativas digitales al acto educativo está relacionado con los sistemas de interacción, navegación y concreción entre los usuarios, ya que estos discursos por su arquitectura y dinámica del paradigma de la web 2.0, web 3.0 y web semántica han planteado el paso de una comunicación unidireccional (uno a todos), hacia una comunicación multidireccional (todos a todos), como expresión del paso de un diálogo de estructura lineal a uno de estructura multiseccional (Cadena & Tercero, 2019).

Las narrativas digitales como didácticas en el proceso de enseñanza identifican tres tipos de navegaciones, las cuales se entienden como:

Fuente: (Castañeda, 2021).

a) Navegación lineal	b) Navegación jerarquizada	c) Navegación reticular
<ul style="list-style-type: none"> •Es una forma de informar o comunicar de manera secuencial a partir de un solo tramo de ideas; 	<ul style="list-style-type: none"> •Se entiende como la organización de la información de manera vertical y que prioriza la importancia de unos textos sobre otros; 	<ul style="list-style-type: none"> •Es la que explota las características y ventajas de las narrativas digitales, estos tipos de discursos posibilitan la libertad de decisión en la selección de la navegación de los motivos educativos

Figura 1: Clasificación de las narrativas digitales

Los textos multisequenciales como dispositivos informacionales, permiten establecer mediaciones formativas a través de sus lenguajes abiertos, plurales, bifurcados y que se consolidan como sistemas de referencias que articulan y expanden el conocimiento. El valor de la comunicación como ámbito del conocimiento permite complementar a la pedagogía como epistemología de la educación y a la didáctica como elemento que no sólo está permitiendo pensar las nuevas dinámicas de intercambio de flujos informacionales multidireccionales; que entiende que las tecnologías digitales han logrado redefinir el rol de los lectores, los cuales han pasado de ser usuarios consumidores hacia usuarios productores de contenidos y significados en la red internet (Vargas, 2021).

El hipertexto como elemento narrativo permite varias elecciones a los lectores en la forma como se leen y cuentan los relatos, aspecto que tiene origen en los textos físicos y analógicos a partir de sistemas de referencias, pies de página y notas explicativas; el hipertexto electrónico tiene un gran ventaja que se da a partir de las narrativas digitales que permiten al lector desarrollar un sistema de interrelaciones, que en términos educativos expande el conocimiento, lo enriquecen y permiten potenciar con el uso de los diferentes lenguajes como el sonoro, visual y sensorial (Parra-Mayorga, 2020).

Las tecnologías en los espacios educativos abiertos

La educación formal tiene como propósito generar actuaciones curriculares organizadas que apunten al logro de motivos educativos legitimados en una institucionalidad avalada por la autoridad competente, lo cual se diferencia con la educación no formal, en el sentido de que si bien es cierto puede tener una estructura y organización de las enseñanzas en el proceso

formativo, esta última apunta al logro y adquisición de competencias educativas que puedan tener como propósitos solventar las necesidades e intereses personales o profesionales (Martínez & Rodríguez, 2020).

En esta ruta del análisis aparece una nueva variante o forma de lograr la adquisición de conocimientos y saberes que se denomina la educación informal, modalidad de estudio que se caracteriza en la incorporación de actuaciones formativas no intencionadas que pueden darse de manera involuntaria y natural en espacios de la cotidianidad (Castellano y Santacruz, 2018).

La educación, en el actual momento histórico, tiene la necesidad de expandirse a partir de otros espacios y medios alternativos o lo que se denomina educación extra-escolar, no con la idea de suplantar a la educación presencial que se genera en espacios físicos institucionalizados (Da Cruz, 2019). Un antecedente importante de la vinculación de las tecnologías en el aula presencial como una propuesta alternativa a la educación es lo que sucedió en la década de los 70 del siglo XX, en donde medios como la televisión y la radio permitieron incidir en configurar modelos educativos extra-escolares, con la idea de llegar a segmentos de personas más amplios y dar respuesta al proceso de alfabetización tradicional (Gallini, 2020).

Metodología

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo al considerar necesario la recopilación de datos medibles, que permitirán analizar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año de educación básica. El tipo de investigación es de carácter exploratoria, puesto que contribuye en la búsqueda real del problema inmerso en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Los métodos usados son: deductivo, teórico, empírico y estadístico. El método deductivo contribuye en el análisis de la información recolectada en la investigación para establecer conclusiones lógicas y válidas relacionadas con los objetivos del estudio. Con el método teórico se obtuvieron datos relevantes que no pueden ser observados directamente. El método empírico permitió descubrir y acumular los diferentes sucesos que incurren en la investigación. El método estadístico aportó en la recolección de datos de los estudiantes de la institución educativa en cuestión.

En el desarrollo de la investigación, se considera a los docentes de Lengua y Literatura de segundo año de educación básica y a los padres de familia que suman 77 en total, como la población principal, debido a que se pretende conocer el uso de las herramientas tecnológicas en

el proceso de enseñanza - aprendizaje. La muestra es de tipo censal, debido a que se trabajó con toda la población.

Las técnicas investigativas empleadas fueron la entrevista a los docentes y la encuesta a los padres de familia; los resultados de la aplicación de estos instrumentos servirán de apoyo para comprender como se aplican la narrativa digital en el proceso de aprendizaje de lecto - escritura de los estudiantes del segundo año de educación básica en la Unidad Educativa “Diana Esther Guerrero Vargas”.

La confiabilidad de los instrumentos a usar, están alienados a validaciones establecidas que emiten un criterio propio (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 200). Para Rodríguez-Rodríguez, y Reguant-Álvarez (2020) la fórmula de Cronbach es la “más sofisticada para averiguar la consistencia interna de una escala se calculan a partir de la varianza de cada ítem y la varianza total de la escala” (p. 7)

Tomado como referencia la escala de medición de Cronbach para saber el nivel de fiabilidad, se realizó un análisis a través del software SPSS obtenido como resultado el siguiente cuadro:

Figura 2: Estadística de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,830	0,897	9

Como se puede observar al valor obtenido a través del software SPSS con respecto al Alfa de Cronbach es de 0,830 comprobando así que el nivel de confiabilidad del instrumento aplicado a los estudiantes corresponde a un nivel de confiabilidad bueno y se encuentra dentro del rango de aceptabilidad con respecto a los rangos establecidos.

Resultados

Análisis de la encuesta a los padres de familia:

Pregunta 1. ¿Usted utiliza la computadora para buscar aplicaciones educativas de lectura y escritura?

Figura 3: Uso de la computadora para trabajar la lecto-escritura.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	43	55,8	55,8	55,8
a veces	18	23,4	23,4	79,2
siempre	16	20,8	20,8	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

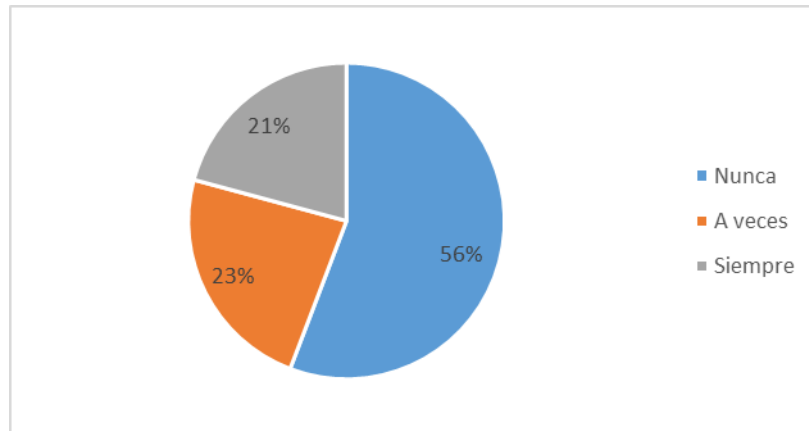


Figura 4: Uso de la computadora para trabajar la lecto-escritura.

En la tabla 2 y la figura 2 se demuestra que el 20,78% de los padres de familia reconocen que siempre utilizan la computadora para buscar aplicaciones educativas de lectura y escritura, en cambio el 23,38% afirma que a veces ha utilizado la computadora para buscar aplicaciones educativas de lectura y escritura, mientras que el 55,84% confirma que nunca han utilizado la computadora para buscar aplicaciones educativas de lectura y escritura. Considerando los resultados obtenidos, se puede apreciar que en consideración a la utilización de la computadora como instrumento de aprendizaje es limitada, pese a que contiene una variedad de aplicaciones educativas que dinamizan la forma de adquirir nuevos conocimientos y competencias, con esto se puede estimar que los medios digitales aportan un medio de refuerzo en el cual los docentes deben apoyarse para poder generar aprendizaje significativo.

Pregunta 2. ¿Lee cuentos animados por medio del computador, tablet o celular a sus hijos?

Figura 5: Lectura con la utilización de medios digitales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	41	53,2	53,2	53,2
a veces	22	28,6	28,6	81,8
siempre	14	18,2	18,2	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

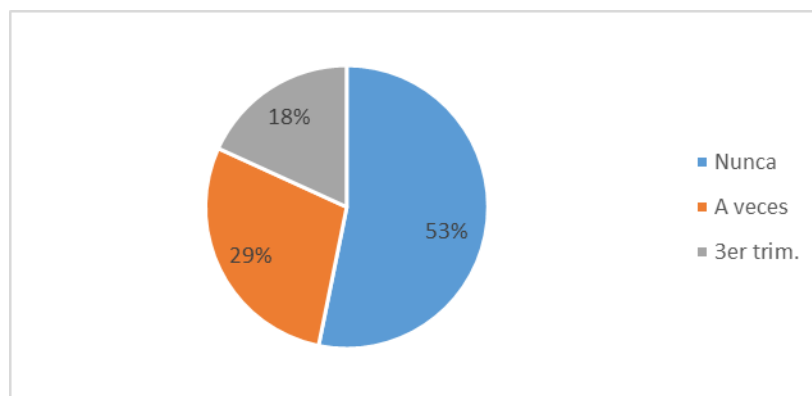


Figura 6: Lectura con la ayuda de medios digitales

La narración por medio de medios digitales ayuda al estímulo del niño para poder familiarizarse con sonidos nuevos, de los datos recabados en la tabla 3 y la figura 3 se aprecia que el 18,18% de los padres de familia afirman que siempre leen cuentos en el computador, tablet o celular; mientras que el 28,57% confirma que a veces lee cuentos por medios digitales y el 53,25% reconoce que nunca leen cuentos en la computadora, tableta o celular.

Se puede evidenciar que la mayoría de los padres de familia no utilizan medios digitales para leer cuentos con el apoyo de un medio tecnológico. Estos resultados indican que las familias no conocen los beneficios de utilizar las herramientas digitales para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje.

Pregunta 3. ¿Utiliza el computador para apoyar en las tareas a sus hijos?

Figura 7: Uso de computador para realizar las tareas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	62	80,5	80,5	80,5
a veces	6	7,8	7,8	88,3
siempre	9	11,7	11,7	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

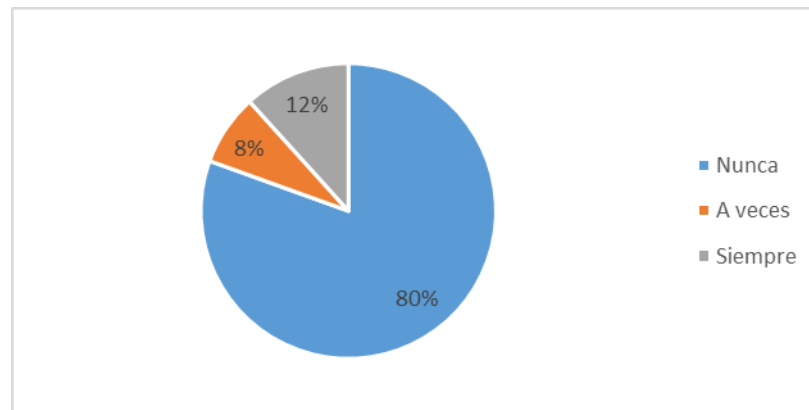


Figura 8: Uso de computador para realizar las tareas

El realizar las tareas con el apoyo de los padres de familia genera una relación positiva en la comunidad educativa. Los resultados de la figura 4 demostraron que el 11,69% siempre usa el computador para apoyar en las tareas a sus hijos, mientras que el 7,79% afirma que a veces usa el computador para apoyar en las tareas a sus hijos y el 80,52% confirma que nunca usa el computador para apoyar en las tareas a sus hijos.

En la interpretación se aprecia claramente que los padres de familia no se preocupan por administrar las herramientas tecnológicas en pro de una educación novedosa, dinámica, innovadora, lo que limita de alguna manera el desarrollo integral de los estudiantes.

Pregunta 4. ¿Considera que el leer cuentos a sus hijos les ayuda a comprender mejor el sonido de las letras?

Figura 9: La lectura de cuentos ayuda a la comprensión del sonido de las letras.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	4	5,2	5,2	5,2
a veces	61	79,2	79,2	84,4
siempre	12	15,6	15,6	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

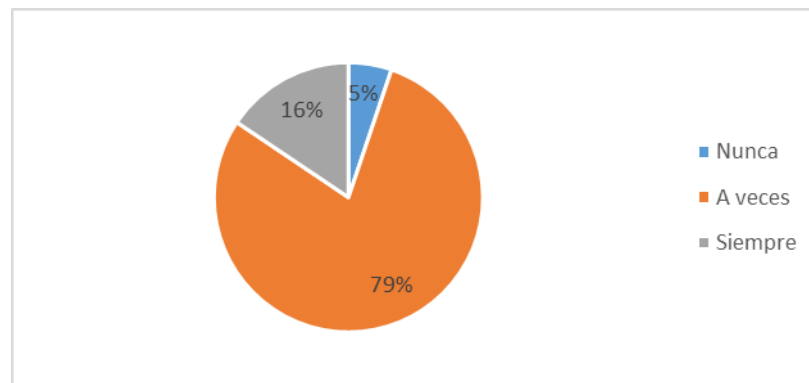


Figura 10: La lectura de cuentos ayuda a la comprensión del sonido de las letras.

Los estudiantes de segundo año básico se mantienen en un periodo de identificación de sonidos de las letras, por lo que es importante que se realicen ejercicios como el escuchar cuentos y son los padres los llamados a trabajar en casa la habilidad de reconocer el sonido de las letras.

En la tabla 5 y la figura 5 se puede constatar que el 15,78% de los padres de familia siempre leen cuentos para que los estudiantes comprendan los sonidos de las vocales, 28% afirma que a veces usa la lectura de cuentos ayuda a la comprensión del sonido de las letras, mientras que el 5,19% reconoce que nunca utiliza la lectura de cuentos para ayudar a la comprensión del sonido de las letras.

En la etapa inicial es importante que los niños comprendan e identifiquen mejor el sonido de las vocales, con esto resulta conveniente afianzar el aporte que el cuento puede brindar en cualquier programa multimedia el cual será de gran utilidad a los niños y el desarrollo de su aprendizaje.

Pregunta 5. ¿Los niños realizan actividades como pintar, recortar, pegar las letras les ayuda a que se familiaricen con la dialéctica y la fonética?

Figura 11: Actividades para familiarizarse con las letras.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	21	27,3	27,3	27,3
a veces	27	35,1	35,1	62,3
siempre	29	37,7	37,7	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

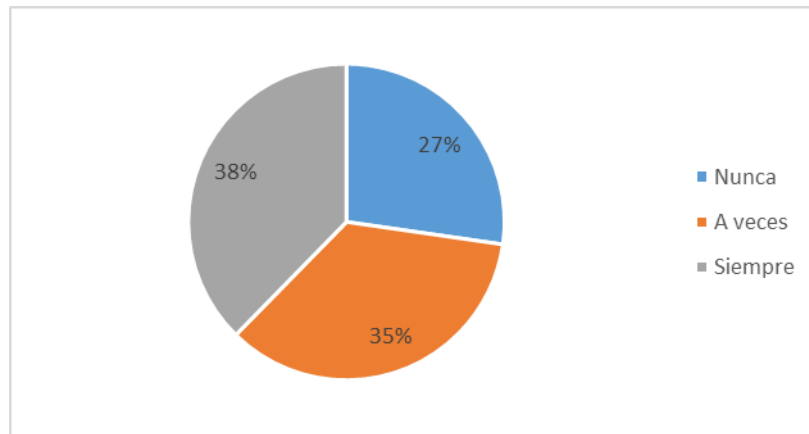


Figura 12: Actividades para familiarizarse con las letras.

Los niños en los primeros años escolares requieren de actividades dinámicas para aprender, por lo que se el docente en relación al aprendizaje de lecto- escritura deben proponer actividades donde los niños se relacionen con las letras, sus formas, estructura y sonido.

Los padres de familia indican en un 37,66% que siempre que realizan actividades como pintar, recortar, o pegar las letras ayuda a los niños a que se familiaricen con la dialéctica y la fonética; mientras que el 35,06% reconoce que a veces realizar actividades como pintar, recortar, o pegar las letras ayuda a la familiarización con las mismas; y el 27,27% afirma que nunca el pintar, recortar y pegar las letras les ayuda con su familiarización. Estos resultados indican que la mayoría considera necesario que los niños realicen actividades dinámicas para familiarizarse con las letras, porque les incentiva a aprender a través de la dinámica y juegos.

Pregunta 6. ¿Considera que el mirar videos infantiles y educativos influye en que los niños aprendan sonidos nuevos?

Figura 13: Mirar videos infantiles y educativos influye en que los niños aprendan sonidos nuevos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	nunca	11	14,29	14,29	14,29
	a veces	29	37,66	37,66	51,95
	siempre	37	48,05	48,05	100,00
	Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

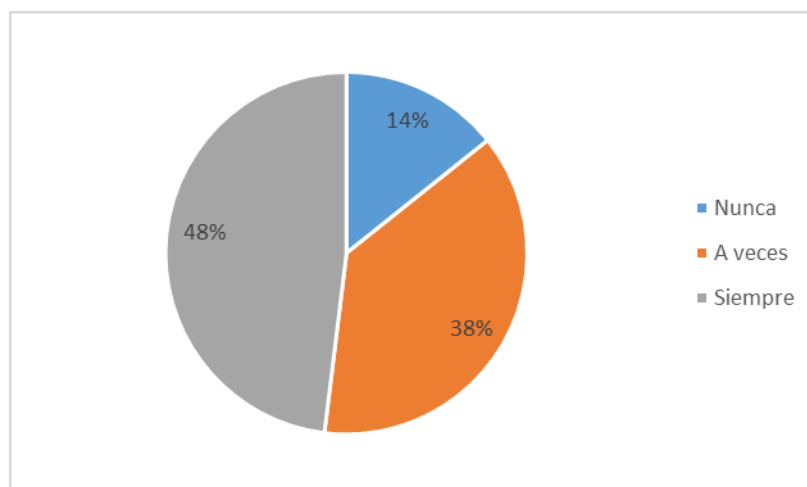


Figura 14: Mirar videos infantiles y educativos influye en que los niños aprendan sonidos nuevos.

Reconocer los fonemas de cada letra es importante para la iniciación de la escritura, de acuerdo al análisis de la tabla 7 y la figura 7 se evidencia que el 48,05% considera que el mirar videos infantiles y educativos influye en que los niños aprendan sonidos nuevos; mientras que el 37,66% confirma que a veces aprende nuevos sonidos al mirar videos y el 14,29% afirma que nunca los niños aprenden sonidos mirando videos.

Como se puede ver la mayoría de los padres de familia consideran los videos son elementos dinámicos que incentivan a niños a veces asimila los sonidos conocidos como fonemas cuando miran videos, es por eso que se debe tratar de introducir los videos educativos para poder realizar una aproximación al conocimiento.

Pregunta 7. ¿Considera que mirar videos le ayuda a reconocer letras?

Figura 15: Reconocimiento de las letras.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	29	37,7	37,7	37,7
a veces	28	36,4	36,4	74,0
siempre	20	26,0	26,0	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

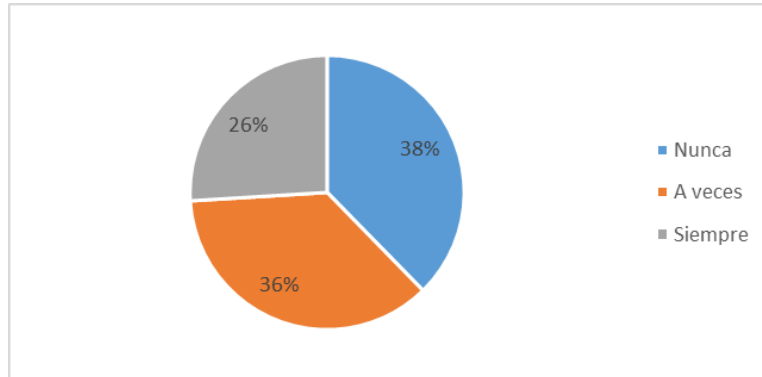


Figura 16: Reconocimiento de los grafemas.

El reconocimiento de los grafemas ayuda al desarrollo de la lectura y la escritura. Abalizando los datos recopilados se evidencia que el 25,97% de los encuestados confirma que siempre el mirar videos ayuda al reconocimiento de letras; en cambio el 36,36% afirma que a veces mirar videos le ayuda a reconocer letras cuando mira videos, y el 37,66% de los encuestados opinan que a veces se pueden reconocer letras mientras mirando videos. Los videos educativos ayudan a la comprensión de temas explícitos es por eso que se debe cambiar el panorama que en el cual se miran los videos vistos meramente como motivo de entretenimiento.

Pregunta 8. ¿Su hijo utiliza aplicaciones digitales educativas para aprender a leer y escribir?

Figura 17: Uso de aplicaciones digitales educativas para aprender a leer y escribir.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	53	68,8	68,8	68,8
a veces	11	14,3	14,3	83,1
siempre	13	16,9	16,9	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

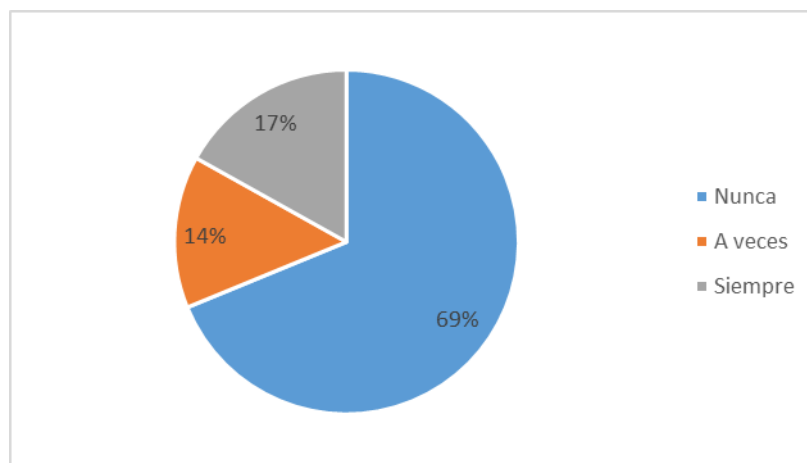


Figura 18: Uso de aplicaciones digitales educativas para aprender a leer y escribir.

Actualmente existe una variedad de aplicaciones digitales de orden educativo que permite a los niños aprender a través de juegos y reforzar los conocimientos adquiridos en la clase. Respecto a los datos de evidencia que 16,66% reconoce que siempre sus hijos usan aplicaciones digitales educativas para aprender a leer y escribir; mientras que el 14,29% afirma que a veces usan aplicaciones digitales educativas para aprender a leer y escribir; y el 68,83% confirma que nunca los niños utilizan aplicaciones digitales educativas para aprender a leer y escribir.

De acuerdo con la interpretación se evidencia que a la mayor parte de la población encuestada no está relacionada con aplicaciones digitales educativas, siendo esta una herramienta que aporta en gran medida a la adquisición de conocimiento, es por ello que se encuentra pertinente la elaboración de un cuento interactivo.

Pregunta 9. ¿En casa utilizan juegos educativos con sus hijos para aprender nuevas palabras?

Figura 19: Juegos como medio de aprendizaje significativo.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	61	79,2	79,2	79,2
a veces	7	9,1	9,1	88,3
siempre	9	11,7	11,7	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

Fuente: Padres de familia de 2do EGB

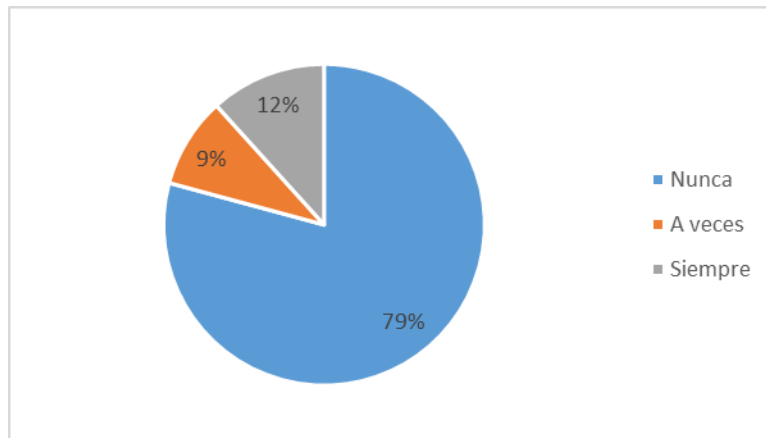


Figura 20: Juegos como medio de aprendizaje significativo.

La utilización de juegos incentiva al aprendizaje significativo por parte de cada uno de los estudiantes siendo necesario para el proceso educativo, el análisis de la tabla 10 y la figura 10 estima que el 11,69% confirma que siempre utiliza juegos educativos con sus hijos para aprender nuevas palabras, mientras que el 9,09% afirma que a veces utiliza juegos educativos con sus hijos para aprender nuevas palabras, y el 79,22% confirma que nunca utiliza juegos educativos con sus hijos para aprender nuevas palabras.

Se puede notar la falta del conocimiento acerca de los beneficios de los juegos educativos para reforzar el aprendizaje, por la mayoría de la población encuestada es por ellos la pertinencia de mostrar algo diferente e innovador para mejorar el proceso educativo e involucrar a los padres de familia.

Análisis de la entrevista a los docentes de segundo año básico:

Figura 21: Respuestas de los docentes

Pregunta	Respuestas	
	Docente 1	Docente 2
¿Considera que las estrategias pedagógicas que aplica en el proceso educativo son adecuadas para cumplir con el	Tengo 20 años de experiencia docente, y he podido comprobar que las estrategias pedagógicas deben ser seleccionadas y aplicadas según las características de alumnado, pues cada	Existe una variedad de estrategias pedagógicas que se pueden aplicar, su elección depende de la edad cronológica y cognitiva de los estudiantes y

objetivo planificado? uno presenta cualidades individuales y colectivas diferentes. de la realidad del entorno, es por ello que las estrategias que no siempre las estrategias aplicadas permiten cumplir con los objetivos planificados.

Es así, que puedo indicar que como docente busco aplicar estrategias que permitan a los niños aprender significativamente, sin embargo, algunas estrategias no se alinean a las necesidades de los estudiantes.

¿En la rama de Lengua y Literatura, usted utiliza herramientas digitales para incentivar a los niños a aprender la lecto-escritura?

La verdad, no se aplican herramientas digitales, porque las condiciones del aula no son las adecuadas y los niños no siempre tienen acceso a componentes tecnológicos, lo que limita su aplicación en el salón de clase.

En algunas ocasiones solicito que los niños trabajen con aplicaciones educativas de Lengua pero desde casa, porque en el salón de clases no se cuenta con los equipos tecnológicos adecuados

¿Usted conoce aplicaciones educativas relacionadas al aprendizaje de lecto-escritura?

No tengo mucho conocimiento al respecto, la tecnología va avanzando a pasos agigantados y mis competencias tecnológicas son escasas.

Conozco solo algunas como Leo con Grin, Aprende a leer con juegos, Mario Abecedario. Google apps.

Estas aplicaciones son dinámicas y los niños se divierten aprendiendo.

Se sugiere a los padres que descarguen las aplicaciones en los teléfonos para que los niños las utilicen, pero no siempre lo hacen.

¿Cómo describe el aprendizaje de lecto – escritura en segundo año básico?

Los estudiantes aprenden a reconocer las letras, los fonemas, grafemas. Se utiliza métodos como pintar, cortar, pegar, leer letreros.

Como docente intento proporcionar ambientes dinámicos para que interactúen con el conocimiento y jueguen con las letras para un aprendizaje significativo

¿Cuál es su opinión sobre la narrativa digital? La narrativa digital tengo entendido que son aplicaciones para crear cuentos, escribir historias, comics, videos, donde los niños crean su contenido.

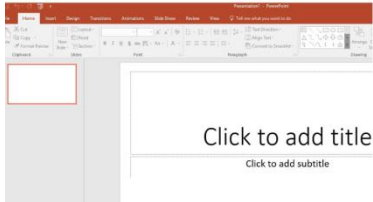
La narrativa digital son aplicaciones que permiten a los niños a crear contenido sea escrito, visual o de video, en forma sencilla y dinámica.

Discusión

La unidad educativa “Diana Esther Guerrero Vargas”, es una institución educativa que viene desarrollando sus actividades académicas en el Ecuador provincia de Manabí del cantón Sucre, en el sector rural del San Jacinto-Charapoto. Por ser una institución académica de tipo fiscal-rural, las características socioeconómicas de los estudiantes oscilan entre la clase media y baja, la población se dedica a la avicultura, agricultura, ganadería y el comercio. La institución educativa depende de la inversión directa del Estado, lo que ha impedido invertir en temas de infraestructura tecnológica, es por ello que el uso de la tecnología en temas educativo es limitado, sin embargo, es fundamental que los docentes se capaciten respecto a la narrativa digital, pues constituye un aporte idóneo en el proceso de enseñanza aprendizaje, en especial en lo que respecta a la lecto -escritura.

Al respecto, se propone las siguientes herramientas o aplicaciones para trabajar con la narrativa digital en el salón de clases:

Figura 22

APLICACIÓN	CARACTERÍSTICAS
<p>Power Point:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Añada fácilmente imágenes utilizando herramientas de edición de imágenes. • Agregar o grabar audio para sincronizarlo con las diapositivas de su presentación • Utilice transiciones y animaciones para mejorar sus historias • Incrustar y editar archivos con sus presentaciones • Organice las secciones de diapositivas e imprima su presentación • Cree fácilmente historias digitales utilizando varios diseños, temas de color e imágenes de fondo

- Exporte rápidamente sus presentaciones a varios formatos de archivo

Pixton



Herramienta para creación de comics, proporciona personajes e imágenes de fondo y ofrece al alumno la posibilidad de desarrollar la acción, movimientos, diálogos y expresiones faciales de los personajes. La aplicación permite trabajar tanto la narración y creatividad como también competencias de lectoescritura.

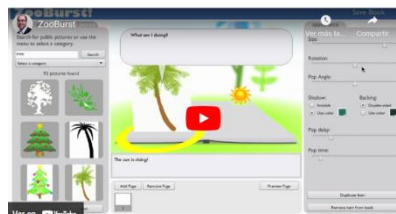
Toontastic 3D



Con Toontastic 3D los niños pueden experimentar el proceso creativo completo de un cortometraje: creación de la idea general, selección de los personajes, edición de escenas, efectos y montaje final.

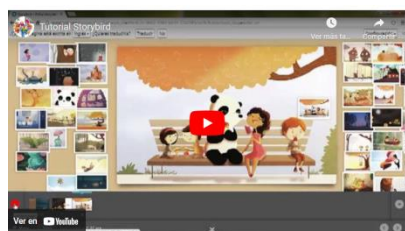
El objetivo de este software es proporcionar a los niños la oportunidad de plasmar sus representaciones internas convirtiéndolas en una representación física y visual, permitiendo compartir sus historias una vez elaboradas.

ZooBurst



Es una herramienta para storytelling digital que permite la creación de libros pop-up en formato 3D. El sitio permite incluir imágenes, textos y otras opciones multimedia como por ejemplo grabar narraciones de sonido, con figuras que poseen relieve. Además permite compartir el resultado final con otros usuarios.

Story Bird



Herramienta 2.0 para crear cuentos e historias online y compartirlas en la red. Storybird ofrece gran variedad de imágenes clasificadas por categorías y la posibilidad de construir las historias de forma colaborativa. Es una herramienta muy adecuada para trabajar la escritura, la lectura y también la creatividad de los alumnos más pequeños.

Fuente: Cadena y Tercero, (2019).

Entre las aplicaciones descritas se puede indicar que para el caso de la unidad educativa “Diana Esther Guerrero Vargas”, Power Point es la más apropiada, porque es parte de Microsoft Office y está disponible en las computadoras de la institución.

Sin embargo, las otras aplicaciones también son útiles y se las puede exponer a los padres de familia para trabajar desde los hogares con sus niños, lo que incentivará su creatividad y trabajarán con la lecto-escritura, al incorporar texto y audio a los cuentos.

Conclusiones

El uso y aplicación de la narrativa digital en el proceso de enseñanza de los estudiantes contribuye en el desarrollo de diferentes habilidades lingüísticas que aportan indudablemente no solo en el área de lenguaje, sino que también se refleja en las demás asignaturas donde implique la necesidad de leer, analizar y poner en práctica la lectura.

En los estudiantes de segundo año de educación general básica, gracias a la aplicación de la encuesta a los padres de familia se logró identificar el limitado uso de las herramientas narrativas en el proceso de aprendizaje de lecto -escritura. Además de evidencio que los docentes no proporcionan un material digital atractivo a sus estudiantes.

Se expuso algunas aplicaciones para trabajar con la narrativa digital en el proceso de enseñanza – aprendizaje, sin embargo, se propone que Powerpoint es el más idóneo para trabajar en el salón de clases, debido a que está al alcance de todos. Con el desarrollo de la narrativa digital se pretende mejorar en los estudiantes de segundo de EGB el aprendizaje de lecto – escritura, incorporar las Tics en el contexto educativo y contribuir en el desarrollo de competencias académicas significativas.

Referencias

1. Cadena, J., y Tercero, M. (2019). Aplicación de la Narrativa Digital para mejorar el aprendizaje de la Lectoescritura. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Tesis. Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19866>
2. Castañeda, L. (2021). Una experiencia de diseño de una tarea de evaluación sumativa en formato transmedia para formación inicial de profesorado. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 203-224. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109012/331466109012.pdf>

3. Castellano, T., y Santacruz, L. (2018). EnseñAPP: aplicación educativa de realidad aumentada para el primer ciclo de educación primaria. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (21), 7-14. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592018000100002
4. Da Cruz, M. (2019). ‘Escapando de la clase tradicional’: the escape rooms methodology within the spanish as foreign language classroom. *Revista Lusófona de Educação*, 46, 117-137. <https://www.redalyc.org/journal/349/34963057009/34963057009.pdf>
5. Gallini, S. (2020). ¿Qué hay de histórico en la Historiografía ambiental en América Latina?. *Revista Historia Y MEMORIA*, 179-233. <https://www.redalyc.org/journal/3251/325166074006/325166074006.pdf>
6. Gómez, M., y Alcaraz, A. (2019). Las redes sociales virtuales como contextos de investigación social. *Virtualis*, 10(19), 181-194. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/270>
7. González-López, M., Machin-Mastromatteo, J., y Tarango, J. (2020). Evaluación diagnóstica de habilidades de pensamiento e informacionales a través del diseño y aplicación de tres instrumentos para estudiantes de primer grado de educación primaria. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 429-453. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582020000300429&script=sci_arttext
8. González-Valenzuela, M., y Martín-Ruiz, I. (2019). Rendimiento académico, lenguaje escrito y motivación en adolescentes españoles. *Universitas Psychologica*, 18(4), 1-13. doi: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy18-4.rale>
9. Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill Interamericana.
10. Hermann, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas Innovation , technologies and education : digital narratives as didactic strategies. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 31–38. doi: https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295.
11. Hermann-Acosta, A., y PEREZ-GARCÍAS, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia. Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista espacios*, 40(41). <http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404105.html>

12. Herrera Arencibia, I., Acosta Padrón, R., y Pérez Ramírez, A. (2021). La narración de cuentos para contribuir a la enseñanza del inglés. *Mendive. Revista de Educación*, 19(1), 103-119. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000100103
13. Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2018). Tecnologías de la información y comunicación. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2018/201812_Principales_resultados_TIC_Multiproposito.pdf
14. Ministerio de Educación. (2020). Ministra de Educación habló del examen Ser Bachiller. Obtenido de Área de Comunicación: <https://educacion.gob.ec/ministra-de-educacion-hablo-del-examen-ser-bachiller/>
15. Moreira-Chóez, J. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 846-859. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2409>
16. Parra-Mayorga, R. (2020). Investigación en universidades de Bogotá sobre el conocimiento y destreza de los futuros creadores de contenido digital para la construcción de formatos de anuncio en Facebook. *Panorama*, 14(27). <https://www.redalyc.org/journal/3439/343964051006/343964051006.pdf>
17. Pérez, F. (2021). La importancia del lenguaje oral en niños y niñas de primer grado de preescolar. Obtenido de Tesis. Universidad Normal del Estado de San Luis Potosí: <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/747/1/Fatima%20Guadalupe%20P%c3%a9rez%20Mart%c3%adnez.pdf>
18. Pérez, M., Martínez, L., y Piñeiro, M. (2017). Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital storytelling. *Aula abierta*. 45(1), 15-24.
19. Rodríguez-Rodríguez, J., y Reguant-Álvarez, M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(2), 1-13.
20. Vargas, K. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(SPE3). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-78902021000500004&script=sci_arttext

© 2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).