



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS,
SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN**



**PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**

TEMA:

**CREACION NARRATIVA DIGITAL Y EL
FOMENTO DE LA EXPRESION CREATIVA Y
LAS HABILIDADES DE COMUNICACIÓN EN
CONTEXTOS EDUCATIVOS EN LA CIUDAD
DE BABAHOYO**

AUTORA:

CIRA DALILA CASTILLO BAQUERIZO

TUTORA:

PH.D ANA ELIZABETH HERRERA FLORES

BABAHOYO

2024

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a personas que han sido pilar fundamental en mi vida y en mi desarrollo académico. En primer lugar, debo agradecer a mis padres quienes han sido notablemente un apoyo y fortaleza, sobre todo a mi madre Narcisa Baquerizo Miranda quien con su sabiduría, amor y sacrificio que me ha brindado en cada etapa, estando cerca o lejos, ha sido aquello que me ha mantenido fuerte y constante en todo mi proceso universitario. De no ser por ella, tal vez en el pasado hubiese renunciado, pero al tenerla como ejemplo siendo ella una mujer tan fuerte e increíble, me inspiro a seguir adelante pese a las adversidades.

A mi novia Lina Luca, cuyo amor, cariño, comprensión y apoyo han sido luz constante en estos últimos meses, Le agradezco profundamente por creer en mí, por estar a mi lado en tantos momentos difíciles y de estrés y por celebrar conmigo mis logros incluso hasta los más pequeños.

Y, por último, pero no menos importante, dedico este trabajo a mí misma, quien, a pesar de haber tenido dudas y miedo, llegue hasta este punto demostrándome que puedo a pesar de todo.

AGRADECIMIENTOS

Al concluir este trabajo me es inevitable no reflexionar sobre los desafíos que casi me hicieron desistir. Deseo agradecer profundamente a mis padres. A mi madre, Narcisa Baquerizo Miranda, que ha sido mi inspiración y fortaleza, siempre brindándome su apoyo y oportunidades. A mi padre, Jhonny Castillo, por su liento constante para ser una excelente profesional. A mi hermano John Castillo, por su constante colaboración y cuidado en ausencia de mi mamá. A mi novia Lina luca, por ser un pilar de amor y apoyo a pesar de las adversidades. A mi familia en general, por sus palabras de aliento y su papel crucial en mi vida, y a Oscar Vargas, esposo de mi mamá, por su comprensión y apoyo incondicional.

Agradezco a mis compañeros, por su apoyo en momentos complicados, especialmente a Morelia Sánchez, por su amistad y apoyo. A mis docentes, en especial a la Msc. Ana Herrera, Msc. Daniel Lemos, Msc. Cindy Montece y la Miss Cecilia Dahik, por su dedicación, compromiso y enseñanzas que me han permitido crecer como estudiante y persona. Gracias a todos por su paciencia, guía y consideración.

ÍNDICE

RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
CAPITULO I.- INTRODUCCIÓN.....	3
1. Contextualización de la situación problemática	3
1.1.1 Contexto Internacional.....	3
1.1.2 Contexto Nacional	5
1.1.3 Contexto Local.....	6
1.2 Planteamiento del problema	7
1.3 Justificación	8
1.3 Objetivos de la investigación	9
1.4.1 Objetivo General.....	9
1.4.2 Objetivos Específicos	9
1.4 Hipótesis	10
CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO.....	10
2.1 Antecedentes.....	10
2.2 Bases Teóricas	13
Creación narrativa digital	13
Narrativas digitales como didáctica educativa.....	13
Narrativas transmedia	14
Educación interactiva a través de narrativas transmedia.....	15
Dimensión pedagógica de la narrativa digital	16
La producción audiovisual como herramienta formativa.....	17
La infografía, una nueva narrativa en el escenario digital.....	17
Uso educativo de relatos digitales.....	18
El desarrollo de la creatividad	19
Habilidades comunicativas.....	20
Uso del internet y habilidades sociales	20
Aprendizaje móvil para los estudiantes	21
El podcast como herramienta de comunicación	21
Fases para la creación de un podcast.....	22
CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA	23
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	23
Tipo de investigación.....	23
Diseño de investigación	24
3.2 Operacionalización de variables.....	25
Tabla 1. Narrativa digital.....	25
Tabla. 2 La expresión creativa y las habilidades de comunicación	26
3.3 Población y muestra de la investigación.....	26

3.3.1 Población.....	26
3.3.2 Muestra	27
3.4 Técnicas e instrumentos de medición	27
3.4.1 Técnicas.....	27
3.4.2 Instrumentos.....	28
3.5 Procesamiento de datos.....	28
3.6 Aspectos éticos.....	29
CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSION.....	29
4.1 Resultados.....	29
4.2 Discusión de resultados	40
CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	41
5.1 Conclusiones.....	41
5.2 Recomendaciones.....	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS.....	46

RESUMEN

La creación de la narrativa digital en contextos educativos es fundamental para el fomento de la expresión creativa y el desarrollo de habilidades de comunicación en los estudiantes. Al utilizar diversas plataformas y herramientas digitales para contar historias, los estudiantes no solo aprenden a articular sus ideas de manera efectiva si no también exploran y expanden su creatividad.

El siguiente trabajo explora el impacto de la narrativa digital en el fomento de la creatividad y la mejora de las habilidades de comunicación dentro de los contextos educativos, con un enfoque particular en la población de Babahoyo, a través de técnicas de observación y entrevistas, se analizan prácticas y percepciones de dos estudiantes de comunicación de la universidad técnica de Babahoyo involucradas en la creación de un podcast de entretenimiento. El estudio se centra en descubrir oportunidades de desarrollo en el uso de herramientas digitales, evaluando su efecto en la expresión creativa y las competencias comunicativas. También se aborda la relevancia de las infografías y los relatos digitales en la educación moderna, Las infografías son presentadas como herramientas efectivas que combinan elementos visuales y textuales para facilitar la comprensión de información compleja mientras. Los relatos digitales, por su parte, se destacan por su capacidad de desarrollar habilidades cruciales como el pensamiento crítico. La inclusión de blogs, videos y podcast en el aula se presenta como una estrategia innovadora para para promoverla autoexpresión y el aprendizaje colaborativo, preparando a los estudiantes para enfrentar un entorno digital profesional. este enfoque integral no solo mejora la experiencia educativa, sino que también impulsa el desarrollo integral de los estudiantes, adaptándolos a las demandas de la era digital.

Palabras claves: Narrativa digital, habilidades de comunicación, educomunicación.

ABSTRACT

The creation of digital narrative in educational contexts is essential for the promotion of creative expression and the development of communication skills in students. By using various digital platforms and tools to tell stories, students not only learn to articulate their ideas effectively but also explore and expand their creativity.

The following work explores the impact of digital storytelling in fostering creativity and improving communication skills within educational contexts, with a particular focus on the population of Babahoyo, through observation techniques and interviews, practices and perceptions of two communication students from the technical university of Babahoyo involved in the creation of an entertainment podcast are analyzed. The study focuses on discovering development opportunities in the use of digital tools, evaluating their effect on creative expression and communication skills.

The relevance of infographics and digital stories in modern education is also addressed. Infographics are presented as effective tools that combine visual and textual elements to facilitate the understanding of complex information while. Digital stories, on the other hand, stand out for their ability to develop crucial skills such as critical thinking. The inclusion of blogs, videos, and podcasts in the classroom is presented as an innovative strategy to promote self-expression and collaborative learning, preparing students to face a professional digital environment. This comprehensive approach not only enhances the educational experience, but also drives the holistic development of students, adapting them to the demands of the digital age.

Keywords: Digital narrative, communication skills, educommunication.

CAPITULO I.- INTRODUCCIÓN.

En la era digital, la educación ha experimentado una transformación significativa con la incorporación de herramientas y recursos tecnológicos. La narrativa digital emerge como una poderosa metodología para fomentar la expresión creativa y desarrollar habilidades comunicacionales en los estudiantes. Este proyecto, titulado “Creación narrativa digital y el fomento de la expresión creativa y las habilidades de comunicación en contextos educativos en la ciudad de Babahoyo”, explora el impacto de estas herramientas en el entorno educativo local.

A través de la utilización de plataformas y técnicas digitales, los estudiantes pueden articular sus ideas de manera efectiva, al tiempo que exploran y expanden su creatividad. Este estudio se centra en analizar como la integración de la narrativa digital en el aula puede mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, facilitando el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución creativa de problemas.

La investigación se desarrollará en la Universidad Técnica de Babahoyo, evaluando practicas y percepciones generales a cerca del uso de estas narrativas en el contexto de la educación. El objetivo es identificar oportunidades para la mejora de la educación mediante el uso de estas narrativas, proporcionando así una guía valiosa para educadores y formuladores de políticas interesados en adaptar sus métodos a las demandas de la era digital.

1. Contextualización de la situación problemática

1.1.1 Contexto Internacional

En la era digital, el panorama educativo ha experimentado una transformación significativa gracias a la incorporación de diversas herramientas y recursos tecnológicos. En España, en la Universidad de Salamanca se realizó un estudio sobre como la narrativa digital como herramienta tiene un cambio significativo en la educación emocional. En aquel estudio

se llegó a la siguiente conclusión: Los estudiantes se han mostrado altamente motivados y han mostrado una evolución positiva tanto en el aprendizaje de las competencias específicas de la asignatura, como en las competencias sociales, emocionales y tecnológicas.

Del análisis de los datos recogidos durante el desarrollo de la experiencia, podemos destacar que la evolución de los estudiantes ante este tipo de ejercicios ha sido altamente positiva, no solo de cara a su aprendizaje de contenidos específicos de la asignatura, sino en el reconocimiento de comportamientos, actitudes y respuestas emocionales ante distintas situaciones de la vida cotidiana y en la propia clase.

Respecto al ejercicio de creación audiovisual, se observó que en la primera parte de la actividad dirigida y pautada por el profesor hacia el trabajo sobre las respuestas emocionales (asertiva, inhibida y agresiva) a una situación problema, los alumnos fueron adquiriendo una actitud crítica y constructiva sobre los diferentes estados emocionales, desarrollando una capacidad de análisis en sus trabajos y en el de sus compañeros, entendiendo y familiarizándose con los estados emocionales como herramienta fundamental en la construcción narrativa. Por otra parte, en la segunda parte de la actividad, siendo un audiovisual de creación libre, los estudiantes demostraron una mayor destreza en la construcción narrativa, enriqueciendo los audiovisuales realizados y aumentando la variedad de las propuestas y la complejidad emocional de las mismas. Por tanto, que la educación emocional es un elemento pendiente de incluir en las competencias transversales.

Por último, destacar el potencial educativo de la narrativa digital y los dispositivos móviles, que son elementos que se encuentran al alcance del profesorado y del alumnado y que pueden convertirse en poderosos aliados tanto dentro como fuera del aula. Por otra parte, los dispositivos móviles propician la comunicación, intercambio de datos y colaboración entre los estudiantes (Zurita y Nussbaum, 2004). Actualmente estamos estudiando la relación de las narrativas creadas por los estudiantes, según: los hechos o incidentes mostrados, los elementos

de transición (relación), la organización cronológica del mensaje, los tiempos (percepción, psicológico), los planos, entre otros elementos estructurales narrativos. Además, se han realizado pruebas de experiencia de usuario (UX) y Eyetracker con los mejores prototipos interactivos creados por los estudiantes y estamos analizando los datos recogidos en las mismas. (Socas Guerra, 2013)

1.1.2 Contexto Nacional

En Quito, Ecuador en la Universidad Tecnológica Indoamérica realizaron un estudio con el título “Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas” el cual logró constatar que la categoría de análisis de innovación, proviene de una tradición del ámbito de la empresa, lo que genera dificultades en el contexto educativo, ya que los procesos de mejora están destinando a la potenciación de un bien o servicio, que en este caso está articulado con el proceso de calificación y cualificación de los educandos. 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.

El esquema comunicacional de las narrativas digitales se adscribe dentro de una visión unidireccional, que de alguna forma se ha trasladado en educación con un modelo educativo transmisivo, en donde los docentes son expertos y los estudiantes receptores pasivos en el logro de sus motivos educativos. El storytelling es una técnica que tiene una amplia tradición y resultados en el ámbito empresarial, que se ha definido como un arte de contar historias, para lograr un convencimiento de marketing, destinado a estimular procesos de venta de productos y servicios, además en el ámbito educativo está teniendo una reciente pero limitada penetración y aplicación. (Moreira, 2021)

1.1.3 Contexto Local

En la actualidad el podcast es una de las narrativas digitales más populares en varios contextos, como contexto informativo, educativo e incluso de comedia y entretenimiento en el cual se puede observar una estructura similar a la radio en combinación con lo visual y otras estructuras que potencian muy bien la comunicación, dando un espacio muy grande para el desarrollo de la creatividad. En Babahoyo, una estudiante de la Universidad Técnica de Babahoyo llegó a la conclusión de que, aunque los podcasts han demostrado ser una herramienta de comunicación pública y política muy efectiva, los resultados de las encuestas y entrevistas muestran que existe una brecha de adopción significativa entre los periodistas de la provincia de Los Ríos. (Alarcon Jimenez, 2024)

En este contexto, la escasez de podcasts de periodismo representa una oportunidad perdida para los profesionales de los medios de comunicación de la región. Si bien el potencial del podcasting para contar historias, analizar en profundidad y conectarse directamente con las audiencias es ampliamente reconocido, su subutilización en este campo particular resalta la necesidad de explorar y aplicar el uso de la plataforma más ampliamente como parte de la estrategia de medios de las emisoras y periodistas locales. Por otra parte, los avances tecnológicos modernos han tenido un impacto significativo tanto en los sectores de los medios como en el de la educación a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

La plataforma YouTube se posiciona como la principal plataforma de creación y distribución de podcasts periodísticos, permitiendo un contacto efectivo con las audiencias a través de estrategias de comunicación específicas. Este estudio destaca el importante impacto que tienen los podcasts de periodismo en la sociedad, convirtiéndose en una importante herramienta de comunicación para muchos temas de actualidad. A través del uso de la comunicación estratégica, estos podcasts han logrado nuevas formas de difusión de

información, destacando el éxito alcanzado al llegar al público a través de la plataforma YouTube.

Como resultado, el confinamiento por el Covid-19 estimuló la búsqueda de formas alternativas de mantenerse informado y entretenido en casa, propiciando el surgimiento de los podcasts como uno de los principales productos digitales lanzados durante este periodo. Además, se destaca la importancia de los podcasts de periodismo alojados en YouTube ya que reflejan el creciente interés del público en consumir contenido noticioso a través de este medio, especialmente durante la pandemia cuando las audiencias buscan mantenerse informadas y compartir sus experiencias a través de temas relevantes de interés común. (Alarcon Jimenez, 2024)

1.2 Planteamiento del problema

Al tener la necesidad de conocer como las creaciones narrativas digitales pueden ser utilizadas en contextos educativos para el fomento de la expresión creativa y el desarrollo de habilidades comunicacionales, se analizaron varios factores esenciales que nos puedan ayudar a aclarar la respuesta de esta problemática. Se identificaron herramientas y percepciones de los docentes hacia el uso de las narrativas digitales en los contextos educativos obteniendo así diferentes puntos de vistas.

Al abordar esta problemática no solo se busca comprender estos factores, sino también crear un incentivo a las personas dentro del ámbito de la educación sobre el uso y mejora de estas narrativas logrando una adaptación a la nueva era digital dentro de los salones de clases creando un entorno en donde se utilice más la colaboración entre pares para la creación de estas narrativas y de una forma más eficiente y variada.

1.3 Justificación

En la era digital actual, la tecnología se ha convertido en una herramienta omnipresente en la vida cotidiana, especialmente entre los jóvenes estudiantes. La creación narrativa digital, que abarca una amplia gama de formas de expresión como la escritura creativa, la producción de videos, la animación y más, ofrece una oportunidad única para fomentar la expresión creativa y las habilidades de comunicación en contextos educativos. El presente proyecto busca determinar cómo la integración de la creación narrativa digital en el aula puede potenciar el desarrollo de habilidades clave, como la capacidad para articular ideas de manera efectiva, pensar de manera crítica, trabajar en equipo y resolver problemas de manera creativa.

Ribeiro (2015, p. 1), afirma que las narrativas digitales son un “proceso capaz de agregar y fomentar el desarrollo positivo de los estudiantes en general, así como la mejora de las relaciones interpersonales y el auto-conocimiento mientras que mejora la alfabetización digital”, logrando ventajas adicionales al uso de la lectura y escritura tradicional; esto sucede porque se mejora la autoafirmación del estudiante a la vez que se desarrollan las habilidades inherentes de los medios digitales y de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Truong-White & McLean (2015) argumentan, como resultado a un estudio realizado en estudiantes de secundaria y preparatoria, que a través de las ND y su integración en el plan de estudios, se mejora la participación de los estudiantes en el aula de clase, se incentiva la mirada de los temas analizados desde diversas perspectivas, así como su autorreflexión. (Eliana María Villa Enciso, 2016)

Con esta perspectiva se analizará como esta modalidad puede adaptarse a diferentes entornos educativos y cómo puede contribuir a abordar desafíos específicos, como la motivación de los estudiantes y la inclusión de aquellos con diferentes estilos de aprendizaje. Al comprender mejor el impacto y el potencial de la creación narrativa digital en la educación, esta investigación busca proporcionar información valiosa para educadores, formuladores de

políticas y otros profesionales interesados en promover el desarrollo integral de los estudiantes en la era digital.

1.3 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo General

Analizar el impacto de las creaciones de narrativas digitales en contexto educativo para fomentar la expresión creativa y las habilidades comunicacionales.

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Fundamentar las estrategias que se utilizan en la creación de narrativas digitales en contextos educativos para promover la expresión creativa y habilidades comunicacionales entre estudiantes de diferentes edades y niveles educativos.
2. Identificar las herramientas digitales más utilizadas para la creación de narrativas digitales en contextos educativos que influyen en el desarrollo de habilidades de comunicación y expresión creativa.
3. Determinar los beneficios de la implementación de narrativas digitales en contextos educativos para el desarrollo de habilidades comunicacionales y expresión creativa

1.4 Hipótesis

La creación de narrativas digitales en contextos educativos fomenta de manera significativa la expresión creativa y el desarrollo de habilidades comunicacionales porque permite a los estudiantes combinar texto, imagen y sonido de manera innovadora, facilitando la articulación de ideas complejas y promueve un aprendizaje mas significativo e interactivo.

CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes

Heleny Rojas (2003) en su proyecto “La radio va a la escuela” indica que en la reforma educativo en Chile ha puesto un énfasis significativo en la integración de nuevas tecnologías en el área de aprendizaje y comunicación, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su proyecto implementado en la Universidad Católica del Norte de Antofagasta involucra a estudiantes de la catedra de radio de la escuela de periodismo, quienes transfieren sus conocimientos y habilidades en el medio radiofónico a alumnos de educación básica en una escuela municipalizada. La experiencia no solo facilita el acceso a nuevas tecnologías, sino que también promueve el desarrollo de competencias en comunicación y lenguaje, utilizando la radio como una herramienta educativa que apoya y enriquece el aprendizaje de los estudiantes.

En la actualidad, las narrativas digitales se han consolidado como una herramienta crucial para etnografía, ofreciendo una nueva forma de aproximarse a la comprensión de problemas específicos y soluciones de las comunidades a través de su cotidianidad, Olga Lucía Londoño Palacio (2012) destaca que este enfoque permite una organización del trabajo etnográfico diferente al tradicional, obligado a repensar el papel del investigador frente a los

desafíos contemporáneos. Las narrativas digitales no solo facilitan la descripción y reconstrucción analítica de las culturas, sino que también fomenta una participación más activa del lector, quien puede convertirse en coautor del texto al interactuar con los diversos fragmentos de la narrativa. Este método innovador que combina técnicas digitales con la etnografía clásica, facilita la representación de la vida cultural mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, proporcionando un medio para explorar y analizar de manera más profunda y compleja las experiencias y valores de las comunidades. La integración de estas herramientas digitales redefine las prácticas investigativas y ofrece nuevas perspectivas para el estudio y comprensión de las dinámicas culturales en un mundo cada vez más interconectado.

El artículo “Narrativas digitales colaborativas para la creación de encuentros interculturales en una escuela pública en Montevideo” de Da Silva Ramos (2021) examina el acceso a la educación y las condiciones de permanencia de niños en situación de movilidad internacional, particularmente aquellos que son racializados están en condiciones socioeconómicas vulnerables. Mediante una metodología de investigación-acción, el estudio busca recuperar las voces y experiencias de estos niños respecto a sus procesos de movilidad y recepción en una escuela pública en Montevideo, para ellos se desarrolló un dispositivo de trabajo utilizando mediadores tecno-digitales, lo que permitió la producción de narrativas colaborativas. Este enfoque se centró en dos ejes: el uso de un espacio virtual Moodle en el aula y los procesos colaborativos en la creación de narrativas digitales, los resultados destacan la importancia de las tecnologías o solo como herramientas educativas si no como facilitadoras de integración y expresión de los estudiantes migrantes, trascendiendo su uso meramente instrumental para construir propuestas creativas que apoyen las vivencias de la niñez migrante.

Por otro lado, el Dr. Javier Gil Quintana (2016) examina como la proliferación de tecnologías digitales han transformado las formas en que los niños desarrollan y expresan sus habilidades narrativas en su investigación titulada “narrativas digitales e infancia: La generación de los colaborados creativos”. Los niños de la generación CC, denominados “webactores”, participan activamente en la creación y reconstrucción de contenido digital en plataformas como YouTube o Twitch. Este estudio resalta como los entornos digitales no solo permiten a los niños consumir contenido, sino que también los empoderan como creadores creativos, promoviendo una cultura de remix y compartición que enriquece su aprendizaje y desarrollo social. Sin embargo, persiste una brecha generacional donde los adultos, acostumbrados a un contexto analógico, a menudo subestiman las competencias digitales de los niños. Esto subraya la necesidad de que el pensamiento adulto evolucione para apoyar y reconocer la creatividad innata de los niños en la era digital, integrando habilidades tradicionales y competencias digitales para enfrentar los retos de una educación en constante cambio.

Además, Alberto José Echeverri Ortiz (2011) en su investigación “narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura” analiza como las tecnologías digitales han transformado la creación y recepción de historias, redefiniendo las prácticas narrativas tradicionales. La narrativa digital, a pesar de su ambigüedad terminológica, se presenta como una evolución moderna del arte de contar historias, adaptada a plataformas digitales a través de hipertextos y otros medios interactivos. La cibercultura, caracterizada por la interactiva y la inteligencia colectiva, facilita nuevas formas de expresión y remediación de productos culturales previos, destacando la importancia de la accesibilidad y distribución digital. Este estudio es crucial para comprender el impacto cultural y estético de las narrativas digitales en la era contemporánea.

2.2 Bases Teóricas

Creación narrativa digital

Con la Eclósión de las narrativas digitales en el ámbito educativo, se ha vinculado en la reflexión del desarrollo de enseñanzas el concepto de innovación, el mismo que ha obtenido una tradición del ámbito de la empresa, el cual ha estado enmarcado dentro de un concepto que se refiere a un bien, producto o servicio mejorado (InnoSutra 2018 citado por (Acosta, 2018) Este último aspecto ha generado inconvenientes en el contexto educacional, debido a que la praxis no ha centrado su punto de enfoque es formar personas con competencias integrales en el de un saber conocer, saber realizar y saber actuar con responsabilidad ética y social.

En la tradición de la innovación dentro de la educación, debido a su herencia desde lo empresarial, este ámbito se ha limitado a cuatro tipos que refieren al alcance de un producto, proceso, visión de mercado y de ajuste de la organización mejorada (InnoSutra 2018 citado por (Acosta, 2018) porque de alguna manera ha influenciado al proceso de enseñanza y logros en el currículo educativo pues se considera que, con el boom de las tecnologías en el escenario de la educación, estas herramientas no solo aportan recursos de apoyo a la enseñanza, sino que también desarrollan posibilidades de re configuración o re estructuración de un modelo educativo más dinámico, participativo, flexible y descentralizado. (Acosta, 2018)

Narrativas digitales como didáctica educativa

La educación ha tomado impulso en la visión de dar un avance de un enfoque tradicional, que comprende que los motivos educativos se centran en asimilar contenidos y en donde el profesor es el único portador del conocimiento y el estudiante es solo un receptor de datos o información, hacia una visión de la educación que entiende que los educandos son corresponsables en la edificación de sus aprendizajes. (Herman Acosta, citado por (Moreira,

2021)

Es por ello que, para que la educación alternativa tome el lugar de la educación tradicional, David Ausbel propone agregar una de las teorías más importantes de la psicología constructivista: la teoría del aprendizaje significativo en base a la experiencia, se convierte en un factor clave en el desarrollo educativo, ya que el alumno deja de desempeñar un papel pasivo para transformarse en activo como constructor de su propio conocimiento mediante el aprendizaje práctico y experimental.

Un aspecto importante de aquella teoría es que este tipo de aprendizaje tiene lugar cuando se genera un cambio cognitivo, cuando un alumno relaciona la información nueva con la estructura cognitiva ya existente, rompe el esquema memorístico ya que este no permite utilizar los conocimientos de una forma novedosa o innovadora y suele desecharse una vez cumplido su propósito. Por otra parte, el término de narrativa digital es muy ambiguo y tiene un sin número de orígenes literarios y se logran diferenciar en base a conceptos de diferentes autores en relación a distintos intereses y necesidades de investigación. (Moreira, 2021)

Narrativas transmedia

Los procesos de producción, circulación, traducción e interpretación textual se han acelerado de forma evidente desde la difusión de las redes digitales. El texto digitalizado es mucho más fácil de distribuir, manipular, maximizar y volver a poner en circulación, dando paso a una eclosión de los contenidos que se generan por los usuarios que están impregnados en el ecosistema mediático. En conjunto con lo que sucedía antes de la popularización de los distintos diseños de software para la edición de texto, imagen y sonido, y la expansión de la WWW (World Wide Web) durante la época de los noventa, hoy en día es muy sencillo encontrar producciones derivadas de productos culturales antiguos.

Dentro de los diferentes tipos de formatos textuales que los usuarios pueden llegar a

realizar se encuentra uno de ellos que tiene por nombre *crossovers*, un formato donde, a grandes rasgos, se cruzan dos o más referencias culturales en una misma pieza, esto siendo utilizado en varios ámbitos artísticos como la música, el teatro y el cine. (Pico & Scolari, 2016)

La verdadera capacidad de las nuevas narrativas no radia simplemente en la posibilidad de usar diferentes medios para reproducir el mismo contenido de una manera adaptada. En cambio, se trata de utilizar múltiples plataformas para transmitir y completar la narración. Para que esto se logre eficazmente, la historia debe ser concebida de manera que, tenga su propia personalidad, en lugar de ser una trama cerrada. El creador debe diseñar una historia abierta a través de la narración para expandirse de manera coherente a través de distintos medios y así tener más alcance. Esto implica que el creador no debe limitarse a configurar el mundo narrativo de una sola obra, si no que debería diseñar un universo narrativo que se despliegue en diversas referencias puntuales de diferentes tipos de obras y que sean presentadas mediante distintos soportes.

Educación interactiva a través de narrativas transmedia

Según Roberto Aparici y Marco Silva (2012) citado por (Baquiro, 2018) la interactividad aporta varios aspectos fundamentales para la construcción progresiva de un estilo comunicativo en el aprendizaje, en el cual se entrelazan emisión y recepción como forma de una creación libre y plural en sus participantes. En esta forma de comunicación, el emisor genera mensajes abiertos y alcanzativo de ser modificado o reestructurado por sus receptores. Los receptores toman una posición activa y disponible para la intervención del mensaje, cuyo contenido adopta componentes de carácter hipertextual o transmedia lo que favorece la obtención de grados de libertad de los usuarios para llegar a diferentes maneras de interactividad.

Comprender la capacidad de la interactividad implica reconocer el valor que abarca este

concepto como aquello que favorece a la relación que existe entre un emisor y un receptor o a la relación de un sujeto con un grupo social.

Los estudios sobre este tema se centran en teorías de las ciencias sociales que evidencian una suerte de relación entre la comunicación humana y social. De allí se comprende que los seres humanos entendidos como seres relacionales, construyen interacciones como parte de sus predisposiciones y motivaciones en la empresa del mundo social, por su parte la interactividad suele comprenderse como algo que va mucho más allá de las interacciones y que potencializa debido a que advenimiento de nuevos medios de comunicación obtienen relaciones sociales de los actores en el escenario de internet. (Baquiro, 2018))

Dimensión pedagógica de la narrativa digital

Los relatos digitales de un tipo de comunicación tecnológica que con la aparición de las tecnologías de información y la comunicación (TIC) convirtió los medios de comunicación y las maneras de comunicarse inicialmente en la década de los 90's cuando la "masificación" de internet llevo en primera demanda a los periódicos a transitar hacia la web, mientras la televisión y la radio desarrollaban puentes para integrarse a la red de redes , crearon nuevos espacios, medios y maneras de expresión, con el diseño de contenido no lineales, Enriquecidos con herramientas multimedias como imágenes, videos, audio e hipertextos los contenidos dieron significado a la narrativa digital transmedia, recurso digital en el que los consumidores de contenidos en internet se transformaron en productores de sus propias narrativas. (Josefina Bárcenas López, 2018)

De acuerdo con Barret (2005) citado por (Josefina Bárcenas López, 2018) las narrativas fomentan la enseñanza profunda y compleja gracias a la convergencia de cuatro estrategias de aprendizaje centrado en el estudiante: a) el compromiso del estudiante con la actividad b) la reflexión crítica que conduce al aprendizaje profundo c) el aprendizaje basado

en proyectos y d) la integración efectiva de las TIC.

La producción audiovisual como herramienta formativa

Los medios audiovisuales se han considerado como un sustancial recurso del aprendizaje, gracias a que la gran parte de información que obtienen los seres humanos se lo efectúa a través del sentido el oído y la vista.

La producción audiovisual como herramienta formativa contribuye a los estudiantes y su desarrollo de una gran diversidad de diferentes ideas y temas de interés general y contenidos que pueden abordarse con fines académicos por medio de esta, por lo cual de esta forma se irá enriqueciendo la forma en que se transmiten y representan las historias. La producción pone en funcionamiento diversas inteligencias y el ejercicio de la creatividad, Además, promueve el desarrollo de competencias que tienen relación con la colaboración, orden, planificación y trabajo por proyectos audiovisuales. (Garcia, Flores, Beltrán, & Pullutaxi, 2020)

La infografía, una nueva narrativa en el escenario digital

Los infográficos son una mezcla de palabras y elementos visuales que explican los sucesos descritos en el artículo y sitúan a la historia y a sus protagonistas en un contexto determinado. Pero en muchas ocasiones estos elementos que se demuestran en los gráficos no son descritos con lujo de detalles en el artículo, por eso se utilizan gráficos para hacer más clara y atractiva la información. En esta labor todos los elementos deben compartir las mismas responsabilidades con el objetivo de brindar una información más compleja y mejorada por lo que en estos casos, todos esos elementos se vuelven interdependientes.

Según Leturia (2017) citado por (Herrera, Campi, & Alarcón, 2022) el infográfico al igual que un artículo noticioso, debe responder al qué, quién, cuándo, dónde, cómo y por quién, pero, además, debe mostrar elementos visuales.

Por ejemplo, para graficar el lugar y los efectos de un atentado terrorista es necesario que visite el lugar y muestre con objetividad lo que allí ha pasado, Los infográficos son muy útiles para presentar la información que puede crear dificultades al momento de querer comprender solo con textos. El lector común lee menos según pasa el tiempo, los infográficos establecen desigualdades entre uno y otro diario al convertir la publicación más visual, clara, directa y fácil de comprender.

Uso educativo de relatos digitales

El uso educativo de los relatos digitales puede ser diverso, pueden utilizar tanto para potenciar el aprendizaje de profesores como de alumnos, puede utilizarse para instruir en diferentes materias educativas como lo pueden ser las matemáticas, la medicina, ciencias, lenguas, humanidades, etc.

Puede también usarse para trabajar en historias personales a partir de las experiencias, para así profundizar en alguna temática académica, mejorar el aprendizaje de algún idioma o realizar un formato de organización de actividades efectivo.

El uso de los relatos digitales promueve el desarrollo de varias características académicas como la creatividad, pensamiento crítico, imaginación e integración de diferentes competencias, ayudan a crear identidad y son un elemento motivador para los estudiantes. (Herreros, 2012)

Las narrativas digitales personales desempeñan un papel importante a la hora de ser implementado en el ámbito educativo ya que facilita una forma de aprendizaje más interactiva y personalizada que le permite a los estudiantes crear y compartir sus propias historias digitales y se promueve el desarrollo de habilidades críticas. Además, el uso de estas narrativas introduce a los estudiantes en el uso de tecnologías emergentes, preparándolos así a los alumnos en un entorno digital cada vez más prevalente en el mundo profesional.

El desarrollo de la creatividad

Por mucho tiempo se consideró a la creatividad como un don que solo poseían ciertas personas. Actualmente muchas investigaciones han evidenciado que la creatividad es una herramienta que puede desarrollar cualquier persona, es accesible y se puede alcanzar a mayor o menos nivel en dependencia de los métodos que se utilicen para su construcción, pues puede desarrollar si se aprovechan las aptitudes personales y se complementa el trabajo educativo desde los primeros grados hasta el nivel superior en los que se utilizan nuevos métodos de solución para intensificar un pensamiento creativo.

Para desarrollar un pensamiento creativo en los estudiantes no solo debe implementarse técnicas atractivas o ingeniosas. Esto implica incidir en diferentes aspectos del pensamiento y existen cuatro características importantes. Una de las primeras características se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas planteamientos establecidos. En este caso se quiere obtener como resultado que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con estilos de aprendizajes que le permita solucionar problemas con vías alternativas a la lógica.

La segunda característica consta de manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta. Se podría decir que se trata de buscar en varias direcciones una visión mucho más amplia, alternativa y diferentes a la que siempre se ha visto o la visión estándar.

En tercer lugar, se encuentra la originalidad que es el aspecto más relevante de la creatividad y que tiene como característica pensar en ideas que nunca se le ocurrieron a nadie o visualizar los problemas de manera distinta lo que trae como resultado poder obtener respuestas innovadoras a los problemas.

Para desarrollar el pensamiento creativo la elaboración es relevante, ya que a partir de la elaboración es como ha avanzado las ciencias, la industria y el arte. Usar la elaboración innovadora consiste en añadir elementos o detalles a elementos ya existentes, modificando o

cambiando uno de sus atributos. (Iván, 2019)

Habilidades comunicativas

Las habilidades comunicativas abarcan todas las capacidades necesarias para obtener una comunicación efectiva y precisa por otros individuos, Este proceso va más allá de solo crear y enviar un mensaje, ya que tiene que ver con otros elementos conscientes e inconscientes que afectan tanto al entendimiento del mensaje como a la reacción del receptor del mismo. (Rodolfo & Jhorman, 2024)

Las destrezas comunicativas comprenden un sin número de actividades, ya que actualmente no solo tiene el objetivo de transmitir un mensaje, actualmente la comunicación se trata más de la retroalimentación, pues al estar en una era completamente digital, es mucho más fácil que una persona pueda responder directamente y en tiempo real su idea u opinión acerca del mensaje que acaba de recibir sin necesidad de estar frente a la otra persona.

Las habilidades comunicativas están relacionadas a diferentes factores como: el comportamiento, la comunicación escrita y oral, la comunicación no verbal, la escucha y respuesta asertiva.

Uso del internet y habilidades sociales

Por lo general, profesiones como la psicología, comunicación social y periodismo se desarrollan a partir de las relaciones interpersonales, exigen habilidades sociales que son relevantes para alcanzar el éxito profesional.

Adicional al dominio conceptual, técnico y metodológico, se espera que estos profesionales estén enlazados con sus interacciones interpersonales. Por lo tanto, es importante adquirir y dominar estas determinadas habilidades sociales en conjunto con destrezas técnicas, pertenecientes a cada una de esas profesiones, aquello proporciona un ejercicio de mayor

calidad y resulta más efectivo a la hora de encontrarse con una exigencia dentro del mercado laboral de requisito profesional. (Rendón & Romero, 2015)

Aprendizaje móvil para los estudiantes

El aprendizaje móvil promete apoyar y volver más eficiente la enseñanza virtual por medio de dispositivos portátiles que fomentan nuevos sistemas de comunicación entre el hombre y la tecnología. (Marco, Tamez, & Lozano, 2009) Para los estudiantes, estas herramientas de aprendizaje móvil resultan más atractivas ya que son innovadoras comparado a los libros tradicionales. La gran ventaja del uso de dispositivos móviles dentro de la educación, es que los estudiantes pueden movilizar estos dispositivos a todos lados y utilizarlos en el momento que los necesiten.

Hoy en día los podcasts han elevado su popularidad, convirtiéndose en una herramienta más que se puede utilizar en el ámbito de la educación para el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Los alumnos pueden desarrollar sus propios podcasts a base de pautas que puede desarrollar su docente dentro del aula, pueden crear sus propios noticieros semanales con la información de los eventos de la escuela, colegio o universidad para comunicarlo al resto de los alumnos.

El podcast como herramienta de comunicación

De acuerdo con Cabero Almenara, Llorente Cejudo, & Román Graván (2004) la mayoría de la comunicación que se realizaba a través de un chat era meramente textual, pero poco a poco se fueron encontrando con más experiencias de utilización de imágenes, clips de videos y clips de audios.

El podcasting constituye un ejemplo de una herramienta de comunicación disponible para la distribución de material de audio que puede ser aplicable en entornos educativos.

Existen varios beneficios de la utilización de audio por multimedia:

1. Genera mayor calidez entre el emisor y receptor
2. Ayuda a llamar la atención de los posibles usuarios
3. Promueve la participación del usuario
4. Personaliza el modo de instrucción

Aun cuando la palabra podcast en términos generales se ha utilizado como referencia a un software de tipo social que da paso a la difusión de audio y video en la web, es el uso de la red y del tipo de suscripción del archivo la diferencia entre podcasting y una simple distribución de archivos en la red. Además, el podcast puede ser un material educativo estilo libro auditivo, dejando de ser una simple experiencia de lectura y para a ser un recurso auditivo. (Saborío Taylor, 2018)

El podcast se ha convertido en una herramienta poderosa de comunicación y es muy versátil. Ofrece una plataforma accesible para la difusión de información, entretenimiento y educación. Su formato actualmente permite que los creadores compartan contenido de manera íntima y personal, llegando a audiencias específicas con interés particulares a través de los algoritmos.

Los oyentes pueden acceder a los podcasts en cualquier momento y lugar, lo que facilita mucho su consumo de información mientras se realiza otro tipo de actividades cotidianas como conducir, hacer ejercicios, etc. Los podcasts son una valiosa herramienta de aprendizaje continuo y la actualización de temas relevantes, aprovechando su flexibilidad y el atractivo del formato auditivo. También se puede utilizar en programas de entrevistas referente a variedades de temas, como actualmente se genera en plataformas como YouTube, Facebook y TikTok.

Fases para la creación de un podcast

El podcast educativo tiene grandes beneficios para el aprendizaje, sin embargo, existe

una barrera que muchas veces se presenta, no conocer la manera de cómo ponerlo en práctica se vuelve un impedimento de la realización de este. Es necesario conocer que para crear un podcast existen 3 fases fundamentales que son:

Pre producción: esta es la fase en la que se identifica y elige la temática que se va a tratar, la información que se va a brindar a través de este medio. Es necesario investigar e indagar el tema para tener los conocimientos necesarios para poder hablarlo, se debe preparar un guión con estructura que contenga una introducción, contenido y un cierre.

Producción: En esta fase es cuando se inicia la grabación del podcast para lo cual se requieren los instrumentos y herramientas necesarios como un micrófono, la grabadora o cualquier aparato tecnológico útil para la producción.

Post producción: En la última fase se escucha, analiza y se edita el podcast, de ser necesario se pueden utilizar varias herramientas de edición implementando sonidos, músicas, efectos y herramientas multimedia. (Borja-Torresano, Mascaro-Benites, & Ulli-Flores, 2020)

De esta forma conociendo esta estructura, se facilita la producción de un podcast rompiendo la barrera y teniendo una guía simple para iniciar.

CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El tipo de investigación que se empleó es la descriptiva, esta se refiere al diseño de la investigación, creación de preguntas y análisis de datos que se llevarán a cabo sobre el tema. Se conoce como método de investigación observacional porque ninguna de las variables que forman parte del estudio está influenciada.

Nieto (2018) menciona que la investigación descriptiva es una investigación de segundo

nivel, inicial cuyo objetivo primordial es obtener datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones sobre las personas, agentes e instituciones de los procesos sociales. Este nivel de investigación se podría describir como una investigación de tipo diagnóstico o como un proceso de levantamiento de datos ya que responde a preguntas esenciales como: ¿Cómo es x? ¿Cuál es la relación entre X, Y? ¿Qué diferencias existen entre estas dos variables? Y ¿Por qué es importante? Lo cual hace más entendible y relevante la información del trabajo desarrollado.

Las características mencionadas sobre este tipo de investigación hacen que sea relevante para el presente trabajo ya que utilizando la investigación descriptiva se logró examinar las ideas claves, herramientas, prácticas y conceptos existentes sobre la creación de narrativas y su influencia en las habilidades de comunicación y la creatividad desde un punto más cualitativo enfocándonos en las experiencias e interpretaciones que nos pueda proporcionar el desarrollo de este trabajo. Mientras que con los datos numéricos se pudo resaltar el aspecto cuantitativo de la investigación.

Diseño de investigación

El diseño utilizado en este proyecto es un diseño no experimental ya que su finalidad es observar y analizar el fenómeno de las narrativas digitales dentro del ámbito de la educación de manera natural sin realizar ningún cambio, ni intervenir o manipular variables. Este diseño es adecuado ya que no se pretende implementar alteraciones en las condiciones existentes sino más bien comprender y describir las relaciones y características presentes en el objeto de estudio. Al emplear este diseño se obtuvo datos que reflejen con precisión la realidad del contexto investigado, lo cual es esencial para el análisis y la interpretación de la información en su estado original.

3.2 Operacionalización de variables

Tabla 1. Narrativa digital

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
<p>V.</p> <p>Independiente</p> <p>Narrativa digital</p>	<p>Las narrativas digitales son historias o relatos que se crean, comparten y consumen a través de medios digitales, incluyendo texto, imágenes, audio y video, y se caracterizan por su interactividad y la posibilidad de ser difundidas en plataformas digitales.</p>	<p>Frecuencia de publicación</p> <p>Contenido</p> <p>Calidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Numero de narrativas digitales publicadas por mes. • Numero de interacciones (comentarios, likes, shares) por narrativa digital. • Temática de las narrativas digitales • Estructura de la narrativa • Uso de elementos multimedia • Grado de interactividad • Complejidad narrativa • Evaluación de la audiencia

Nota: La narrativa digital consta de varios indicadores relevantes que ayudan al desarrollo de varias aptitudes en la educación.

Tabla. 2 La expresión creativa y las habilidades de comunicación

<p>V. dependiente</p> <p>La expresión creativa y las habilidades de comunicación</p>	<p>La expresión creativa se refiere a la capacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera única a través de diversas formas artísticas o comunicativas. Las habilidades de comunicación son las competencias necesarias para transmitir información, ideas y sentimientos de manera efectiva y clara a otros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión creativa • Habilidades de comunicación • Competencia s interpersonales • Diversidad de medios comunicativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Frecuencia de actividades creativas • Participación en talleres o cursos de arte y creatividad • Diversidad de formas de expresión • Claridad y coherencia en la transmisión de mensajes • Capacidad de adaptación del mensaje • Trabajo en equipo y colaboración efectiva • Uso de diferentes plataformas y formatos • Integración de recursos multimedia
--	---	--	---

Nota: La expresión creativa desarrolla competencias importantes que sirven para el ingreso al mundo digital relevante en el ambiente educativo y laboral.

3.3 Población y muestra de la investigación

3.3.1 Población

La población del presente trabajo está conformada por los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad técnica de Babahoyo, un total de 103 docentes. La elección de esta población se fundamenta en la necesidad de entender como la creación narrativa digital puede fomentar la expresión creativa y mejorar las habilidades de comunicación en contextos educativos dentro del ambiente de clases que imparten estos docentes en las diferentes carreras. Al centrarnos en esta población se pretende

evaluar el impacto en la creatividad y la competencia comunicativa de los individuos dentro de los salones de clases al utilizar y crear narrativas digitales. Esta investigación permitirá detallar estrategias y recomendaciones educativas adaptadas a las características y necesidades de los estudiantes, contribuyendo al enriquecimiento del entorno educativo local.

3.3.2 Muestra

La muestra está compuesta por un total de 82 docentes de las diferentes carreras de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, como lo son las carreras de turismo, comunicación, psicología, educación básica, educación inicial, pedagogía de las ciencias experimentales informática y pedagogía de la actividad física y deporte. Estos docentes denotan como el uso y creación de narrativas digitales puede ser utilizada para fomentar la expresión creativa y mejorar las habilidades de comunicación dentro de los salones de clases. Al analizar sus experiencias y prácticas en la producción y gestión de contenido digital, se busca entender mejor como las herramientas y plataformas digitales pueden ser aprovechadas en contextos educativos para promover la creatividad y la competencia comunicativa. Esta muestra específica proporciona una perspectiva práctica y relevante sobre el impacto de la narrativa digital en el desarrollo de habilidades esenciales dentro del entorno educativo en Babahoyo.

3.4 Técnicas e instrumentos de medición

3.4.1 Técnicas

Las técnicas aplicadas son las siguientes: revisión documental, ya que fue aplicada para definir las diversas formas en que las narrativas digitales pueden ser integrados en los currículos educativos para promover la expresión creativa. Aparte, se realizó un análisis exhaustivo para reafirmar el impacto de la implementación de estas narrativas en entornos educativos para promover la autonomía de los estudiantes, la colaboración entre pares, su motivación y el

interés por aprender. También, se realizaron encuestas para comprender que impacto tienen estas narrativas y herramientas al momento de ser utilizadas dentro y fuera del aula y su impacto en la creatividad de los estudiantes analizando como aquello influye en el desarrollo de las habilidades de comunicación, incluyendo la capacidad de organizar ideas y expresar opiniones de manera efectiva.

3.4.2 Instrumentos

Los instrumentos utilizados son la ficha de observación y un cuestionario de encuesta relacionado al uso y creación de narrativas digitales implementados en la educación dentro de los salones de clases y el manejo de estas por los estudiantes.

El uso de estos instrumentos es altamente beneficioso ya que permite una recolección de datos detallada y rica en contexto. La ficha de observación capturo características y beneficios de las herramientas más utilizadas para la creación de narrativas digitales, mientras que la encuesta proporciono una visión más amplia y realista a cerca del uso de aquellas narrativas dentro de los salones de clases. Estos instrumentos facilitan el proceso de triangulación de datos, aumentando la validez y fiabilidad de los resultados.

3.5 Procesamiento de datos

El procesamiento de datos implica etapas clave para asegurar una interpretación detallada y profunda de la información recopilada. Los datos obtenidos a través de observaciones y encuestas fueron transcritos y revisados minuciosamente. Posteriormente se identificaron patrones y relaciones significativas entre los distintos aspectos de la creación narrativa digital y su influencia en la expresión creativa y su influencia en las habilidades de comunicación. Además, se aplicaron métodos de análisis temáticos para profundizar en los significados subyacentes y contextuales de las experiencias narradas por los participantes.

3.6 Aspectos éticos

En el desarrollo del trabajo se aplicó rigurosamente principios éticos para garantizar el respeto y la integridad en todas las etapas de la investigación. Se obtuvo el total consentimiento de los docentes en el proceso de las encuestas y fueron informados de los objetivos que se busca obtener con el presente proyecto ejerciendo total transparencia. Además, se respetaron los principios de no maleficencia evitando cualquier daño o perjuicio a los participantes y buscando siempre promover la acción de participación voluntaria.

CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSION

4.1 Resultados

Resultado 1. Ficha de observación

Herramientas digitales para la creación de narrativas digitales	Descripción	Beneficios
Buncee	Es una plataforma que ayuda a prácticamente cualquier persona a relatar una historia de manera atractiva sin necesidad de tener mucha cultura digital, motivo por el cual es ideal para el uso entre estudiantes más jóvenes.	Con todas las opciones en una sola plataforma, es una excelente manera de que los estudiantes se expresen y se diviertan mientras crean algo más importante para ellos.
Canva	Canva es una aplicación de edición gratuita que se puede usar computadora (o directamente desde el teléfono móvil) y te permite crear diferentes tipos de arte. Es posible crear invitaciones, tarjetas, currículums, presentaciones, carteles, gráficos y, por supuesto, publicaciones para redes sociales.	Además, es una plataforma que se adapta a tus necesidades pues todas las plantillas pueden ser filtradas por años escolares, algo muy útil si estás buscando implementar nuevas ideas para tu clase y que van de la mano con las nuevas e innovadoras metodologías de aprendizaje.
Capcut	Esta aplicación es un editor de videos cortos de una forma sencilla, rápida e intuitiva. Incluye herramientas de corte, de cambio de velocidad, así como la posibilidad de añadir varios vídeos o imágenes entre otras. Asimismo, ofrece algunas funciones para hacer más atractivo el contenido, como por ejemplo el uso de transiciones, texto, filtros y música.	Lo que hace realmente atractiva a esta aplicación es que la interfaz es muy simple, intuitiva y, además, incluye tutoriales en vídeos cortos sobre el uso de la misma, por lo que cualquier usuario, incluso sin experiencia en edición de vídeo, puede utilizarla.
Adobe express	Adobe express posee muchas opciones de creación, tales como incluida una biblioteca de plantillas, activos de diseño, fotos de archivo y mucho más. La plataforma es accesible desde el móvil y la web, y es gratuita.	Los equipos pueden colaborar fácilmente en proyectos y crear una amplia gama de contenidos, como logotipos, banners, folletos, publicaciones en redes sociales, historias y anuncios.

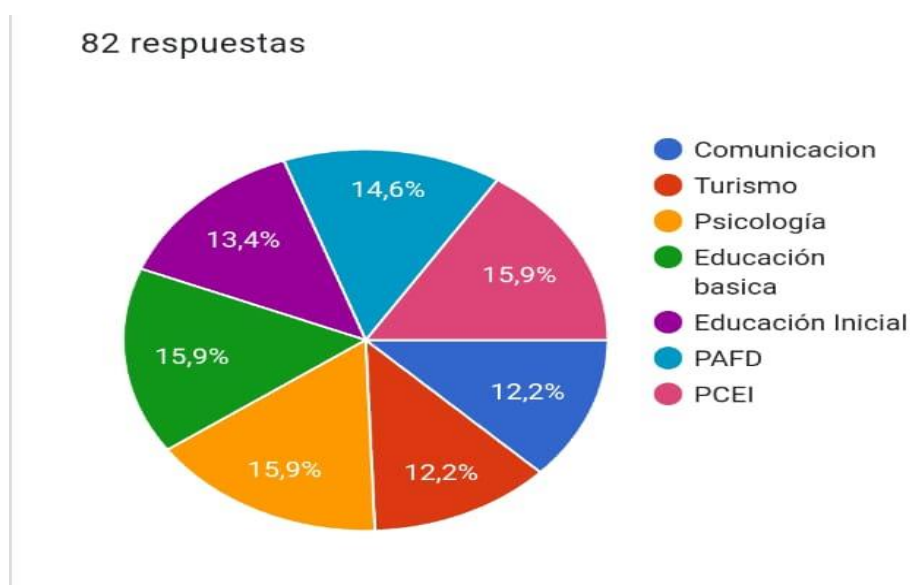
Pixton	Es una herramienta online que sirve para la creación de personajes y comics creativos. Se puede utilizar para reforzar los contenidos relacionados con las diferentes áreas del conocimiento del currículo educativo que engloba las etapas de Educación primaria y superiores.	A través de ella los estudiantes puede plasmar una situación cotidiana hasta una emocional, expresando la idea del mundo que perciben o sus sentimientos y su perspectiva.
Flipgrid	Ofrece un espacio para que los estudiantes puedan ser creativos y hagan un video que cuente una historia. Se trata de una red social de aprendizaje en la que los educadores pueden grabar videos, grabar sus pantallas y añadir contenido adicional con varias herramientas.	Los estudiantes pueden utilizar este espacio para publicar reflexiones, crear una lección en video o incluso un clip de comedia. Los docentes pueden elegir entre más de 10mil temas listos.
Speaker Studio	Es una de las herramientas más completas en el mercado para la grabación y edición de audio. Entre sus funciones destaca la posibilidad de emitir en directo, grabar pistas para su posterior difusión, agregar efectos de sonido, mezclar voz y música. Y tiene además una gran conectividad para compartir en páginas web y redes sociales.	Con esta aplicación, se puede generar contenido de podcast con apariencia de estudio, dando un toque más profesional y prolijo al contenido emitido. Es fácil de usar y los estudiantes podrían obtener motivación de crear sus podcasts al utilizarla.

Resultado 2. Encuesta

A continuación, se detallan los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación:

1. ¿Cuál es la carrera en la que ejerce docencia?

Gráfico 1.



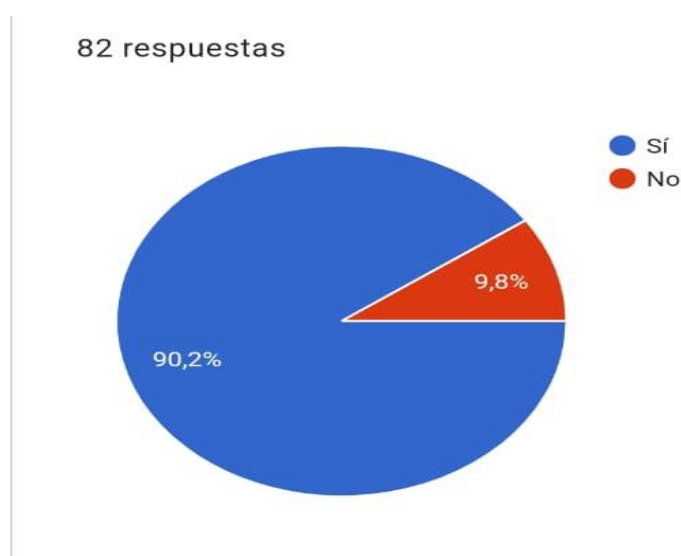
Nota: El grafico muestra las diferentes carreras de la facultad de ciencias jurídicas

sociales y de la educación en la que los docentes imparten clases.

Mediante la encuesta realizada a los docentes de la facultad de ciencias jurídicas sociales y de la educación, se puede observar que fue realizada por docentes de las diferentes carreras tales como comunicación en un 12,2%, turismo en un 12,2%, psicología en un 15,9%, educación básica en un 15,9%, educación inicial en un 13,4%, pedagogía de la actividad física y deporte en un 14,6% y pedagogía de las ciencias experimentales informática en un 15,9%.

2. ¿Utiliza narrativas digitales en su enseñanza? (infografías, multimedia, blogs, redes sociales, podcast, video blogs, etc.)

Gráfico 2.



Nota: *El grafico muestra la respuesta positiva y negativo sobre si los docentes de las diferentes carreras emplean narrativas digitales en su enseñanza.*

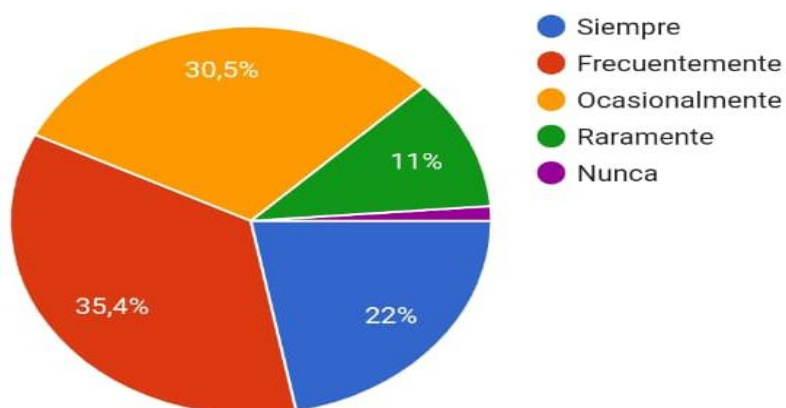
Los resultados indican que en un 90,2% los docentes de las diferentes carreras de la facultad de ciencias jurídicas sociales y de la educación si implementan narrativas digitales en su enseñanza, mientras que el 9,8% no lo hace. Esto quiere decir que los docentes de estas carreras en su mayoría utilizan algunas de estas narrativas para la educación dentro de los

salones.

3. ¿Con que frecuencia incorpora narrativas digitales en su plan de estudios?

Gráfico. 3

82 respuestas

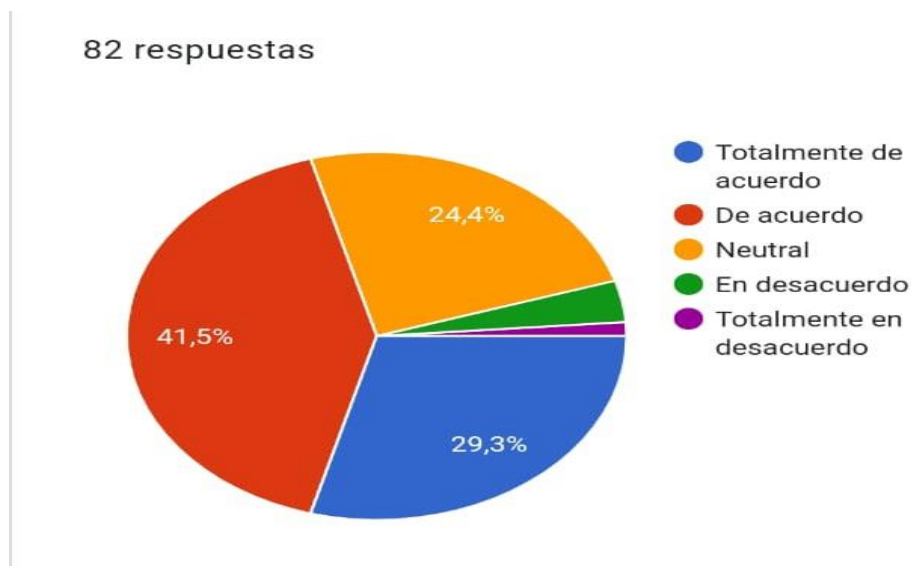


Nota: El gráfico muestra la frecuencia en la que los docentes incorporan narrativas digitales en su plan de estudios.

Los resultados denotan la frecuencia en la que los docentes implementan las narrativas digitales en su currículo educativo, con un 22% en la opción de “siempre”, un 35,4% en “frecuentemente”, 30,5% en “ocasionalmente”, 11% en raramente y 1.1% en “nunca” dando como resultado a que casi todos de los docentes utilizan estas narrativas y gran parte las utilizan de forma frecuente.

4. ¿Crees que las narrativas digitales mejoran las habilidades comunicacionales de los estudiantes?

Gráfico 4.

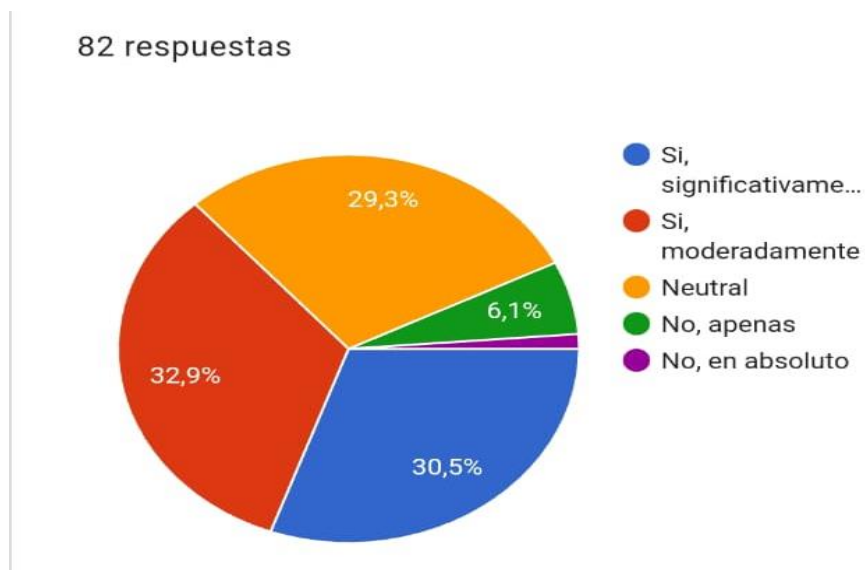


Nota: El gráfico muestra el acuerdo o desacuerdo de los docentes sobre si las narrativas digitales mejoran las habilidades comunicacionales.

Los resultados de esta pregunta determino que tan de acuerdo están los docentes sobre si las narrativas digitales mejoran las habilidades comunicacionales de los estudiantes mostrando totalmente de acuerdo de 29.3%, 41,5% de acuerdo, 24,4% en neutral, 3,7% en desacuerdo y 1,1% en totalmente en desacuerdo, dando como respuesta a que la mayoría de los docentes están de acuerdo con que el uso de las narrativas digitales si ayudan a mejorar las habilidades comunicacionales de los estudiantes.

5. ¿Ha observado una mejora en la expresión creativa de los estudiantes al utilizar narrativas digitales?

Gráfico 5.

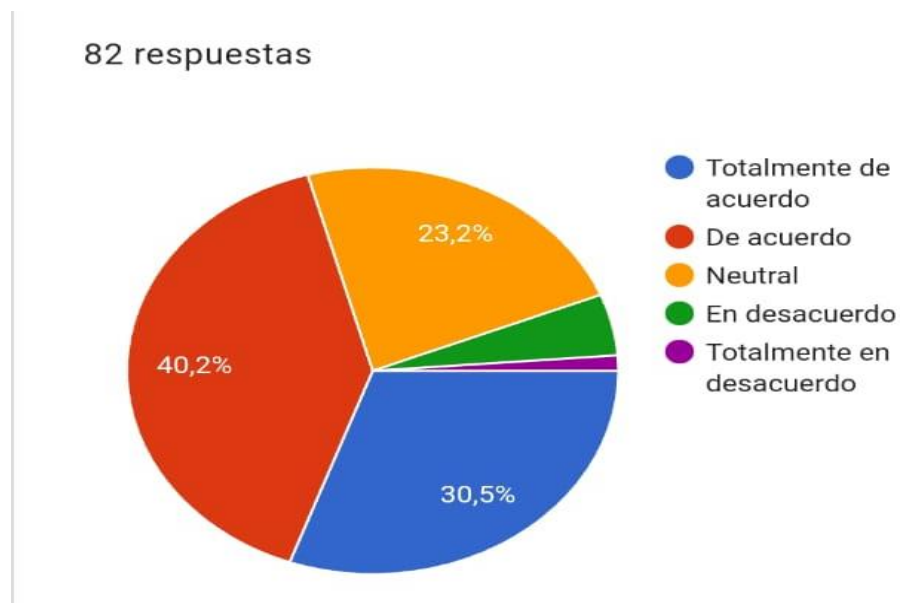


Nota: el gráfico muestra en qué medida los docentes creen que las narrativas digitales mejoran la expresión creativa de los estudiantes.

Los resultados expresan la medida en que los docentes consideran que las narrativas digitales mejoran la expresión creativa de los estudiantes al utilizar narrativas digitales. Obteniendo un 30,5% en “si, significativamente”, 32,9% en “si, moderadamente”, un 29,3% neutral, un 6,1% en “No, apenas” y un 1,3% en “No, en absoluto” dando como respuesta a que positivamente las narrativas digitales mejoran la expresión creativa de los estudiantes.

6. ¿Considera que las narrativas digitales son una herramienta efectiva para fomentar la colaboración entre estudiantes?

Gráfico 6.



Nota: El gráfico muestra la aprobación a si las narrativas digitales son una herramienta efectiva para fomentar la colaboración entre estudiantes.

La encuesta obtuvo como resultado en qué medida las narrativas digitales son una herramienta para fomentar la colaboración entre estudiantes con 30,5% en “totalmente de acuerdo”, 40,2% en “de acuerdo”, 23,2% en “neutral”, 4,9% en “desacuerdo” y 1,2% en “totalmente en desacuerdo” obteniendo como respuesta positiva a que las narrativas digitales es una herramienta efectiva para el fomento de la colaboración entre estudiantes.

7. ¿Ha observado una mejora en el desarrollo de tareas educativas de los estudiantes al momento de utilizar narrativas digitales?

Gráfico 7.



Nota: el gráfico muestra en qué medida los docentes consideran que los estudiantes han mejorado la producción y uso de narrativas para el desarrollo de tareas educativas.

Los resultados muestran que los docentes de las diferentes carreras consideran en un 37,8% “si, significativamente”, 37,8% “si, moderadamente”, 19,5% “neutral”, 4,9% “no apenas” y 0% en “no, en absoluto” reflejando como respuesta a que los estudiantes han obtenido una mejora al momento de realizar tareas educativas mientras utilizan narrativas digitales para su desarrollo.

8. ¿Cree que el uso de las narrativas digitales puede ayudar a los estudiantes con dificultades para comunicarse verbalmente?

Gráfico 8.



Nota: el gráfico muestra la aprobación de los docentes hacia la idea de que las narrativas digitales pueden ayudar a los estudiantes con dificultades para comunicarse verbalmente.

Los resultados de las encuestas expresan que en un 31,7% de los docentes están totalmente de acuerdo, mientras que un 51,2% están de acuerdo, el 15,9% se mantiene de manera neutral, el 1,2% está en desacuerdo y el 0% en totalmente desacuerdo mostrando la respuesta positiva hacia la idea de que el uso de las narrativas digitales puede ayudar a los estudiantes con dificultades para comunicarse verbalmente.

9. ¿Cuánto tiempo le toma, en promedio preparar una lección que incluye narrativas digitales en comparación con una lección tradicional?

Gráfico 9.

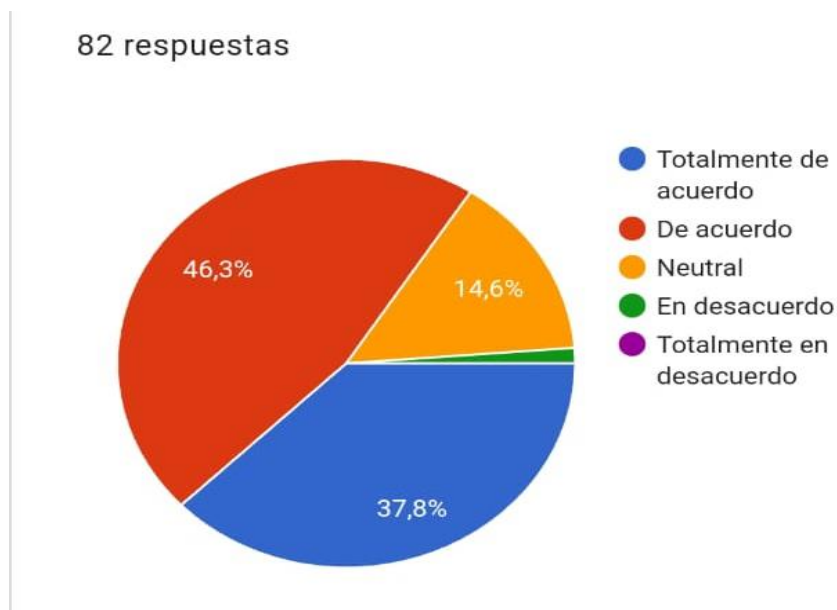


Nota: El gráfico muestra el tiempo que le toma a los docentes el preparar una lección que incluyen narrativas digitales a comparación de una lección tradicional.

Los resultados de la encuesta reflejan que los docentes en un 18,3% les toma mucho más tiempo realizar una lección que incluya narrativa digital, 22% dice que un poco más de tiempo, otro 22% dice que el mismo tiempo, 20,7 dice que un poco menos de tiempo y 17,1% de los encuestados dice que mucho menos tiempo manteniendo equilibrado el porcentaje de las opciones.

10. ¿Piensa que las narrativas digitales ayudan a los estudiantes a conectar los conceptos aprendidos con sus propias experiencias y contextos?

Gráfico 10.

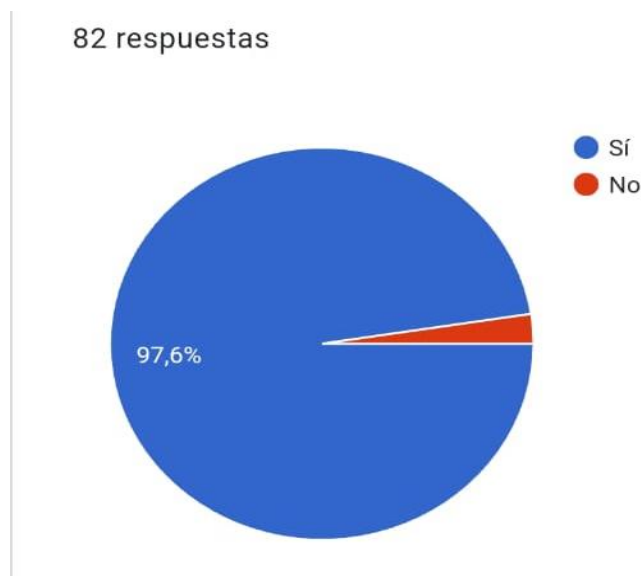


Nota: el gráfico muestra la aprobación de los docentes hacia que las narrativas digitales ayudan a los estudiantes a conectar mejor con los conceptos aprendidos con sus propias experiencias y contextos.

Los resultados obtuvieron respuesta a que 37,8% de los docentes están totalmente de acuerdo a que los estudiantes conectan mejor los conceptos aprendidos con sus propias experiencias al momento de usar narrativas digitales, el 46,3% está de acuerdo, el 14,6% esta neutral, el 1,2% está en desacuerdo y el 0% de los encuestados está totalmente en desacuerdo reflejando a que la mayoría de los docentes aprueban esta idea.

11. ¿Ha recibido retroalimentación positiva de los estudiantes sobre el uso de narrativas digitales en el aula?

Gráfico 11.



Nota: el gráfico muestra si los estudiantes expresan retroalimentación a los docentes al momento de que ellos utilizan narrativas digitales en el aula.

Los resultados de la encuesta muestran en su mayoría respuesta positiva por parte de los docentes con un 97,6% con respuesta “sí” y 2,4% con respuesta “no” denotando que los docentes si han recibido retroalimentación por parte de los estudiantes al momento de utilizar narrativas digitales en el aula de clase.

4.2 Discusión de resultados

Referente al primer resultado, la revisión documental empleada para realizar el marco teórico muestra varios temas relevantes en relación al tema de proyecto que denota una amplia perspectiva de como las narrativas digitales pueden utilizarse dentro de la educación y que tan efectivas son. Habla a cerca de estas narrativas como la nueva generación de formatos en los currículos educativos para incentivar a los estudiantes a mejorar la participación entre compañeros, la competencia, el pensamiento crítico y la creación de respuestas rápidas o alternativas ante situaciones problemáticas.

En el segundo resultado el cual fue la ficha de observación contiene información acerca

de varias herramientas digitales que los estudiantes y profesores pueden utilizar para crear narrativas digitales de forma rápida y eficiente. Estas herramientas poseen características actualizadas como el convertir contenido simple a contenido con calidad profesional y también opciones que ayudan incluso a la distribución rápida de estos contenidos ya que están relacionados a las redes sociales, lo cual es aun mas relevante ya que los estudiantes actualmente estas muy relacionados con la tecnología y constantemente les atrae la acción de compartir contenidos que crean ellos mismos.

Para finalizar el tercer resultado tuvo como resultado una encuesta realizada a docentes en la cual se realizaron varias preguntas para denotar los beneficios que posee el utilizar narrativas digitales dentro de los salones de clase. Se obtuvieron muchas respuestas positivas tales como que los docentes consideran que estas narrativas si ayudan al fomento de la expresión creativa y al desarrollo de las habilidades comunicacionales en los estudiantes dando así una perspectiva positiva a todo el trabajo desarrollado reflejando el como el uso de estas narrativas ayuda a los estudiantes con las complejidades del aprendizaje y lo vuelve mas dinámico y comprensible.

El presente trabajo corrobora la hipótesis planteada gracias a lo resultados obtenidos ya que se demostró que la creación de narrativa digital fomenta la expresión creativa y las habilidades comunicacionales en los contextos educativos resolviendo la problemática, ya que al utilizar estas narrativas los estudiantes aprenden mejor los conceptos al relacionarlos con sus experiencias o contextos personales a través de la manifestación de sus ideas a través de este medio utilizando las diversas herramientas.

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En base a los objetivos plateados se establecen las siguientes conclusiones:

- Las estrategias utilizadas en la creación de narrativas digitales en contextos educativos para promover la expresión creativa y las habilidades de comunicacionales entre estudiantes de diferentes edades y niveles educativos son dinámicas y en muchas ocasiones acertadas pues se ha encontrado gran efectividad según los teóricos al momento de emplearlas en la educación ya que los estudiantes pueden expresarse mejor a través de estas narrativas, dejar fluir su creatividad e ideas y al mismo tiempo aumentan su participación, retroalimentación y trabajo colectivo al momento de elaborar una narrativa digital.
- Las herramientas digitales que mas se utilizan para la creación de narrativas en contextos educativos son herramientas muy útiles y sencillas de usar tanto para docentes como para estudiantes, estas herramientas tienen la característica de poder ser utilizadas en cualquier momento y de forma gratuita en muchas ocasiones brindando una accesibilidad especial a los estudiantes que deban crear contenido digital para sus tareas educativas.
- Los beneficios de la implementación de estas narrativas en los contextos educativos parten desde el desarrollo de la expresión creativa hasta la mejoría de la retroalimentación y participación en clases por parte de los estudiantes, tanto los docentes como los estudiantes son beneficiados ya que a pesar de que crear lecciones con estas narrativas puede llevar el mismo tiempo que realizar una lección con métodos tradicionales, esta llega a ser mas accesible y se puede elaborar en cualquier momento y espacio.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda que las instituciones vayan de apoco incluyendo cada vez mas

estas narrativas dentro de sus currículos educativos para fomentar la expresión creativa y aumentar las habilidades comunicacionales de los estudiantes, es relevante que los estudiantes sepan manejar diversas herramientas para la creación de estas narrativas ya que en la era digital actual se maneja mucho el contenido multimedia en varias plataformas web tales como noticieros web, blogs, podcasts educativos, etc.

- Se sugiere promover los proyectos colaborativos que involucren estas narrativas como podcast, videos, blogs y presentaciones interactivas. Estos proyectos permiten a los estudiantes trabajar en equipo, desarrollar habilidades de comunicación y aplicar su creatividad en contextos reales y significativos. Los docentes pueden diseñar proyectos interdisciplinarios donde los estudiantes puedan manejar herramientas digitales y trabajen juntos promoviendo así una experiencia de aprendizaje más completa.
- Se aconseja implementar un sistema de evaluación y retroalimentación continua sobre el uso de narrativas digitales en el proceso educativo. La evaluación constante permitirá identificar fortalezas y áreas de mejora en el uso de estas herramientas asegurando que las estrategias implementadas realmente beneficien a los estudiantes. Esto podría incluir encuestas periódicas a estudiantes y docentes, análisis de los proyectos digitales realizados y sesiones de retroalimentación abierta entre docentes y estudiantes para discutir los resultados y mejoras que se propongan.

REFERENCIAS

Acosta, A. H. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas

digitales como estrategias didácticas. *Killkana Sociales*. Vol. 2, No. 2, 32. doi:https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295

Alarcon Jimenez, I. G. (2024). El podcast periodístico como herramienta de comunicación estratégica a través de la plataforma de youtube. 72-73.

Baquiró, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Dialnet*, 81-82. doi:10.11144/Javeriana.m10-21.eint

Borja-Torresano, S. C., Mascaro-Benites, E. M., & Ulli-Flores, W. E. (2020). Usos y tipologías en la enseñanza del idioma inglés. doi:10.23857/pc.v5i10.1809

Cabero Almenara, J., Llorente Cejudo, M. d., & Román Graván, P. (2004). Las herramientas de comunicación en el "aprendizaje mezclado". *Revista de Medios y Educación*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11441/22780>

Eliana María Villa Enciso, J. V. (2016). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa. *KEPES*, 200. doi:10.17151/kepes.2016.13.13.10

García, L. A., Flores, A. E., Beltrán, D. G., & Pullutaxi, A. C. (2020). La producción audiovisual como herramienta formativa en los estudiantes de Comunicación Social. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/articulo/view/2423/2468>

Gómez, D. F. (2020). WhatsApp para el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas en adolescentes peruanos. *Comunicar*, 113. doi:<https://doi.org/10.3916/C65-2020-10>

Herrera, A., Campi, A., & Alarcón, I. (2022). La infografía, una nueva narrativa en el escenario digital. *Revista de Investigación Enlace Universitario*. doi:<https://doi.org/10.33789/enlace.21.2.121>

Herreros, M. (2012). El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4195408>

Iván, Z. Y. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. Obtenido de chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n67/1990-8644-rc-15-67-354.pdf

Josefina Bárcenas López, E. R.-V. (2018). Una estrategia didáctica para el Aprendizaje Experimental. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*.

doi:10.37467/gka-revedu.v6.1598

L. Marcos, R. T. (2009). Aprendizaje móvil y desarrollo de habilidades en foros asincrónicos de comunicación. *D O S S I E R*, 95. doi:10.3916/c33-2009-02-009

López, J. B. (2018). Narrativa digital transmedia: una estrategia didáctica para el aprendizaje experimental. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 80. doi:<https://doi.org/10.37467/gka-revedu.v6.1598>

Marco, L., Tamez, R., & Lozano, A. (2009). Aprendizaje móvil y desarrollo de habilidades en foros asincrónicos de comunicación. doi:10.3916/c33-2009-02-009

María Rosa Calua Cueva, Y. L. (2021). Comunicación asertiva en el contexto educativo. *B O L E T Í N R E D I P E I O*, 316-317. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7917878>

Moreira, J. S. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. doi:10.23857/pc.v6i3.2409

Nieto, N. T. (2018). Tipos de investigación. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>

Ortiz, A. J. (2011). Narrativas Digitales: El Arte De La Narración En La Cibercultura. doi:<http://hdl.handle.net/10554/6485>

Palacio, O. L. (2012). La etnografía desde las. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6280185>

Pico, M. G., & Scolari, C. A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: El caso de los crossovers. doi:<https://dx.doi.org/10.7764/cdi.38.760>

Quintana, J. G. (2016). Narrativa digital e infancia. La generación de los creadores colaborativos. doi:10.14198/MEDCOM2016.7.1.5

Rendón, A. S., & Romero, Y. A. (2015). Uso de internet y habilidades sociales en un grupo de estudiantes de los programas de psicología y comunicación social y periodismo de la Fundación Universitaria Los Libertadores de Bogotá. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/580>

Rodolfo, S. Q., & Jhorman, V. M. (2024). Habilidades Comunicativas De Los Deportistas De Federíos 2023 Para La Proyección De Su Imagen Pública. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15935>

Rojas, H. (2003). La radio va a la escuela. doi:<https://doi.org/10.3916/C22-2004-17>

Saborío Taylor, S. (2018). Podcasting: Una herramienta de comunicación en el entorno virtual. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11056/19730>

Silva, M. E. (2021). NARRATIVAS DIGITALES COLABORATIVAS PARA LA CREACIÓN DE ENCUENTROS INTERCULTURALES EN UNA ESCUELA PÚBLICA EN MONTEVIDEO . doi:<https://doi.org/10.30827/modulema.v5i0.17992>

Sobeida, M. C. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo del conocimiento*, 849-851. doi:10.23857/pc.v6i3.2409

Socas Guerra, V. &. (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*.

Tejedor, J. M. (2007). Los cinco grados de la comunicación. *Comunicar*, 160-161. doi:10.3916/c30-2008-02-009

ANEXOS

Anexo 1. Ficha de observación

Herramientas digitales para la creación de narrativas digitales	Descripción	Beneficios

Anexo 2. Encuesta

1. ¿En qué carrera ejerce docencia?
 - Comunicación
 - Turismo
 - Psicología
 - Educación básica
 - Educación inicial
 - Pedagogía de la actividad física y deporte
 - Pedagogía de las ciencias experimentales informática
2. ¿Utiliza narrativas digitales en su enseñanza? (Infografías, multimedias, blogs, redes sociales, podcast, vídeo blogs, etc.)
 - Si
 - No
3. ¿Con qué frecuencia incorpora narrativas digitales en su plan de estudios?
 - Siempre
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
4. ¿Cree que las narrativas digitales mejoran las habilidades comunicacionales de los estudiantes?
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - Neutral
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo

5. ¿Ha observado una mejora en la expresión creativa de los estudiantes al utilizar narrativas digitales?
 - Si, significativamente
 - Si, moderadamente
 - Neutral
 - No, apenas
 - No en absoluto
6. ¿Considera que las narrativas digitales son una herramienta efectiva para fomentar la colaboración entre estudiantes?
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - Neutral
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo
7. ¿Ha observado una mejora en la producción del uso de narrativas digitales como infografía, multimedia, blogs, redes sociales para el desarrollo de tareas educativas?
 - Si, significativamente
 - Si, moderadamente
 - Neutral
 - No, apenas
 - No en absoluto
8. ¿Cree que el uso de narrativas digitales puede ayudar a los estudiantes con dificultades para comunicarse verbalmente?
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - Neutral
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo
9. ¿Cuánto tiempo le toma, en promedio, preparar una lección que incluye narrativas digitales en comparación con una lección tradicional?
 - Mucho ms tiempo
 - Un poco menos de tiempo
 - El mismo tiempo

- Un poco menos de tiempo
- Mucho menos tiempo

10. ¿Piensa que las narrativas digitales ayudan a los estudiantes a conectar los conceptos aprendidos con sus propias experiencias y contextos?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

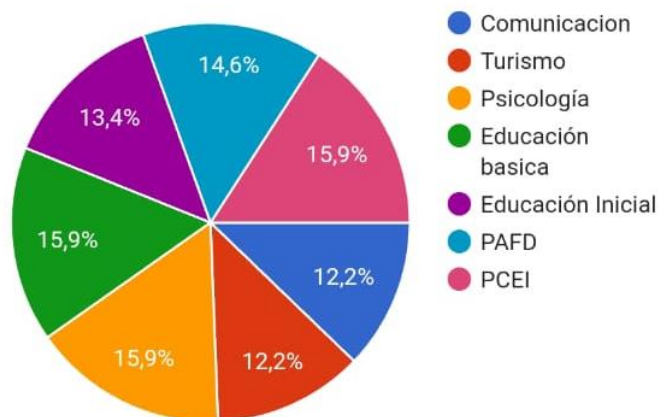
11. ¿Ha recibido retroalimentación positiva de los estudiantes sobre el uso de narrativas digitales en el aula?

- Si
- No

1. ¿Cual es la carrera en la que ejerce docencia?

 Copiar

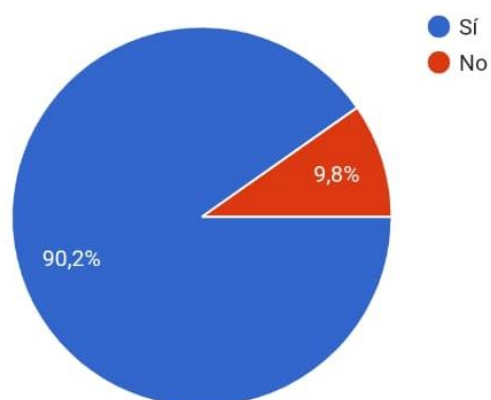
82 respuestas



2. ¿Utiliza narrativas digitales en su enseñanza? (Infografías, multimedias, blogs, redes sociales, podcast, vídeo blogs, etc.)

 Copiar

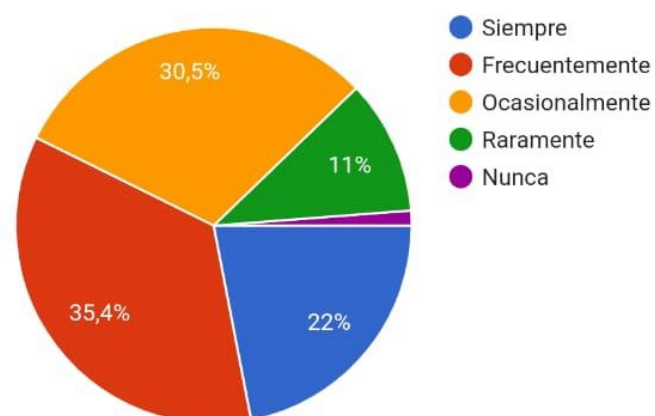
82 respuestas



3. ¿Con qué frecuencia incorpora narrativas digitales en su plan de estudios?

 Copiar

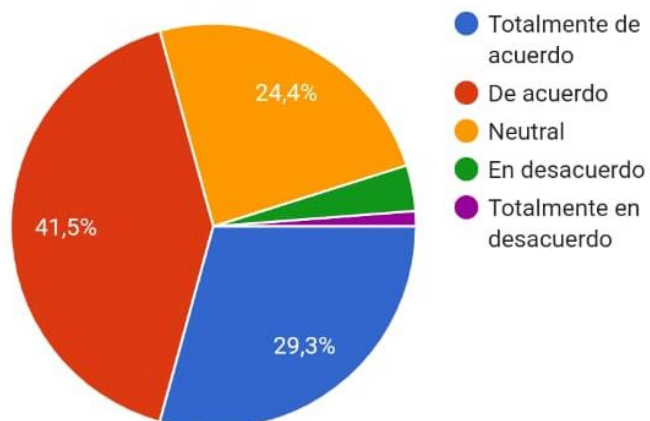
82 respuestas



4. ¿Cree que las narrativas digitales mejoran las habilidades comunicacionales de los estudiantes?



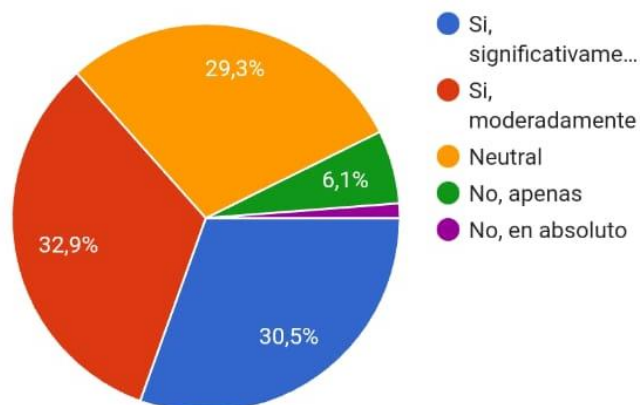
82 respuestas



5. ¿Ha observado una mejora en la expresión creativa de los estudiantes al utilizar narrativas digitales?



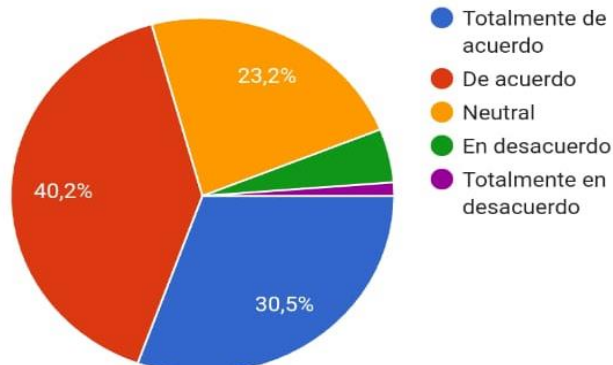
82 respuestas



6. ¿Considera que las narrativas digitales son una herramienta efectiva para fomentar la colaboración entre estudiantes?

 Copiar

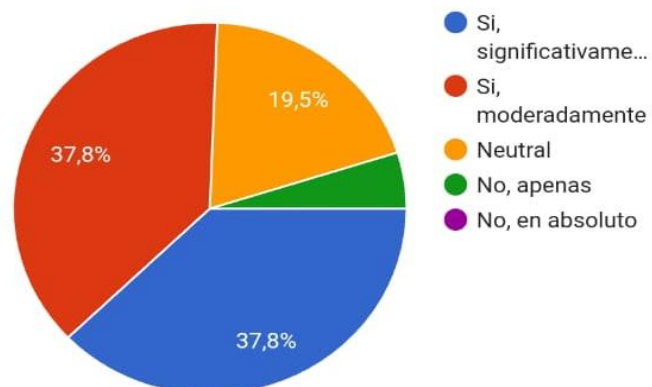
82 respuestas



7. ¿Ha observado una mejora en la producción del uso de narrativas digitales como infografía, multimedias, blogs, redes sociales para el desarrollo de tareas educativas?

 Copiar

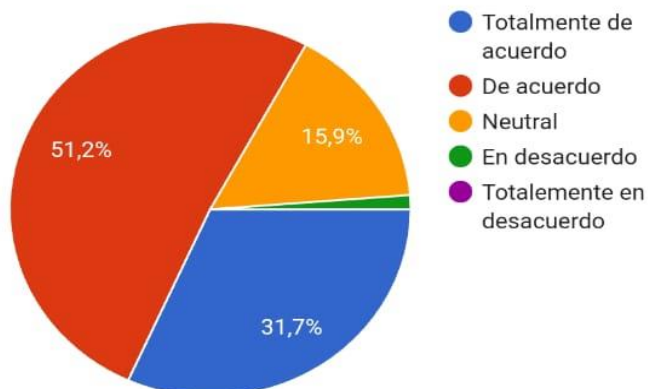
82 respuestas



8. ¿Cree que el uso de narrativas digitales puede ayudar a los estudiantes con dificultades para comunicarse verbalmente?



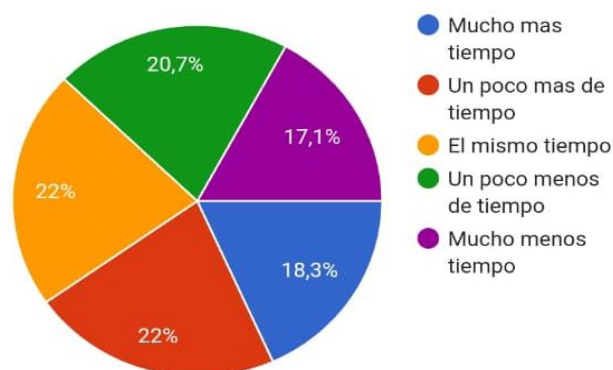
82 respuestas



9. ¿Cuánto tiempo le toma, en promedio, preparar una lección que incluye narrativas digitales en comparación con una lección tradicional?



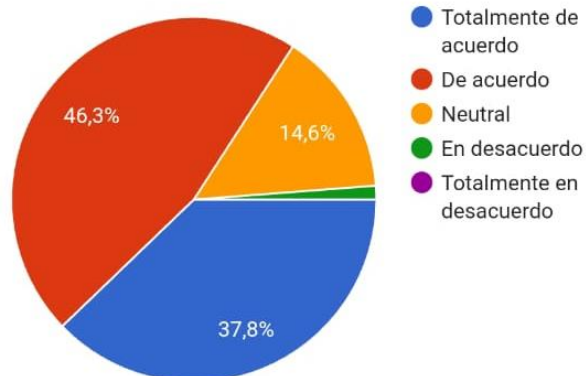
82 respuestas



10. ¿Piensa que las narrativas digitales ayudan a los estudiantes a conectar los conceptos aprendidos con sus propias experiencias y contextos?

 Copiar

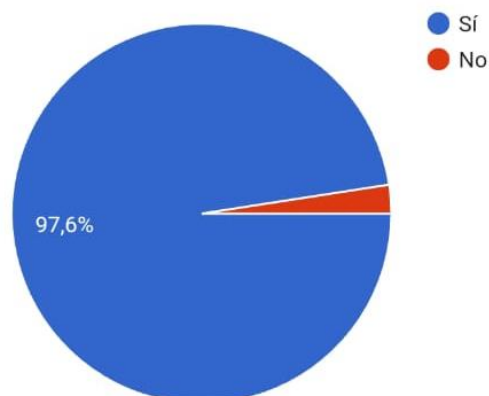
82 respuestas



11. ¿Ha recibido retroalimentación positiva de los estudiantes sobre el uso de narrativas digitales en el aula?

 Copiar

82 respuestas



Anexo 3. Cronograma

Actividades	Abril 2024	Mayo 2024	Junio 2024
Planificación de actividades a realizar para el desarrollo del proyecto			
Revisión de información referente a las variables de estudio			
Elaboración del perfil			
Finalización del perfil			
Correcciones del perfil			
Planificación para elaboración de capítulos			
Elaboración del capítulo I y II			
Elaboración del capítulo III y IV			
Elaboración del capítulo V y VI			
Revisión general del proyecto			
Culminación de los capítulos			

Anexo 4. Presupuesto

Detalle	Cantidad	Precio Unitario	Costo Total
Internet	2 meses	\$28.00	\$56.00
Impresión	2	\$0.50	\$1.00
Gastos de investigación	-	\$20.00	\$20.00
G. inesperados	-	\$20.00	\$20.00
Laptop	1	\$300.00	\$300.00
Total			\$397.00