

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



CENTRO DE POSGRADOS

PROGRAMA DE: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

COHORTE 2022

TEMA: LAS NARRATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Título de Cuarto Nivel de Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales

Modalidad del Trabajo de Titulación: Proyecto de Titulación con Componente de Investigación Aplicada y de Desarrollo

Autora: Ingeniera Katherine Alexandra Proaño Fernández

Director: Licenciado Rafael Isaías Mera Andrade, PhD.

Ambato – Ecuador

2023

A la Unidad Académica de Titulación del Centro de Posgrados

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación, presidido por: la Licenciada Lorena Monserrath Meléndez Escobar, Magister e integrado por los señores: *Licenciado Freddy Giancarlo Salazar Carrillo, Magister e Ingeniera Wilma Lorena Gavilanes López, Magister*, designados por la Unidad Académica de Titulación del Centro de Posgrados de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: *LAS NARRATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE*, elaborado y presentado por la señora Ingeniera, Katherine Alexandra Proaño Fernández, para optar por el Título de cuarto nivel de Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación, el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.

Lic. Lorena Monserrath Meléndez Escobar Mgtr.

Presidente y Miembro del Tribunal

Lic. Freddy Giancarlo Salazar Carrillo Mgtr.

Miembro del Tribunal

Ing. Wilma Lorena Gavilanes López Mgtr.

Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: “LAS NARRATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE”, le corresponde exclusivamente a: Ingeniera Katherine Alexandra Proaño Fernández, Autora bajo la Dirección de Licenciado Rafael Isaías Mera Andrade, PhD, Director del Trabajo de Titulación, y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.

Ingeniera Katherine Alexandra Proaño Fernández
c.c.: 0503491375
AUTORA

Licenciado Rafael Isaías Mera Andrade, PhD.
c.c.:1802128353
DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.

Ingeniera Katherine Alexandra Proaño Fernández
c.c.: 0503491375

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
A LA UNIDAD ACADÉMICA DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
AGRADECIMIENTO	xi
DEDICATORIA	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Introducción	1
1.2 Justificación.....	2
1.3 Objetivos	3
1.3.1 Objetivo General.....	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
CAPÍTULO II	4
MARCO TEÓRICO.....	4
a) Antecedentes Investigativos.....	4
b) Fundamentación científica	7
Fundamentación teórica de la variable independiente	7
NARRATIVAS DIGITALES	7
Características de la narrativa digital	8
Importancia de las narrativas digitales.....	9
Usos de la narrativa digital.....	10
Elementos de la narrativa digital.....	11
Tipos de narrativas digitales.....	12
Valor pedagógico de la narrativa digital	14
HERRAMIENTAS DIGITALES.....	15

Importancia de las herramientas digitales	15
Tipos de herramientas digitales.....	16
CULTURA DIGITAL.....	18
Importancia de la cultura digital	18
Elementos básicos de la cultura digital	19
Fundamentación teórica de la variable dependiente	21
PROCESO DE APRENDIZAJE.....	21
Fases del proceso de aprendizaje	22
Tipos de proceso de aprendizaje	23
CAPÍTULO III.....	25
MARCO METODOLÓGICO	25
3.1 Tipo de investigación	25
3.2 Nivel de la investigación	25
3.3 Modalidad de la investigación.....	26
3.4 Población o muestra	27
3.5 Hipótesis o idea a defender	27
3.6 Recolección de información.....	27
3.7 Procesamiento de la información y análisis estadístico	28
CAPÍTULO IV.....	29
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	29
4.1 Encuesta aplicada a estudiantes.....	29
4.2 Discusión de los resultados	42
CAPÍTULO V	44
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES	44
5.1 Conclusiones	44
5.2 Recomendaciones.....	45
CAPÍTULO VI.....	47
PROPUESTA.....	47
6.1 Título	47
6.2 Descripción.....	47
6.2.1 Antecedentes de la propuesta.....	47
6.3 Justificación.....	48
6.4 Objetivos	49

6.4.1	Objetivo General.....	49
6.4.2	Objetivos Específicos	49
6.5	Desarrollo de la propuesta.....	49
6.5.1	Metodología de la propuesta.....	49
	Bibliografía	81
	Anexos	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Herramientas digitales en la educación.....	17
Tabla 2. Definiciones por autores sobre el aprendizaje	21
Tabla 3. Población.....	27
Tabla 4. Recursos tecnológicos favorece al aprendizaje.....	29
Tabla 5. Nivel de conocimiento sobre narrativas digitales	30
Tabla 6. Narrativas digitales ayudar a comprender conceptos y temas	31
Tabla 7. Narrativas digitales útiles en el proceso de aprendizaje	32
Tabla 8. Dificultad en utilizar narrativas digitales	33
Tabla 9. Participación activa con las narrativas digitales	34
Tabla 10. Aplicar conceptos en situaciones reales.....	35
Tabla 11. Participación en el desarrollo de las narrativas digitales	36
Tabla 12. Nivel de satisfacción con las narrativas digitales.....	37
Tabla 13. Utilización frecuente de las narrativas digitales	38
Tabla 14. Narrativas digitales fuera del entorno educativo.....	39
Tabla 15. Aprendiendo a través de narrativas digitales	40
Tabla 16. Innovación en otros docentes a través de las narrativas digitales	41
Tabla 17. Metodología plan de acción	50
Tabla 18. Plan de clase compras	60
Tabla 19. Plan de clase inventario	63
Tabla 20. Plan de clase medios publicitarios	66
Tabla 21. Plan de clase Publicidad.....	69
Tabla 22. Plan de clase Estrategias de Comunicación	72
Tabla 23. Plan de clase Transporte	75
Tabla 24. Plan de clase ventas.....	78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Tipos de narrativas digitales	13
Figura 2 Elementos de la cultura digital	20
Figura 3. Recursos tecnológicos favorece al aprendizaje	29
Figura 4. Nivel de conocimiento sobre narrativas digitales.....	30
Figura 5. Narrativas digitales ayudar a comprender conceptos y temas	31
Figura 6. Narrativas digitales útiles en el proceso de aprendizaje	32
Figura 7. Dificultad en utilizar narrativas digitales.....	33
Figura 8. Participación activa con las narrativas digitales	34
Figura 9. Aplicar conceptos en situaciones reales	35
Figura 10. Participación en el desarrollo de las narrativas digitales	36
Figura 11. Nivel de satisfacción con las narrativas digitales	37
Figura 12. Utilización frecuente de las narrativas digitales	38
Figura 13. Narrativas digitales fuera del entorno educativo	39
Figura 14. Aprendiendo a través de narrativas digitales	40
Figura 15. Innovación en otros docentes a través de las narrativas digitales.....	41
Figura 16. Abrir el programa Power Point.....	51
Figura 17. Selección del diseño	51
Figura 18. Edición de título.....	52
Figura 19. Insertar imagen	52
Figura 20. Insertar audio	53
Figura 21. Configuración de sonido.....	53
Figura 22. Inserción de la narrativa.....	54
Figura 23. Guardar narrativa	54
Figura 24. Abrir Canva	55
Figura 25. Selección para creación de diseño	55
Figura 26. Agregar recursos externos en Canva	56
Figura 27. Agregar sonidos	56
Figura 28. Selección de plantilla a trabajar	57
Figura 29. Editar plantilla según la información deseada	57
Figura 30. Agregar audio y edición de voz	58
Figura 31. Agregar música de fondo.....	58

Figura 32. Compartir la narrativa.....	59
Figura 33. Descargar la narrativa.....	59

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento va dirigido a la Universidad Técnica de Ambato y a su prestigioso personal docente, de manera especial al Licenciado Rafael Isaías Mera Andrade, PhD. por su paciencia y guía en la elaboración de mi trabajo de titulación.

A dios por darme la fuerza y sabiduría necesaria para avanzar profesionalmente e impartir los conocimientos a mis apreciados estudiantes.

A mi querida madre, madrina y esposo por su apoyo incondicional y sus palabras de aliento que me fortalecieron a cumplir tan anhelada meta profesional.

Katherine Alexandra Proaño Fernández

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación va dedicado a mi querida familia y especialmente a mi hijito Miguel Sebastián Gavilánez Proaño, por ser el gran motor que impulsado que supere cada adversidad y que haga el mayor de los esfuerzos para poder cumplir esta meta y brindarle un futuro mejor.

Katherine Alexandra Proaño Fernández

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
CENTRO DE POSGRADOS
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
COHORTE 2022

TEMA:

LAS NARRATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

MODALIDAD DE TITULACIÓN: *Proyecto de Titulación con Componente de Investigación Aplicada y de Desarrollo*

AUTORA: *Ingeniera Katherine Alexandra Proaño Fernández*

DIRECTOR: *Licenciado Rafael Isaías Mera Andrade, PhD.*

FECHA: *Veinte de octubre del dos mil veinte y tres*

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación sobre las narrativas digitales en el proceso de aprendizaje; tiene como objetivo principal el aplicar narrativas digitales como una estrategia de enseñanza en la asignatura de Operaciones de Logística en la Unidad Educativa Villa Florida; esto busca transformar la educación tradicional en una experiencia de aprendizaje más interactiva y efectiva, donde los estudiantes son participantes activos en la construcción de su conocimiento. Presentando como problema que la educación está experimentando una transformación significativa debido a la integración de la tecnología en el aula. Esto lleva a dejar atrás métodos pedagógicos memorísticos y centrados en la figura del docente como única fuente de conocimiento. En su lugar, se debe adoptar un enfoque constructivista, donde los estudiantes desempeñan un papel activo en la construcción de su propio conocimiento, por tal motivo es importante que los docentes tengan una transformación en sus conocimientos y se actualicen a las nuevas propuestas tecnológicas. Tomando en cuenta que la aplicación de recursos tecnológicos, con un enfoque pedagógico, permite el desarrollo de nuevas estrategias de enseñanza, las narrativas digitales, que combinan elementos visuales, auditivos y de texto, son herramientas versátiles que estimulan la retención y asimilación de conocimientos al permitir a los estudiantes relacionar experiencias previas con nueva información. Para esto fue necesario establecer una metodología con un enfoque mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos para analizar y comprender el impacto de las narrativas digitales en el aprendizaje de los estudiantes. El enfoque cuantitativo se utilizó para recopilar datos numéricos y estadísticos relacionados con

el tema, mientras que el enfoque cualitativo se centró en comprender las experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes en relación con las narrativas digitales. Para la recolección de datos se aplicaron encuestas a 20 estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Villa Florida para evaluar su conocimiento y experiencia con las narrativas digitales. Donde los resultados revelaron que la gran mayoría de los estudiantes considera que las narrativas digitales son herramientas efectivas para mejorar la comprensión de los conceptos y promover la participación activa. También destacaron la aplicabilidad de los conceptos en situaciones reales y la satisfacción general de los estudiantes con estas narrativas. Sin embargo, se identificaron diferencias individuales en la percepción y experiencia de los estudiantes. A todo esto, se tiene como conclusión la eficacia de las narrativas digitales en el proceso de aprendizaje. Se recomienda que la institución educativa ofrezca desarrollo profesional para los docentes, capacitándolos en el diseño y uso efectivo de narrativas digitales en el aula. La creación colaborativa de narrativas digitales entre docentes y estudiantes se sugiere como una estrategia para aumentar la participación y el empoderamiento de los estudiantes. Finalmente, como resultado de esta investigación, se propone la creación de una "Guía de Narrativas Digitales" específicamente diseñada para la asignatura de Operaciones de Logística en la Unidad Educativa Villa Florida. Esta guía proporcionará a los docentes y estudiantes orientación sobre cómo diseñar, aplicar y evaluar narrativas digitales de manera efectiva. El objetivo es enriquecer el proceso de aprendizaje y mejorar la comprensión de los conceptos de logística. Esta guía servirá como un recurso valioso para impulsar el uso de narrativas digitales en el aula y promover una experiencia educativa más interactiva y participativa, además, se fomentará la colaboración entre docentes y estudiantes en la creación de narrativas digitales relevantes para la asignatura.

DESCRIPTORES: *APRENDIZAJE INTERACTIVO, COMPRENSIÓN DE CONCEPTOS, EDUCACIÓN INNOVADORA, NARRATIVAS DIGITALES, USO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA.*

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Introducción

El desarrollo de recursos innovadores y que sean de libre acceso a través de las plataformas digitales, han incursionado en el sistema educativo de forma significativa. Cabe señalar que este tipo de recursos marcan un cambio importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente con la narrativa digital que es una herramienta diferente e innovadora, donde los estudiantes son más participativos e interactivos e inclusive facilita la adquisición de conocimientos, esto a consecuencia que los alumnos aprenden más cuando observan y escuchan.

Con respecto a los procesos de innovación educativa la aplicación de la tecnología genera una drástica transformación de lo tradicional a lo digital, alterando aptitudes, concepciones y modificando planificaciones, estrategias y métodos. En la actualidad hay que dejar el enfoque enciclopedista, para evitar una pedagogía memorística, contenidos abrumadores de información y donde el docente es inclusive el objetivo principal del proceso educativo, es el portador del conocimiento y el estudiante se centra únicamente en ser el receptor de la información. Por consiguiente, con la innovación es procedente el cambio a una pedagogía constructivista, donde el estudiante es quien genere su propio conocimiento (Acosta, 2018).

La aplicación de los recursos tecnológicos con un criterio pedagógico y metodológico, da paso a nuevas e innovadoras didácticas de enseñanza, utilizando las herramientas visuales, de audio y texto, con el propósito de generar la retención y asimilación de aprendizajes en la estructuración cognitiva del estudiante que por medio de figuras o esquemas mentales podrá relacionar experiencias previas con la nueva información, dando paso a la estimulación, retención y asimilación del conocimiento, puesto que la narrativa digital integra los lenguajes sensoriales, visuales y auditivos (Navarro, 2021). Cabe señalar que la Ley Orgánica de Educación Intercultural menciona que en los procesos de enseñanza aprendizaje que son impartidos en las diferentes instituciones educativas, el profesor es el encargado de incentivar y promover la utilización de

recursos tecnológicos, puesto que esto mejora y facilita el aprendizaje de los estudiantes. Por supuesto su aplicación debe ser acorde a la edad, nivel de conocimientos y necesidades del alumno, con la finalidad de alcanzar un aprendizaje constante y duradero. Por ello es necesario la implementación de herramientas innovadoras como las narrativas digitales, las cuales son llamativas e interactivas para el estudiante y permiten mejorar la calidad educativa (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2017).

1.2 Justificación

La presente investigación fue desarrollada por la necesidad de apoyar a los alumnos en el fortalecimiento del aprendizaje, para lo cual es fundamental la aplicación de herramientas digitales, dispositivos tecnológicos y lograr un cambio en los procesos de enseñanza aprendizaje, la utilización de estas herramientas genera un ambiente comunicativo, interactivo, híbrido y digital.

La importancia se enfoca en mitigar las deficiencias e inconvenientes en la adquisición del aprendizaje, puesto que puede provocar dificultades en su conocimiento que afecta en niveles superiores. A través de las narrativas digitales, se podrá integrar una pedagogía más dinámica, donde se incluye animaciones, sonido, video, texto e imagen, al igual de lenguajes sensoriales, auditivos y visuales, con el propósito de contribuir a la interacción y alcanzar un aprendizaje significativo (Acosta, 2020).

Se establece como una investigación de alto impacto, esto gracias a que los estudiantes generan sus propios aprendizajes a partir de herramientas tecnológicas innovadoras, para fortalecer sus habilidades y destrezas. A pesar de incorporar la tecnología en la sociedad y educación; existe limitaciones por parte de los docentes tanto en su conocimiento como su predisposición de incluir la tecnología como un medio de construcción del aprendizaje (Valencia y Villa, 2019).

La factibilidad del proyecto se basa en las facilidades que brindan las autoridades de la institución, al igual que los docentes y estudiantes para ser partícipes de esta

investigación y a quienes se les aplicará los respectivos instrumentos de recolección de datos.

Los beneficiarios directos son los estudiantes y docentes de segundo de bachillerato Comercio Exterior de la Unidad Educativa Villa Florida; puesto que se brindará información necesaria y una alternativa de solución sobre el bajo nivel de aprendizaje, además de incentivar a los docentes sobre la utilización de las narrativas digitales como una estrategia interactiva que facilite la adquisición de aprendizajes y conocimientos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Aplicar las narrativas digitales en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística en la Unidad Educativa Villa Florida.

1.3.2 Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente las narrativas digitales y el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística.
- Identificar la utilización de la narrativa digital como herramienta didáctica en los docentes de segundo de Bachillerato Comercio Exterior de la Unidad Educativa Villa Florida.
- Elaborar narrativas digitales para la enseñanza de la asignatura de Operaciones de Logística en el segundo de Bachillerato Comercio Exterior.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

a) Antecedentes Investigativos

Una vez realizada la indagación en diversas fuentes bibliográficas como artículos científicos y repositorios, se ha encontrado varias investigaciones que tienen similitud con las variables en estudio, pero con diferente perspectiva. A continuación, se analizan alguna de estas:

En el estudio por parte de Vásquez y López (2021) en la Universidad de Santiago de Compostela España, titulada “Narrativas digitales y desarrollo social: análisis y caracterización de los géneros de no ficción interactiva”, examina diferentes tipos de narrativas interactivas, como documentales interactivos y juegos educativos, con el objetivo de comprender cómo estas formas de narración digital pueden contribuir al desarrollo social y educativo. El estudio utiliza un enfoque metodológico basado en el análisis de contenido y la revisión bibliográfica, se analizan diferentes obras y proyectos de narrativa digital, identificando sus características narrativas, elementos interactivos y potenciales impactos en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje; también se exploran las posibles aplicaciones educativas y comunitarias de estas narrativas interactivas, dando como resultados que las narrativas digitales de no ficción interactiva tienen el potencial de promover la participación activa de los usuarios, fomentar la reflexión crítica y ampliar la comprensión de temas pedagógicos relevantes.

En Latinoamérica en el estudio de Vara (2021) en la Universidad de Córdoba – Colombia, con el tema “Las narrativas digitales en Educación Infantil: una experiencia de investigación e innovación con booktrailer, cuentos interactivos digitales y Realidad Aumentada”, describe una experiencia de investigación e innovación en el uso de narrativas digitales en el contexto de la educación infantil, siendo el objetivo explorar el potencial educativo de las narrativas digitales, específicamente a través de la creación de booktrailers, cuentos interactivos digitales y la utilización de realidad

aumentada; para lo cual se basa en un enfoque metodológico de estudio de caso, donde se describe y analiza la implementación de estas narrativas digitales en un entorno educativo con niños de educación infantil. Los resultados del estudio muestran que las narrativas digitales son una herramienta efectiva para motivar a los niños, fomentar su imaginación y creatividad, así como desarrollar habilidades lingüísticas y de comprensión lectora.

En el estudio de Ruiz *et al.* (2022) desarrollado en la Universidad Metropolitana de Educación, ciencias y Tecnología – Panamá; con el tema “Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente” analiza el uso de la narrativa digital como una estrategia educativa en la práctica docente. El objetivo de la investigación fue explorar cómo el Digital Storytelling, o narrativa digital, puede ser implementado por los docentes como una herramienta pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La investigación se basa en un enfoque cualitativo, utilizando la metodología de estudio de casos múltiples, se lleva a cabo un análisis de la implementación del Digital Storytelling en diferentes contextos educativos, examinando las percepciones y experiencias de los docentes y los estudiantes involucrados. Los resultados del estudio muestran que el uso de la narrativa digital en la práctica docente puede tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los docentes destacan que el Digital Storytelling promueve la motivación, la participación activa de los estudiantes, el desarrollo de habilidades de comunicación y expresión, así como el fomento de la creatividad y la reflexión crítica.

En el Ecuador en el artículo desarrollado por Zambrano y Arroyo (2022) de la Universidad Técnica de Manabí con el tema “Las narrativas digitales y su impacto en la lectoescritura en los estudiantes de segundo año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai de Bahía de Caráquez”, a través de un enfoque cuantitativo y cualitativo se implementa un programa de narrativas digitales en el aula, donde los estudiantes crean historias digitales utilizando diferentes herramientas tecnológicas; además los resultados muestran que la implementación de las narrativas digitales tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura de los estudiantes y sobre todo se observa una mejora en la comprensión lectora, la expresión

escrita, la creatividad y el interés por la lectura; se identifican algunos factores facilitadores y obstáculos en la implementación de las narrativas digitales.

Por su parte Peralta (2021) en la Universidad Central del Ecuador con la investigación titulada “Convergencia en las narrativas digitales: retos y perspectivas del periodismo transmedia, El caso de la construcción y elección del logo del Metro de Quito”; el estudio se lleva a cabo desde una perspectiva cualitativa, utilizando como metodología el análisis de contenido y entrevistas a actores clave involucrados en el proceso de construcción y elección del logo del Metro; se examina cómo se utilizan las narrativas digitales en este contexto, considerando los desafíos y las perspectivas que surgen. Los resultados revelan que el periodismo transmedia y la convergencia de las narrativas digitales juegan un papel fundamental en la difusión de información. Se identifican diversos elementos y plataformas utilizados, como redes sociales, sitios web, videos y fotografías, que permiten una mayor interacción y participación de la audiencia; cabe resaltar que este tipo de herramientas digitales; se encuentran enfocadas en varias áreas y cuando son utilizadas de forma adecuada cumplen con objetivos específicos a los cuales se encuentra direccionada, así como el campo personal, laboral y educativo.

b) Fundamentación científica

Fundamentación teórica de la variable independiente

NARRATIVAS DIGITALES

Las narrativas digitales son herramientas que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos y desarrollar habilidades a través de la experiencia y participación, el uso de estas narrativas como recursos metodológicos en la educación facilita la incorporación de estrategias didácticas que integran tecnologías digitales. Además, estimulan los sentidos auditivos, visuales y sensoriales en los contextos educativos, puesto que combinan diferentes sistemas de lenguaje como texto, imagen, animación, video y sonido, posibilitan la interacción, navegación, comunicación y creación de datos e información de manera interactiva, colectiva y reutilizable en el proceso educativo (Correa *et al.*, 2019).

La narración implica la transmisión de contenido al espectador a través de una secuencia de imágenes y sonidos que se apoyan en un texto que cuenta una historia. Además, se menciona que la narrativa se refiere a la estructura, el conocimiento y las habilidades necesarias para construir una historia. Se destaca que la narración y la narrativa están estrechamente relacionadas y que no es posible tener una narración sin tener una narrativa sólida, ya que ambas se complementan mutuamente (Encalada, 2021).

La narrativa digital, utiliza palabras, imágenes y sonidos para transmitir conocimientos, a veces mediante improvisación o embellecimiento. Se considera un arte, ya que fusiona diferentes elementos para crear belleza y generar un impacto positivo en las personas que la observan. Esto despierta su interés por el aprendizaje y la investigación del tema presentado en el relato digital (Peralta, 2021).

Características de la narrativa digital

Los avances tecnológicos han llevado a un aumento considerable en el uso de la tecnología en la vida diaria, incluyendo también en el ámbito educativo, se reconoce que las herramientas digitales pueden ser útiles para construir el conocimiento y las ideas de los estudiantes, ofreciendo nuevas estrategias para presentar y compartir información de manera efectiva; por tal motivo, se considera que las tecnologías digitales pueden ser beneficiosas para mejorar el proceso de aprendizaje en las aulas.

Ochoa y Díaz (2021), contextualiza las siguientes características de la narrativa digital en la educación:

Multimedialidad: La narrativa digital combina diferentes medios como texto, imágenes, sonidos, videos, animaciones y otros elementos multimedia para transmitir el mensaje de manera más rica y completa.

Interactividad: A diferencia de la narrativa tradicional, la narrativa digital permite la interacción del estudiante.

No linealidad: La narrativa digital puede presentarse en forma de hipertexto o hipermedia, lo que implica que no sigue una estructura lineal predefinida.

Reusabilidad y adaptabilidad: Los elementos de la narrativa digital, como imágenes, sonidos o videos, pueden ser reutilizados y adaptados en diferentes contextos y plataformas, lo que brinda flexibilidad y posibilidades de reconfiguración.

Participación colectiva: La narrativa digital puede involucrar la participación de múltiples personas, ya sea en forma de colaboración en la creación de contenido o en la interacción social en torno a la historia.

Accesibilidad y distribución amplia: La narrativa digital se puede compartir y difundir fácilmente a través de plataformas digitales, lo que permite un acceso más amplio a las historias y un alcance global

Potencial inmersivo: Con el uso de tecnologías como la realidad virtual o aumentada, la narrativa digital tiene el potencial de sumergir a los usuarios en entornos virtuales o generar experiencias sensoriales más envolventes.

Se puede evidenciar que la narrativa digital tiene características interactivas que generan interactividad, innovación y estimulan la imaginación del estudiante, sin importar la edad. Además, se destaca su versatilidad, ya que puede ser utilizada en diversos contextos, no solo en el ámbito educativo, sino también en el empresarial, especialmente en publicidad y promoción de productos, es una herramienta adaptable y atractiva que puede ser aplicada en diferentes ámbitos para captar la atención y el interés de las personas. De igual forma se puede mencionar tiene efectos positivos en el desarrollo de competencias prácticas, tanto en relación con el contenido educativo como en la participación e implicación de los estudiantes en el aula, se destaca que la narrativa digital puede ser un medio eficaz para fomentar competencias comunicativas, promover relaciones entre los alumnos y facilitar la integración de estudiantes con dificultades (Bron, 2021).

Importancia de las narrativas digitales

En la actualidad una de las herramientas utilizadas para promover aprendizajes significativos en los niños es la narrativa digital, en estas narrativas, el objetivo es contar historias de manera creativa e innovadora utilizando tecnologías, la elaboración de narraciones digitales brinda a los estudiantes la oportunidad de utilizar medios interactivos para involucrar a la audiencia y demostrar su conocimiento.

El uso de la narración digital en el aula puede ser beneficioso para el desarrollo de diversas competencias; entre ellas se destacan las competencias narrativas, el aprendizaje reflexivo, el aprendizaje basado en proyectos y la integración efectiva de la tecnología en la educación. Además, puede fomentar la creatividad en la resolución de problemas, así como el conocimiento y manejo de herramientas y medios tecnológicos (Included, 2022).

La diversificación y el desarrollo de aplicaciones digitales, en línea e informáticas, están influyendo de manera significativa en los diseños de entornos educativos institucionales, donde las propuestas educativas que incorporan tecnologías digitales están aumentando en términos de amplitud, diversidad y diferencia. Esta tendencia

está disminuyendo la distinción tradicional entre actividades monótonas, ambiguas y tradicionales y la educación interactiva (Lion y Ambrosino, 2021).

La utilización de tecnologías, especialmente las narrativas digitales, permite promover la innovación educativa, se busca cambiar hacia un modelo educativo dinámico, flexible e interactivo, que facilite la transferencia y asimilación del conocimiento de manera activa y significativa, con la aparición de las tecnologías digitales en la educación. La innovación implica adaptarse y replantear las dinámicas educativas. Además, tiene un potencial significativo para el aprendizaje permanente, puesto que pueden captar el interés, entusiasmo y curiosidad del alumno, con el objetivo de motivarlos a aprender y lograr sus metas de formación, ya sea para el empleo u otras actividades de aprendizaje (Arana, 2020).

Usos de la narrativa digital

Un relato digital bien elaborado puede activar la parte emocional de los estudiantes, lo que beneficia sus procesos de aprendizaje, esta conexión va más allá de lo cognitivo, generando resultados positivos a través de la pedagogía innovadora, creativa e interactiva. Por consiguiente, la narrativa es importante porque ayuda a las personas a organizar sus ideas, comprenderlas mejor y retenerlas en la memoria a largo plazo. Es así que, al aplicar la narrativa digital en la educación, se puede lograr un aprendizaje duradero en los estudiantes (Vara, 2021).

Jauregui y Ortega (2020), contextualiza los siguientes usos de la narrativa digital:

Educación: Se utiliza como una herramienta pedagógica para enseñar y transmitir conocimientos de manera más atractiva y significativa. Ayuda a estudiantes a comprender conceptos complejos, estimular su imaginación y promover la participación activa.

Marketing y publicidad: Se utilizan para contar historias persuasivas que promocionan productos, servicios o marcas.

Entretenimiento: La narrativa digital se utiliza en la creación de películas, series, videojuegos y otros medios de entretenimiento.

Periodismo y medios de comunicación: La narrativa digital se utiliza para contar historias periodísticas de una manera más interactiva y envolvente, utilizando elementos multimedia, para ofrecer una experiencia informativa más completa.

Terapia y salud: La narrativa digital se utiliza en terapias y programas de salud para contar historias que promueven la empatía, la comprensión y el bienestar emocional.

Estos son solo algunos ejemplos de los diversos usos de la narrativa digital en diferentes campos, su versatilidad y capacidad para transmitir información de manera atractiva la convierten en una herramienta poderosa en la comunicación y el aprendizaje. En especial en el ámbito educativo estas narrativas buscan captar la atención y despertar la curiosidad de los estudiantes para facilitar la adquisición de conocimientos, competencias y habilidades. Se destaca el enfoque creativo, la reflexión y el uso de la narración combinada con tecnologías para transmitir historias que impacten en los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo importante aprovechar las alternativas y posibilidades que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para potenciar el aprendizaje permanente (Gutiérrez y Alarcón, 2020).

Elementos de la narrativa digital

Es importante analizar y aplicar adecuadamente los elementos que componen una narrativa digital en el ámbito educativo, la experiencia debe hacer que el soporte o canal desde el que se lee sea transparente, de manera que la historia ocupe el lugar central en la conciencia de los estudiantes, considerando que elementos gráficos como botones, pantallas e interacciones no deben sobresalir por encima de la historia misma.

Encalada (2021) argumenta los siguientes elementos de la narrativa digital en la educación:

Personajes: Son los protagonistas de la historia digital. Pueden ser personas, animales, objetos o incluso representaciones abstractas.

Trama: Es la estructura narrativa que guía la historia. Incluye la introducción, el desarrollo y la resolución de los eventos.

Ambientación: Es el entorno en el que se desarrolla la historia. Puede ser realista o ficticio y desempeña un papel importante en la creación de la narrativa.

Diálogo: Es la comunicación verbal entre los personajes, el diálogo puede ser presentado a través de texto, voz o elementos interactivos.

Multimedia: La narrativa digital se enriquece con la incorporación de elementos multimedia, como imágenes, videos, música y efectos sonoros.

Interactividad: Es uno de los aspectos distintivos de la narrativa digital. Permite que la audiencia participe activamente en la historia, tomando decisiones, explorando diferentes caminos y afectando el desarrollo de la trama.

Hipertexto: Utiliza la estructura hipertextual, donde se pueden acceder a diferentes partes de la historia mediante enlaces o navegación no lineal.

Diseño visual: El aspecto visual de la narrativa digital es esencial para transmitir la estética y el estilo de la historia.

En base a los elementos argumentados se puede expresar que la narración digital facilita la participación de los alumnos, fomenta la reflexión profunda en el aprendizaje, integra eficazmente la tecnología en la educación y promueve el desarrollo de proyectos de aprendizaje. También proporciona más variedad que los métodos tradicionales, se adapta a la experiencia del aprendizaje, refuerza la explicación o práctica de temas importantes o complejos, aumenta la participación de los alumnos y crea situaciones reales de aprendizaje de manera fácil y sencilla (Ramón y Vílchez, 2021).

Tipos de narrativas digitales

Los avances tecnológicos han impulsado el uso progresivo de las TIC en nuestra vida diaria y en el ámbito educativo; estas herramientas se consideran instrumentos que contribuyen al desarrollo cognitivo de los estudiantes al permitir la interacción práctica y experimental con diversos recursos. El uso de las TIC en la educación han introducido nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, utilizando recursos multimedia, hipertextuales, hipermediales y transmediales que involucran el lenguaje visual, auditivo y sensorial (Valencia y Villa, 2019).

Figura 1.

Tipos de narrativas digitales

Transmedia	Narración de una historia que puede ser leída o interpretada en diversas plataformas
Multimedia	Uso de lenguaje sonoros y visuales
Hipermedia	Incorpora el uso de lenguajes sonoros, visuales y de textos.
Hipertexto	Vincula el uso de textos buscados en la decodificación de los relatos

Nota. Tabla que representa los tipos de narrativas. Tomado de: (Encalada, 2021).

La multimedia se refiere a la combinación de diferentes medios, como imágenes, gráficos, texto, voz, música, animación y video, en un mismo entorno para transmitir información de manera audiovisual; su objetivo es facilitar la comprensión y adquisición de contenidos a través de productos audiovisuales utilizados con herramientas tecnológicas. Mientras que la narrativa hipertextual se caracteriza por construir historias en la web utilizando contenidos multimediales y enlaces hipertextuales. Estos enlaces permiten acceder a información relacionada de forma no secuencial. (Lion y Ambrosino, 2021)

Así mismo, la narrativa hipermedial se basa en la interacción y la combinación de diferentes medios, formatos e hipertextos para lograr un objetivo comunicativo; los receptores se convierten en coautores del argumento del video interactivo, y se exploran procesos creativos, análisis de estructuras, clasificaciones, significaciones lingüísticas y aportaciones de los lectores. Finalmente, la narrativa transmedia se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y se expande con nuevos personajes, escenarios y situaciones, busca crear experiencias impactantes y entretenidas para el público objetivo, utilizando elementos dispersos en diversos medios digitales y enfocándose en la difusión, inmersión, visualización y producción de contenido (Echeverri, 2022).

Valor pedagógico de la narrativa digital

La narrativa digital tiene un valor pedagógico significativo en el ámbito educativo, a través de la integración de elementos multimedia, como imágenes, sonido y video, la narrativa digital puede captar la atención de los estudiantes de manera efectiva y estimular su interés por el aprendizaje. Al utilizar historias y relatos digitales, se crea un contexto narrativo que permite a los estudiantes relacionarse emocionalmente con los contenidos, lo que facilita la comprensión y la retención de la información (Mendoza y Acosta, 2023).

Además, la narrativa digital fomenta la participación activa de los estudiantes, al interactuar con los elementos multimedia y los recursos tecnológicos, los estudiantes pueden explorar, experimentar y tomar decisiones dentro de la narrativa, lo que promueve un aprendizaje más práctico y significativo. Esta participación activa también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas (Bron, 2021).

Otro aspecto destacado del valor pedagógico de la narrativa digital es su capacidad para personalizar el aprendizaje, al adaptar la narrativa y los recursos multimedia a las necesidades e intereses individuales de los estudiantes, se crea un entorno de aprendizaje más inclusivo y motivador. Los estudiantes pueden explorar diferentes caminos y profundizar en áreas específicas de interés, lo que promueve un mayor compromiso y autonomía en el proceso de aprendizaje (Vara, 2021).

En definitiva, la narrativa digital enriquece el proceso educativo al proporcionar un enfoque atractivo, interactivo y personalizado para el aprendizaje, al combinar elementos multimedia y tecnología, la narrativa digital fomenta la comprensión, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, creando así un entorno de aprendizaje más efectivo y significativo.

HERRAMIENTAS DIGITALES

La competencia digital desempeña un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y debe integrarse en todas las asignaturas en lugar de ser abordada como una materia independiente. Cuando el aprendizaje de los estudiantes se basa en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), su disposición para aprender aumenta considerablemente, lo que se traduce en una mayor motivación e interés por adquirir conocimientos. El uso de la tecnología ha tenido un impacto significativo en los métodos de enseñanza, lo cual ha llevado a la aplicación de nuevos modelos educativos que requieren una formación a largo plazo para los profesores (Chacón y Sánchez, 2022).

En el contexto tecnológico, es necesario brindar una mejor capacitación a los docentes para que adquieran los conocimientos, habilidades y competencias necesarias que les permitan facilitar el aprendizaje de los estudiantes en un entorno educativo impulsado por la tecnología. El uso de tecnologías en la educación ha posibilitado la incorporación de herramientas digitales que contribuyen al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Es fundamental analizar cómo las narrativas digitales se comunican a través de diferentes sistemas de lenguaje, multimedia, hipertexto e hipermedia, permitiendo una interacción dinámica e interactiva de los argumentos (Montaña, 2018).

Importancia de las herramientas digitales

Las herramientas digitales son programas o software intangibles que se encuentran en dispositivos digitales y se utilizan para llevar a cabo diversas tareas, como comunicación y ejecución de tareas específicas. Estas herramientas son accesibles a través de dispositivos portátiles y se utilizan en entornos educativos que adoptan el enfoque de "e-learning", que se refiere a la educación a distancia totalmente virtualizada mediante el uso de nuevos canales digitales (Tercero, 2019).

Las herramientas digitales son utilizadas como una mediación pedagógica basada en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los entornos educativos con

el objetivo de mejorar el aprendizaje y la calidad de la enseñanza. Sin embargo, también se reconoce que estas herramientas pueden tener efectos negativos. Por un lado, pueden actuar como distracciones significativas para los estudiantes, desviando su atención de los contenidos educativos. Además, existe cierta fragilidad en cuanto a la seguridad de la información, ya que el uso de estas herramientas expone tanto datos privados como públicos del usuario. Un punto muy importante a resaltar es el uso excesivo de las herramientas digitales puede generar dependencia y afectar el equilibrio entre el tiempo dedicado a actividades educativas y otras actividades indispensables (Verdezoto, 2021).

El uso de herramientas digitales en la educación depende en gran medida de la actitud de los directivos y docentes de las instituciones educativas para garantizar un uso adecuado de las mismas; la infraestructura de tecnologías de la información y comunicación (TIC) y la frecuencia de su uso pueden tener resultados educativos diferentes debido a diversos factores, como el nivel de confianza, la familiaridad de los docentes, estudiantes y padres con las TIC, el acceso a recursos tecnológicos en el hogar, la escuela u otros entornos relevantes, y los efectos entre los pares, entre otros.

Por tanto, los sistemas educativos han trabajado en proporcionar a las escuelas una infraestructura tecnológica adecuada, como computadoras e Internet, y también han promovido la alfabetización digital tanto en estudiantes como en profesores en cuanto a los usos básicos de estas herramientas (Verdezoto, 2021).

Tipos de herramientas digitales

Las herramientas digitales son útiles en la enseñanza siempre y cuando se tengan en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, las etapas del desarrollo y el contexto en el que se aplican, es importante que los docentes tengan conocimientos en psicología educativa para aprovechar al máximo estas herramientas; la elección de la herramienta adecuada depende del área de estudio y se debe tener presente que las herramientas son un medio y no un fin en sí mismas. Es primordial que los docentes inviertan su tiempo en prepararse para la clase en lugar de enfocarse en preparar la clase o dominar las tecnologías, por lo tanto, se recomienda utilizar herramientas

digitales que sean fáciles de usar y que no requieran un gran esfuerzo de manejo (Carcaño, 2021).

Tabla 1

Tipos de herramientas digitales en la educación

Herramientas	Tipos
Herramientas digitales en el proceso de aprendizaje individual	Los expertos entrevistados, expresaron que, para poder lograr un aprendizaje individual, es importante considerar de utilidad, las siguientes herramientas: Quizizz, WhatsApp, Telegram, Formularios Google, Audiolibros, Podcast, Hot Potatoes, Crucigramas, Educaplay, Kahoot, Google Meet, Zoom, Drive, Canvas, WordPress, Edmodo, Facebook, YouTube, Buscador de Google, Páginas Web y Blogs.
Herramientas digitales en el proceso de aprendizaje colaborativo	Los expertos pedagógicos entrevistados señalaron que, para lograr un aprendizaje colaborativo favorecen distintas aplicaciones, como: Padlet, Jamboar, Mentimeter, Canva, Google Drive, Office 365, Edmodo, Blogs, WordPress, Whiteboard, WhatsApp, Moodle y Gloster. Siendo la que más coincidieron en su función colaborativa Google Drive con sus múltiples aplicaciones.
Herramientas digitales en el proceso de aprendizaje cooperativo	Para lograr un aprendizaje cooperativo favorecen distintas aplicaciones como las son: Xmind, Zoom, Google Meet, Google Drive, WhatsApp, Tiktok, Padlet, Kahoot, Socrative, YouCut, inShot y Jamboard. Siendo la que más mencionada en su función cooperativa Google Drive

Nota. Herramientas digitales en la narración. Tomado de: (Padilla *et al.*, 2022).

El uso de herramientas digitales publicadas ha facilitado la enseñanza en línea, especialmente debido a que los estudiantes están familiarizados con las tecnologías desde temprana edad. Estas herramientas ofrecen diversas posibilidades en entornos educativos virtuales, siempre y cuando sean utilizadas de manera adecuada por los docentes. Se reconoce que los niños y jóvenes en edad escolar son nativos digitales, ya que interactúan constantemente con dispositivos electrónicos y aplicaciones

digitales. En los últimos tiempos, ha habido un notable aumento en el uso de la tecnología en el ámbito educativo, el mismo que facilita la adquisición del aprendizaje (Osorio *et al.*, 2022).

CULTURA DIGITAL

La cultura digital se refiere al conjunto de prácticas, valores, conocimientos y comportamientos que surgen de la interacción de las personas con las tecnologías digitales en su vida cotidiana. Es un fenómeno que ha surgido con la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y ha transformado la forma en que nos relacionamos, trabajamos, aprendemos y nos divertimos. (Ramón y Vílchez, 2021)

Esto implica una serie de elementos, como la fluidez en el uso de las herramientas digitales, la capacidad de acceder y evaluar información en línea, la participación activa en comunidades en línea, la creatividad para generar contenido digital, el respeto por la privacidad y la seguridad en línea, entre otros aspectos. La cultura digital ha permeado todos los ámbitos de la sociedad, incluyendo la educación, el entretenimiento, la comunicación, el comercio y la política. Ha creado nuevas formas de expresión artística, de aprendizaje colaborativo, de acceso a la información y de participación ciudadana (Echeverri, 2022).

Sin embargo, la cultura digital también plantea desafíos, como la brecha digital que excluye a quienes no tienen acceso a las tecnologías, los problemas de privacidad y seguridad en línea, el exceso de información y la desinformación. Por tanto, es importante promover una cultura digital responsable y crítica, que fomente el uso ético y consciente de las tecnologías digitales (Serna y Alvites, 2021).

Importancia de la cultura digital

En los últimos años, el desarrollo de la sociedad ha estado estrechamente relacionado con el crecimiento de las TIC, lo cual ha generado cambios en el ámbito educativo, la disponibilidad cada vez mayor de conocimiento e información, así como la

complejidad asociada a ellos, ha modificado el contexto en el que operan las instituciones educativas. El uso de la tecnología digital se ha masificado en todos los ámbitos de la sociedad, sin importar edad, estrato social, creencias o ideologías, convirtiéndose en uno de los medios de comunicación más eficaces, tanto en la comunicación sincrónica como asincrónica. Sin embargo, a pesar de esta masificación, la integración adecuada de la tecnología digital en el proceso educativo, en muchos casos, se utiliza como un fin en sí mismo en lugar de ser considerada como un medio para fomentar el aprendizaje interactivo y la investigación (Tercero, 2019).

Existe una brecha significativa entre la cultura digital pronunciada de los estudiantes y el conocimiento básico de tecnología digital por parte de los docentes, debido a la diferencia generacional. Los estudiantes de hoy son la primera generación que ha crecido inmersa en los avances tecnológicos, rodeados desde siempre de computadoras, videos, videojuegos, música digital, telefonía móvil y otras herramientas digitales. Los estudiantes muestran una amplia cultura digital y habilidades innatas en el manejo de la tecnología, mientras que la mayoría de los docentes aún no han incursionado en el uso de las TIC. (Ramón y Vílchez, 2021)

Por lo tanto, es necesario que los docentes adquieran conocimientos digitales y comprendan cómo la tecnología puede y debe ser utilizada por los estudiantes para mejorar su propio aprendizaje. Un docente que no esté empoderado en el uso de la tecnología no podrá aprovechar plenamente las herramientas digitales y no podrá desarrollar actividades interactivas que fomenten la reflexión, construcción, evaluación para lograr nuevos aprendizajes (Valencia y Villa, 2019).

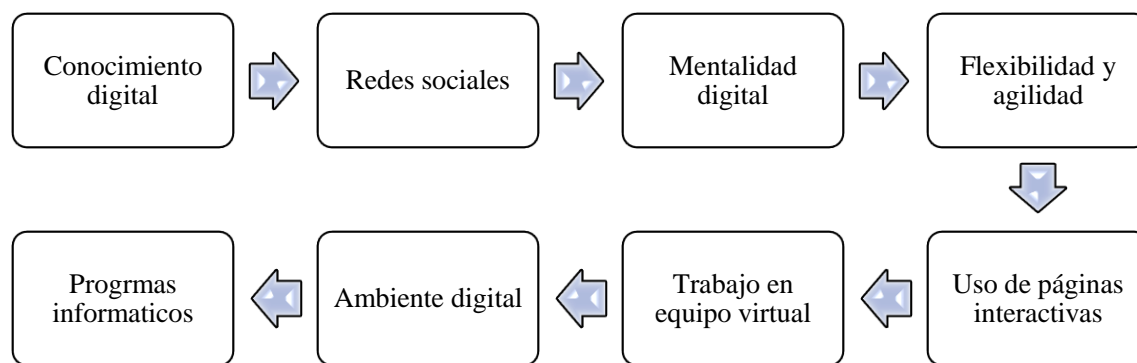
Elementos básicos de la cultura digital

La cultura digital ha transformado las formas de comunicación, las percepciones del espacio y el tiempo, y las prácticas cotidianas de las personas. Es importante explorar y comprender las nuevas manifestaciones de la cultura digital para participar de manera consciente y activa en su asimilación, construcción y compartición. En el contexto educativo actual, es fundamental considerar la relación entre los estudiantes

universitarios y la cultura digital en todas las actividades educativas, ya que pertenecen a una generación influenciada por la cibercultura (González & Dellepiane, 2022).

Figura 2

Elementos de la cultura digital



Nota. Elementos de la cultura digital. Tomado de: (Ramón & Vélchez, 2021).

De igual forma, a parte de estos elementos antes mencionados existe otro tipo de elementos que se direccionan en el proceso de la cultura y estos se basan en el uso de tecnologías digitales como computadoras, dispositivos móviles, Internet y aplicaciones, así como también implica la conectividad constante y el acceso a redes de comunicación para intercambiar información en tiempo real. Los medios digitales, como texto, imágenes, videos y audio, son esenciales en esta cultura, ya que se crean, consumen y comparten de manera digital. Al igual de la comunicación se realiza a través de plataformas digitales como redes sociales, correo electrónico y videoconferencias (Peralta, 2021).

La cultura digital fomenta la participación activa y la colaboración en entornos virtuales, donde las personas pueden crear contenido y compartir conocimientos, para participar plenamente en esta cultura, es necesario tener habilidades de alfabetización digital para utilizar eficazmente la tecnología y evaluar la información. Además, implica una conciencia de la ciudadanía digital, que incluye el respeto por la privacidad, la seguridad y la ética en el uso de la tecnología y la comunicación en línea. (Aparici y Silva, 2022)

Fundamentación teórica de la variable dependiente

PROCESO DE APRENDIZAJE

Definición

El aprendizaje implica la adquisición o modificación de habilidades, conocimientos, comportamiento, destrezas o valores a través de la experiencia, estudio, instrucción, razonamiento y observación. En este proceso, la experiencia directa, los errores y la búsqueda de soluciones desempeñan un papel fundamental. Además, la forma en que se presenta la información es crucial, ya que cuando se presenta como una herramienta para resolver problemas, se convierte en un instrumento útil en lugar de ser un hecho aislado (Correa et al., 2019).

Para tener una mejor perspectiva en relación al proceso de aprendizaje, es necesario argumentar varias definiciones descritas por pedagogos involucrados en este proceso, como se lo detalla a continuación:

Tabla 2

Definiciones por autores sobre el aprendizaje

Autor	Descripción
Jean Piaget	Piaget propuso una teoría del desarrollo cognitivo que enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del aprendiz. Según Piaget, el aprendizaje ocurre a través de la interacción del individuo con su entorno, y se desarrolla a través de etapas secuenciales de desarrollo, desde la sensoriomotriz hasta la etapa de las operaciones formales.
Lev Vygotsky	Vygotsky se centró en la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Según su teoría sociocultural, el aprendizaje se produce a través de la interacción con otros individuos más competentes, quienes proporcionan apoyo y orientación en la zona de desarrollo próximo del aprendiz.

Albert Bandura	Bandura propuso la teoría del aprendizaje social, que destaca el papel de la observación y el modelado en el proceso de aprendizaje. Según esta teoría, los individuos aprenden a través de la observación de modelos y la imitación de sus comportamientos, lo que lleva a la adquisición de nuevas habilidades y conductas.
David Kolb	Kolb desarrolló el modelo de aprendizaje experiencial, que se basa en la idea de que el aprendizaje ocurre a través de la experiencia activa y la reflexión. Según su teoría, el aprendizaje implica un ciclo de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa.

Nota. Autores que definen el aprendizaje. Tomado de: (Gutiérrez y Alarcón, 2020)

Estos son solo algunos ejemplos de teóricos del aprendizaje y sus enfoques; cada autor ha contribuido con diferentes perspectivas y teorías que han enriquecido la comprensión del proceso de aprendizaje. Es importante tener en cuenta que no existe un enfoque único o definitivo, y que diferentes teorías pueden complementarse entre sí para proporcionar una visión más completa del proceso de aprendizaje

Fases del proceso de aprendizaje

Los estudiantes pueden abordar el aprendizaje de diferentes maneras, y una de esas aproximaciones se refiere a los estilos o fases de aprendizaje, estos estilos describen cómo los alumnos reaccionan a su entorno de aprendizaje. Además, los estilos se encuentran influenciados por otros factores que llevaron a los docentes a desarrollar un estilo en particular, como respuesta a situaciones de enseñanza-aprendizaje; con la finalidad de satisfacer sus necesidades educativas, además de obtener una educación de calidad y facilite la adquisición de sus nuevos conocimientos (Aparici y Silva, 2022).

A continuación, se argumenta de acuerdo con Jurado *et al.* (2020) cada una de las fases que se desarrolla en el proceso de aprendizaje.

Motivación: Se despierta el interés y la motivación para aprender. Puede ser intrínseca (proveniente del propio individuo) o extrínseca (estimulada por factores externos).

Atención: se enfoca en el contenido o la actividad de aprendizaje, es crucial para la adquisición de información relevante y la concentración en el proceso de aprendizaje.

Adquisición: el aprendiz adquiere nueva información, conocimientos o habilidades a través de diversas fuentes, como libros, clases, tutoriales, interacciones con expertos.

Comprensión: se busca comprender y asimilar la información adquirida. Implica la interpretación, la organización y la conexión de los conceptos para construir un entendimiento significativo.

Práctica: En esta fase, el aprendiz practica y aplica activamente los conocimientos o habilidades adquiridos, la práctica repetida consolida el aprendizaje

Retroalimentación: Se recibe retroalimentación sobre su desempeño, ya sea de docentes, compañeros, evaluaciones o autoevaluación.

Reforzamiento: se refuerza el aprendizaje a través de diversos mecanismos, como la repetición, la práctica reforzada, los elogios o incentivos.

Transferencia: se aplica el conocimiento o las habilidades adquiridas en situaciones nuevas o diferentes, demostrando la capacidad de transferir el aprendizaje a contextos relevantes.

Evaluación: En esta fase, se evalúa el nivel de logro del aprendiz en relación con los objetivos establecidos. Puede incluir exámenes, proyectos, evaluaciones formales o informales para medir la comprensión y el desempeño.

Es importante tener en cuenta que estas fases del proceso de aprendizaje no ocurren de manera rígida o lineal, y pueden interrelacionarse y adaptarse en diferentes momentos. Además, la duración y la importancia de cada fase pueden variar dependiendo del individuo, el contexto y el tipo de aprendizaje involucrado; algo muy importante en tomar en cuenta es el desarrollar una metodología adecuada de aprendizaje, con la finalidad que llame el interés del estudiante para adquirir nuevos conocimientos.

Tipos de proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje puede clasificarse en diferentes tipos o enfoques, dependiendo de los criterios utilizados para su categorización. A continuación de se

presentará algunos de los tipos más comunes de procesos de aprendizaje, procediendo argumentar cada uno de estos:

De acuerdo con Jauregui y Ortega (2020) se argumenta cada uno de los tipos de proceso de aprendizaje

Aprendizaje por asociación: Se basa en la conexión de ideas, conceptos o estímulos para establecer relaciones y patrones. Incluye el aprendizaje por condicionamiento clásico y condicionamiento operante.

Aprendizaje por descubrimiento: Los estudiantes descubren o construyen nuevos conocimientos a través de la exploración, el razonamiento y la resolución de problemas.

Aprendizaje por recepción: El estudiante recibe la información de manera pasiva y luego la procesa y asimila.

Aprendizaje significativo: Se produce cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con sus experiencias previas y los integra de manera significativa en su estructura cognitiva.

Aprendizaje por observación: Los estudiantes aprenden observando y modelando el comportamiento de otras personas. Este tipo de aprendizaje se basa en la teoría del aprendizaje social y puede ocurrir a través de la observación directa o de medios como videos o ejemplos escritos.

Aprendizaje colaborativo: Los estudiantes trabajan juntos, comparten ideas, resuelven problemas y construyen conocimientos de manera conjunta.

Aprendizaje autodirigido: Los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje, establecen metas, planifican y monitorean su progreso. Se fomenta la autonomía, la autorreflexión y la autorregulación del aprendizaje.

La meta del aprendizaje se refiere al resultado que se espera que los estudiantes alcancen en un área específica, esto implica adquirir conocimientos, habilidades, actitudes y comprensión en términos cognitivos, afectivos y prácticos. La meta del aprendizaje busca desarrollar la capacidad de los estudiantes para comprender y explicar los hechos de la realidad social, interpretando el conocimiento adquirido como un fenómeno compuesto por múltiples elementos interrelacionados.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

La presente investigación se desarrolló con un enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo, puesto que se explicó las variables en estudio y sus respectivas características, donde se procedió a analizar los aspectos más importantes del problema encontrado, con la finalidad de presentar las mejores soluciones posibles y establecer el aporte a las variables en estudio.

Cuantitativo: Porque sea partir del problema encontrado en la Unidad Educativa Villa Florida, se basa en la recopilación y análisis de datos numéricos y estadísticos para comprender y evaluar el impacto de las narrativas digitales en el aprendizaje de los estudiantes. La investigación cuantitativa es un enfoque de investigación que se centra en la recopilación y el análisis de datos numéricos para responder preguntas de investigación y probar hipótesis. Este tipo de investigación se basa en el uso de métodos y técnicas cuantitativas, como encuestas, experimentos, análisis estadístico y modelado matemático (Hernández *et al.*, 2018).

Cualitativo: Se centra en comprender y explorar las experiencias, percepciones y significados subjetivos de los estudiantes en relación con el uso de narrativas digitales como herramientas educativas. A diferencia del enfoque cuantitativo, este enfoque se basa en la recopilación y análisis de datos no numéricos, y se centra en el análisis de la información obtenida a través de la encuesta. (Hernández *et al.*, 2018).

3.2 Nivel de la investigación

Exploratorio: Se refiere a una etapa inicial en la que se busca comprender y explorar el fenómeno en cuestión; en este nivel, el objetivo principal es obtener una visión general de las narrativas digitales y su relación con el proceso de aprendizaje, identificar preguntas de investigación relevantes y generar hipótesis preliminares (Jurado *et al.*, 2020).

Descriptivo: Se centra en describir y caracterizar en detalle las características, prácticas y efectos de las narrativas digitales en el aprendizaje de los estudiantes. En esta etapa, el propósito es recopilar información precisa y detallada sobre cómo se utilizan las narrativas digitales, qué impacto tienen en el proceso de aprendizaje y qué factores influyen en su eficacia (Hernández *et al.*, 2018).

3.3 Modalidad de la investigación

En relación con la modalidad de la investigación se procedió a la utilización de la investigación bibliográfica, de campo y no exploratoria.

Bibliográfica: Consiste en llevar a cabo una revisión exhaustiva de la literatura existente, que incluye libros, artículos científicos, tesis, informes y otros materiales académicos relevantes. Esta revisión bibliográfica tiene como objetivo recopilar, analizar y sintetizar los conocimientos existentes sobre las narrativas digitales y el proceso de aprendizaje para su respectiva fundamentación teórica (Jurado *et al.*, 2020).

De campo: Puesto que se acudió al lugar de los hechos, es decir a la Unidad Educativa Villa Florida, para la aplicación de los respectivos instrumentos de recolección de datos y mantener contacto directo con los involucrados en la investigación y conocer la realidad del problema en estudio. Esta fue realizada en el entorno o contexto real en el cual ocurren los fenómenos o situaciones que se estudian. Implica recopilar datos de primera mano y de manera directa, a través de la encuesta, con el objetivo de obtener información detallada y contextualizada sobre el tema de estudio (Hernández *et al.*, 2018).

No experimental: Este enfoque implica observar y recopilar datos en un entorno natural, sin manipular variables ni establecer grupos de control. A través de la investigación no experimental, se busca comprender cómo se utilizan las narrativas digitales y qué efectos pueden tener en el aprendizaje de los estudiantes en condiciones naturales (Hernández *et al.*, 2018).

3.4 Población o muestra

La población en estudio consta de 20 estudiantes del segundo de Bachillerato en Comercio Exterior de la Unidad Educativa Villa Florida. Cabe resaltar que la población se refiere al conjunto completo de elementos que poseen una característica o cualidad específica que se desea investigar; es importante definir claramente la población en el diseño de la investigación para determinar el alcance y la generalización de los resultados (Jurado *et al.*, 2020).

Tabla 3.

Población

Población	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	20	100%
Total	20	100%

Nota. Tabla de la población en estudio

Muestra: La muestra se elige con el objetivo de obtener información válida y generalizable sobre la población más amplia. La selección de la muestra debe basarse en criterios claros y objetivos, y existen diferentes métodos de muestreo disponibles. Por ser una población cuantificable se trabajó con la totalidad de la población (Hernández *et al.*, 2018).

3.5 Hipótesis o idea a defender

La idea a defender en la presente investigación es: la aplicación de las narrativas digitales incide en el aprendizaje de la asignatura operaciones de logística en el segundo de Bachillerato Comercio Exterior de la Unidad Educativa Villa Florida.

3.6 Recolección de información

Para la recolección de la información se utilizarán las siguientes herramientas:

Encuesta: técnica aplicada a los 20 estudiantes de bachillerato comercio exterior, para identificar el nivel de conocimiento, el interés y la predisposición de utilizar nuevas

estrategias metodológicas e interactivas como las narrativas digitales en la asignatura de operaciones de logística. Dicha encuesta consta de 13 preguntas en relación a las variables en estudio. El objetivo principal de la encuesta es obtener datos cuantitativos sobre una población o muestra determinada, para luego analizarlos y extraer conclusiones (Hernández *et al.*, 2018).

3.7 Procesamiento de la información y análisis estadístico

Las técnicas e instrumentos de investigación serán aplicados a los estudiantes según la población correspondiente, dichos resultados de la encuesta serán tabulados y analizados estadísticamente a través de cuadros y gráficos estadísticos, para luego ser analizados e interpretados cuantitativamente.

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Encuesta aplicada a estudiantes

Pregunta N°1. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes?

Tabla 4.

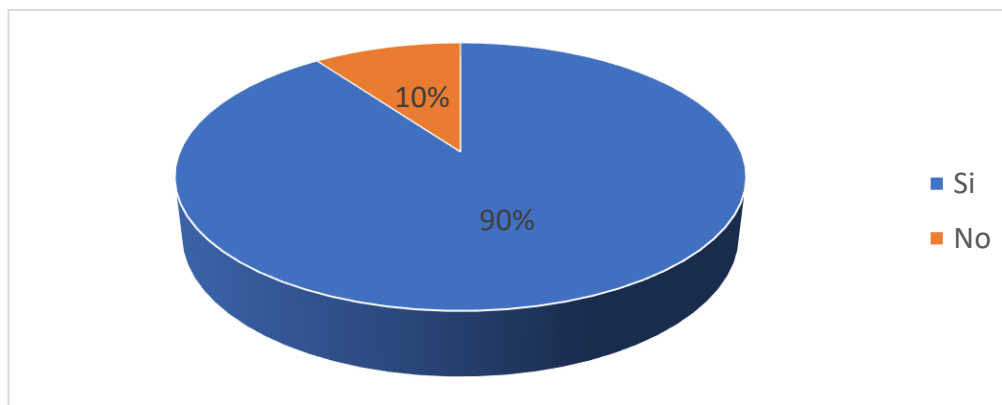
Recursos tecnológicos favorece al aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	90%
No	2	10%
Total	20	100%

Nota. Tabla de porcentajes frecuencias y porcentajes pregunta 1

Figura 3.

Recursos tecnológicos favorece al aprendizaje



Nota. Representación gráfica de los porcentajes de la pregunta 1

Análisis e interpretación: Según la encuesta aplicada a los estudiantes, el 90% si cree que los recursos tecnológicos favorecen a la adquisición del aprendizaje, el 10% no. La gran mayoría de los estudiantes ven los recursos tecnológicos como un factor positivo en su proceso de aprendizaje, lo que refleja una alta aceptación de la tecnología en la educación; sin embargo, el 10% que no comparte esta opinión, desconocería la utilidad de la tecnología en la enseñanza, lo que podría requerir un enfoque más personalizado para abordar las necesidades de todos los estudiantes y garantizar un aprendizaje efectivo y equitativo.

Pregunta N°2. ¿Cuál es su nivel de conocimiento respecto a las narrativas digitales en el contexto educativo?

Tabla 5.

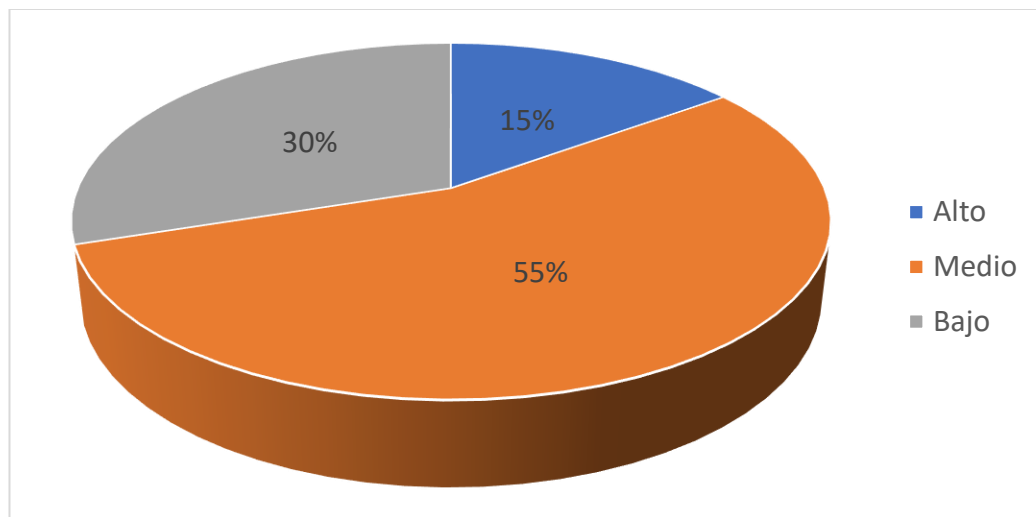
Nivel de conocimiento sobre narrativas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Alto	3	15%
Medio	11	55%
Bajo	6	30%
Total	20	100%

Nota. Tabla de porcentajes frecuencias y porcentajes pregunta 2

Figura 4.

Nivel de conocimiento sobre narrativas digitales



Nota. Representación gráfica de los porcentajes de la pregunta 2

Análisis e interpretación: De un total de 20 estudiantes, el 15% manifiesta que su nivel de conocimiento sobre narrativas digitales es alto, mientras el 55% es medio y el 30% es bajo. Los resultados de la encuesta muestran que los estudiantes tienen niveles diversos de conocimiento sobre narrativas digitales, con una mayoría que se encuentra en el nivel medio. Un grupo significativo tiene un nivel bajo de conocimiento, mientras que un pequeño porcentaje afirma tener un nivel alto. Estos hallazgos sugieren que existe una variabilidad en la preparación de los estudiantes en este campo, lo que podría influir en su capacidad para abordar y aprovechar las narrativas digitales en sus estudios o actividades académicas.

Pregunta N°3. ¿Cree que las narrativas digitales le han ayudado a comprender mejor los conceptos y temas de Operaciones de Logística?

Tabla 6.

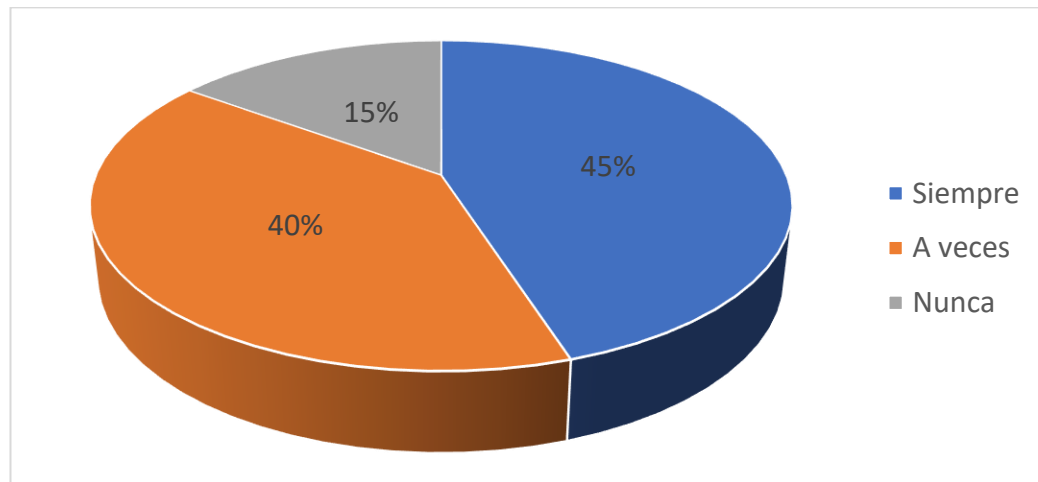
Narrativas digitales ayudar a comprender conceptos y temas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	45%
A veces	8	40%
Nunca	3	15%
Total	20	100%

Nota. Valores de frecuencia y porcentaje pregunta 3

Figura 5.

Narrativas digitales ayudar a comprender conceptos y temas



Nota. Representación gráfica de los porcentajes de la pregunta 3

Análisis e interpretación: El 45% de los estudiantes menciona que las narrativas digitales siempre le han ayudado a comprender los conceptos y temas de operaciones de logística, el 40% a veces y el 15% nunca. La mitad de los encuestados menciona que siempre les ha ayudado, lo que sugiere que este enfoque pedagógico es eficaz para una parte significativa del grupo, un porcentaje considerable afirma que solo a veces les resulta útil, y un grupo pequeño nunca ha experimentado beneficios. Esto señala la importancia de evaluar y adaptar las estrategias de enseñanza en función de las necesidades individuales de los estudiantes para maximizar su comprensión de los temas de logística.

Pregunta N°4. ¿Qué tipo de narrativas digitales ha encontrado más útiles en su proceso de aprendizaje de Operaciones de Logística?

Tabla 7.

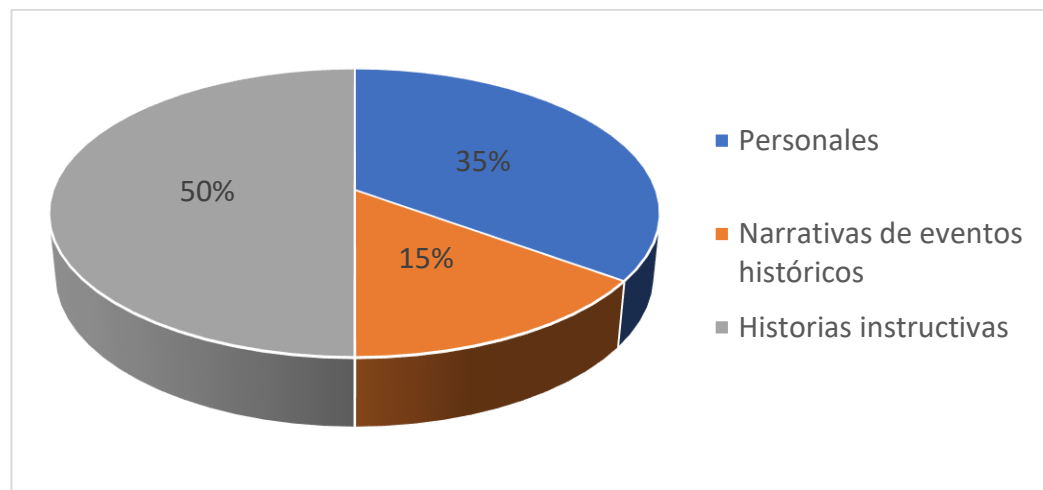
Narrativas digitales útiles en el proceso de aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Personales	7	35%
Narrativas de eventos históricos	3	15%
Historias instructivas	10	50%
Total	20	100%

Nota. Resultados de frecuencia y porcentaje pregunta 4

Figura 6.

Narrativas digitales útiles en el proceso de aprendizaje



Nota. Representación gráfica porcentajes pregunta 4

Análisis e interpretación: Según los resultados, el 35% ven más útiles las narrativas digitales personales para el proceso de aprendizaje, el 15% las narrativas de eventos históricos y el 50% las narrativas de historias instructivas. La mayoría de los estudiantes encuentran más útiles las narrativas de historias instructivas para su proceso de aprendizaje, seguidas por las narrativas digitales personales y, en menor medida, las narrativas de eventos históricos. Esto sugiere que las historias con un propósito educativo y formativo parecen ser la preferencia dominante entre los estudiantes. Este hallazgo puede influir en la selección y diseño de estrategias pedagógicas y materiales educativos para mejorar la efectividad del aprendizaje.

Pregunta N°5. ¿Ha experimentado alguna dificultad al utilizar narrativas digitales en el aprendizaje de Operaciones de Logística?

Tabla 8.

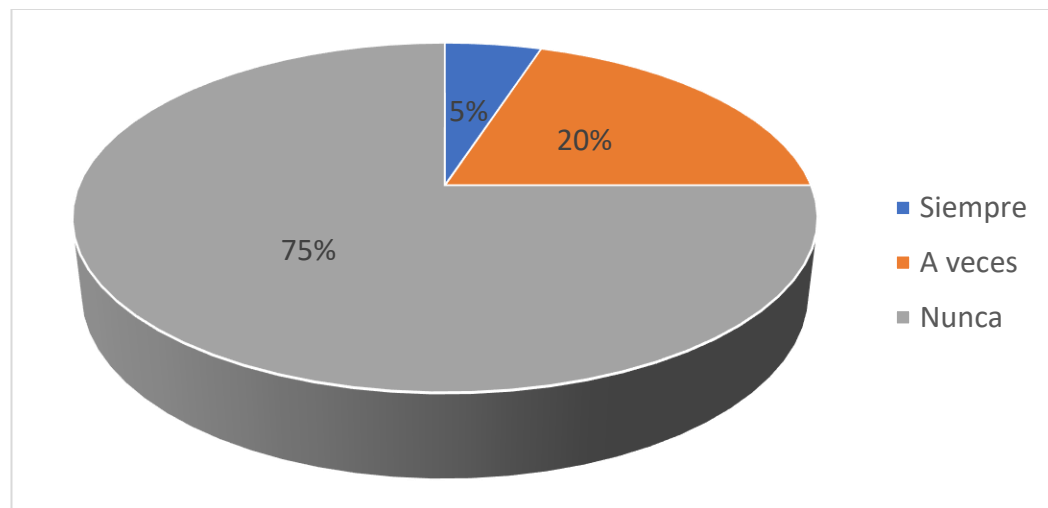
Dificultad en utilizar narrativas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	5%
A veces	4	20%
Nunca	15	75%
Total	20	100%

Nota. Valores obtenidos mediante la encuesta

Figura 7.

Dificultad en utilizar narrativas digitales



Nota. Representación gráfica de porcentajes pregunta 5

Análisis e interpretación: Del total de los 20 estudiantes el 5% siempre ha experimentado alguna dificultad al utilizar narrativas digitales en el aprendizaje, el 20% a veces y el 75% nunca. La mayoría de los estudiantes no experimenta dificultades al utilizar narrativas digitales en su proceso de aprendizaje, lo que sugiere una buena adaptación a esta metodología. Sin embargo, un grupo minoritario menciona enfrentar desafíos en ocasiones, mientras que otro grupo aún más pequeño señala que siempre experimenta dificultades. Esto refleja una diversidad de experiencias entre los estudiantes en cuanto a la efectividad y comodidad de las narrativas digitales en su aprendizaje, destacando la importancia de abordar las necesidades individuales para maximizar su efectividad

Pregunta N°6. ¿Considera que las narrativas digitales han fomentado su participación activa en las actividades de aprendizaje de Operaciones de Logística?

Tabla 9.

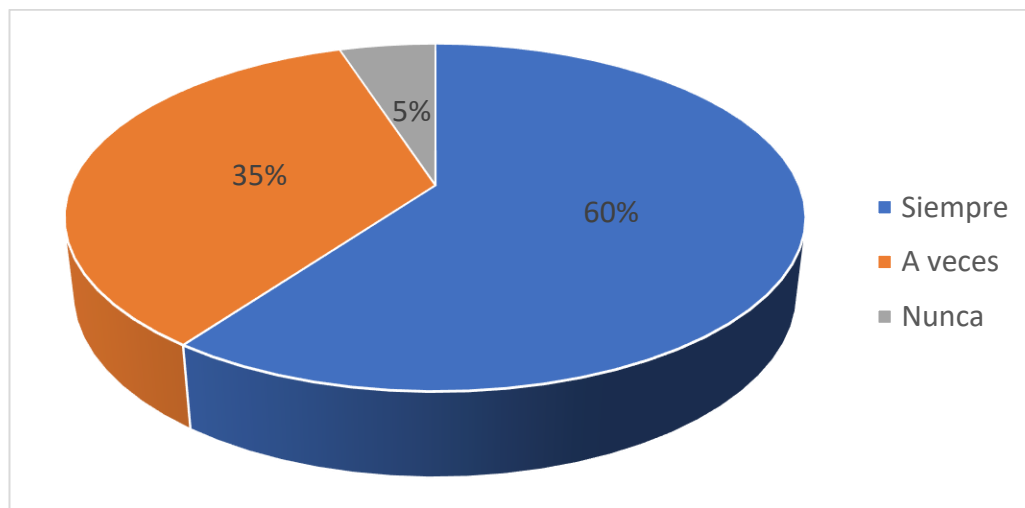
Participación activa con las narrativas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	60%
A veces	7	35%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

Nota. Valores obtenidos a través de la encuesta

Figura 8.

Participación activa con las narrativas digitales



Nota. Representación gráfica porcentajes pregunta 6

Análisis e interpretación: Del 100% de estudiantes el 60% siempre considera que las narrativas digitales fomentan la participación activa en el aprendizaje, el 35% a veces y el 5% nunca. La mayoría considera que estas narrativas son efectivas en este sentido, mientras que otros experimentan variabilidad en su participación, y un pequeño grupo nunca siente que las narrativas digitales fomenten su involucramiento en el proceso de aprendizaje. Estos hallazgos resaltan la importancia de comprender las diferentes perspectivas de los estudiantes y adaptar las estrategias educativas para maximizar la participación de todos.

Pregunta N°7. ¿Ha sentido que las narrativas digitales le han permitido aplicar los conceptos de Operaciones de Logística a situaciones reales de manera más efectiva?

Tabla 10.

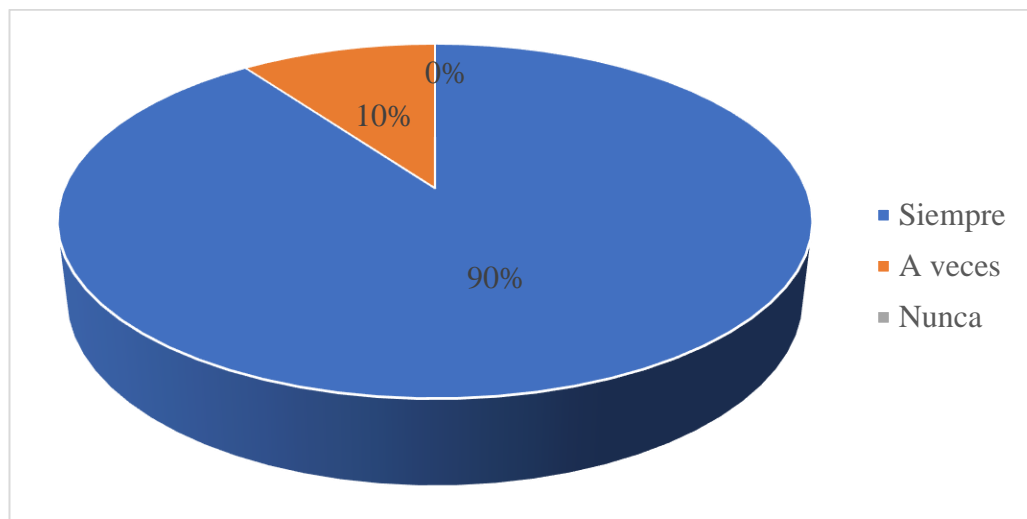
Aplicar conceptos en situaciones reales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	90%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Nota. Resultados de la encuesta pregunta 7

Figura 9.

Aplicar conceptos en situaciones reales



Nota. Representación gráfica porcentajes pregunta 7

Análisis e interpretación: Según la encuesta, el 90% siempre ha sentido que las narrativas digitales ayudan a aplicar los conceptos de operaciones de logística en situaciones reales; el 10% a veces y el 0% nunca. La mayoría de los estudiantes siente que las narrativas digitales son efectivas para aplicar los conceptos de operaciones de logística en situaciones reales. Un porcentaje menor menciona que esto ocurre solo a veces. Estos hallazgos sugieren que las narrativas digitales son generalmente beneficiosas para conectar la teoría con la práctica en el contexto de las operaciones de logística.

Pregunta N°8. ¿Ha participado en la realización de narrativas digitales en alguna de las asignaturas?

Tabla 11.

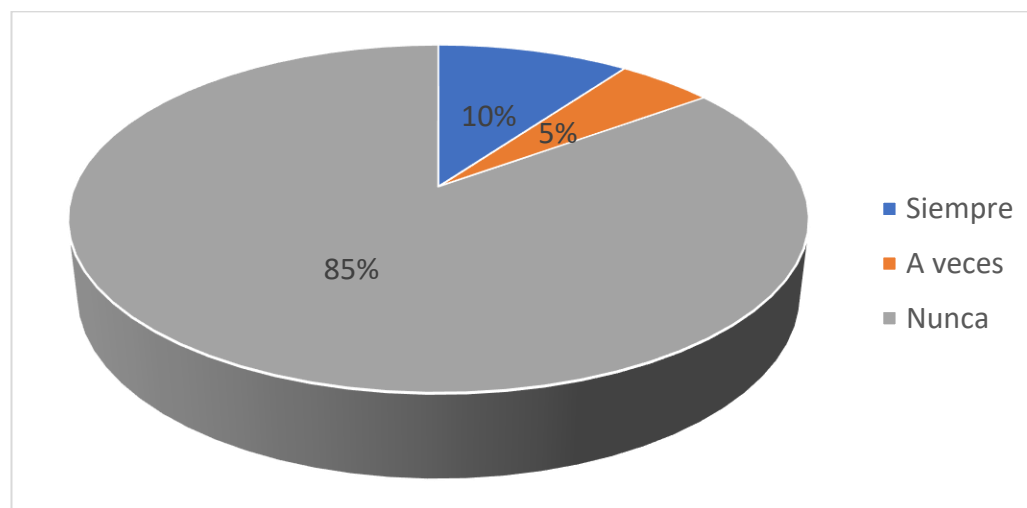
Participación en el desarrollo de las narrativas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	10%
A veces	1	5%
Nunca	17	85%
Total	20	100%

Nota. Frecuencia y porcentajes pregunta 8

Figura 10.

Participación en el desarrollo de las narrativas digitales



Nota. Representación gráfica de porcentajes pregunta 8

Análisis e interpretación: Los resultados de la encuesta, muestra que el 10% siempre ha participado en la realización de narrativas digitales, mientras el 5% a veces y el 85% nunca. Los resultados de la encuesta indican que la mayoría de los estudiantes no participa en la creación de narrativas digitales como parte de su experiencia educativa. Solo un pequeño grupo se involucra de manera constante, mientras que otro grupo aún más reducido lo hace en ocasiones; es necesario promover y fomentar una mayor participación de los estudiantes en la creación de narrativas digitales como parte de su experiencia educativa, lo que podría enriquecer su aprendizaje y habilidades en este campo.

Pregunta N°9. ¿Cómo describiría su nivel de satisfacción con las narrativas digitales como recurso de aprendizaje en la asignatura de Operaciones de Logística?

Tabla 12.

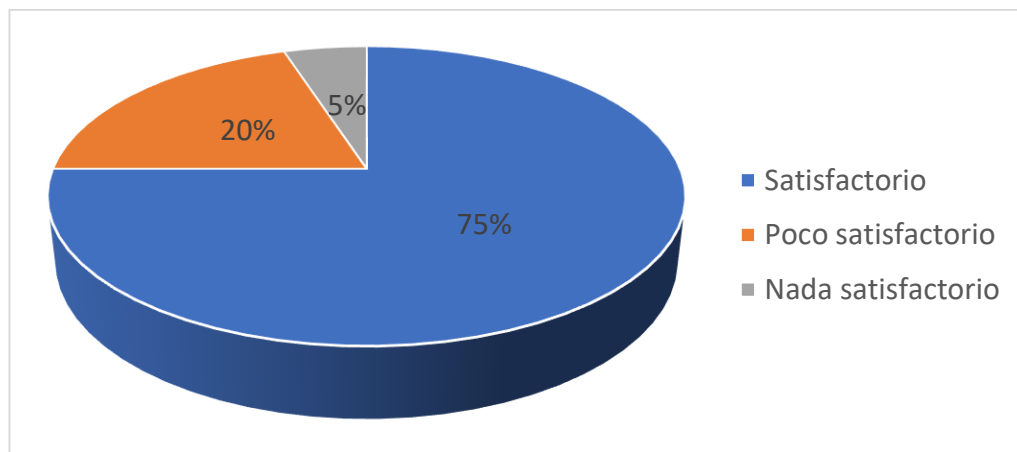
Nivel de satisfacción con las narrativas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Satisfactorio	15	75%
Poco satisfactorio	4	20%
Nada satisfactorio	1	5%
Total	20	100%

Nota. Frecuencia y porcentaje de la pregunta 9

Figura 11.

Nivel de satisfacción con las narrativas digitales



Nota. Representación gráfica de los porcentajes de la pregunta 8

Análisis e interpretación: Los resultados presentan que el 75% su nivel es satisfactorios con las narrativas digitales como recurso de aprendizaje, el 20% poco satisfactorio y el 5% nada satisfactorio. Los resultados de la encuesta indican una variedad de opiniones entre los estudiantes con respecto a las narrativas digitales como recurso de aprendizaje. La mayoría se muestra satisfecho, mientras que un grupo significativo la encuentra poco satisfactoria y otro grupo más pequeño la considera nada satisfactoria. Esto refleja una diversidad de experiencias y percepciones sobre la utilidad de las narrativas digitales en el proceso de aprendizaje, lo que puede requerir una atención diferenciada para satisfacer las necesidades y expectativas individuales.

Pregunta N°10. ¿Cree que las narrativas digitales deberían ser utilizadas de manera más frecuente en la enseñanza de Operaciones de Logística?

Tabla 13.

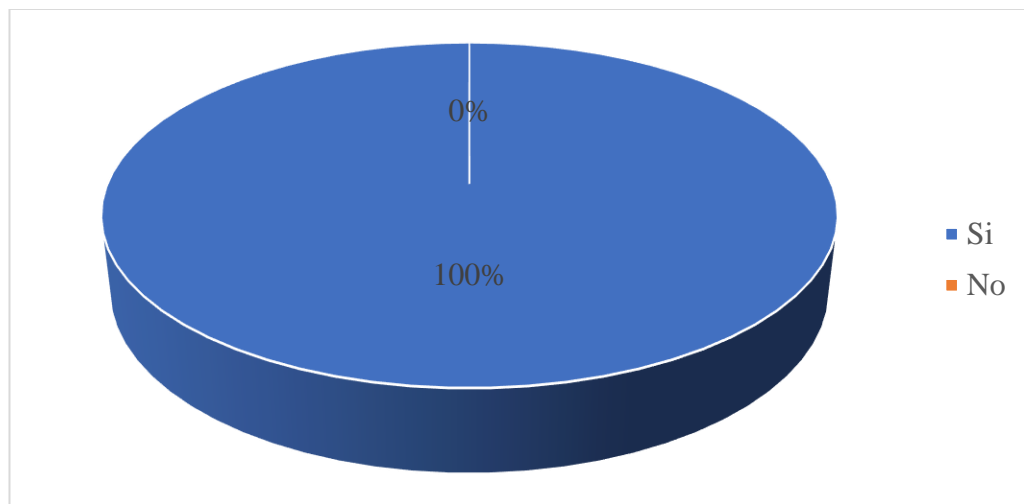
Utilización frecuente de las narrativas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

Nota. Resultados de la encuesta pregunta 10

Figura 12.

Utilización frecuente de las narrativas digitales



Nota. Representación gráfica porcentajes pregunta 10

Análisis e interpretación: Según los resultados de la encuesta, el 100% menciona que las narrativas digitales si deberían ser utilizadas de manera más frecuente en la enseñanza de operaciones de logística. Los resultados de la encuesta reflejan un consenso unánime entre los estudiantes al indicar que las narrativas digitales deben utilizarse con mayor frecuencia en la enseñanza de operaciones de logística. Esta alta aprobación sugiere que los estudiantes reconocen el valor de las narrativas digitales como una herramienta efectiva para mejorar su comprensión y aprendizaje en este campo, lo que podría motivar a los educadores a integrar más ampliamente este enfoque en sus métodos de enseñanza.

Pregunta N°11. ¿Ha utilizado narrativas digitales fuera del entorno educativo formal para aprender sobre las Operaciones de Logística?

Tabla 14.

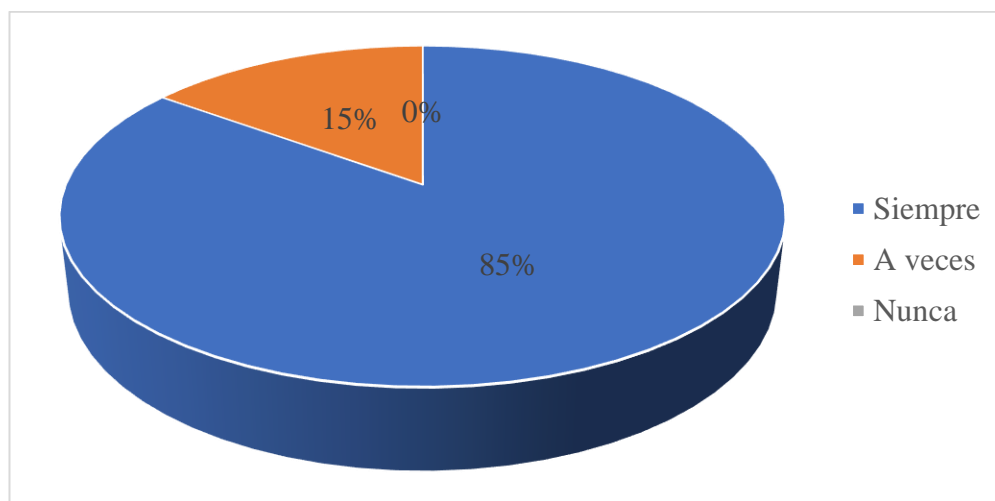
Narrativas digitales fuera del entorno educativo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	85%
A veces	3	15%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Nota. Resultados pregunta 11

Figura 13.

Narrativas digitales fuera del entorno educativo



Nota. Representación gráfica porcentajes pregunta 11

Análisis e interpretación: Según los resultados el 85% de los estudiantes siempre han utilizado las narrativas digitales fuera del entorno educativo formal para aprender sobre las operaciones de logística, el 15% a veces. Los resultados de la encuesta indican que una gran mayoría de los estudiantes, el 85%, utiliza las narrativas digitales fuera del entorno educativo formal como una fuente constante de aprendizaje sobre operaciones de logística. Este hallazgo resalta la importancia de las narrativas digitales como recurso de aprendizaje fuera del aula, y sugiere que los estudiantes están aprovechando activamente esta herramienta para mejorar su comprensión y conocimiento en este campo.

Pregunta N°12. ¿Ha aprendido algún tema por medio de las narrativas digitales en otras asignaturas?

Tabla 15.

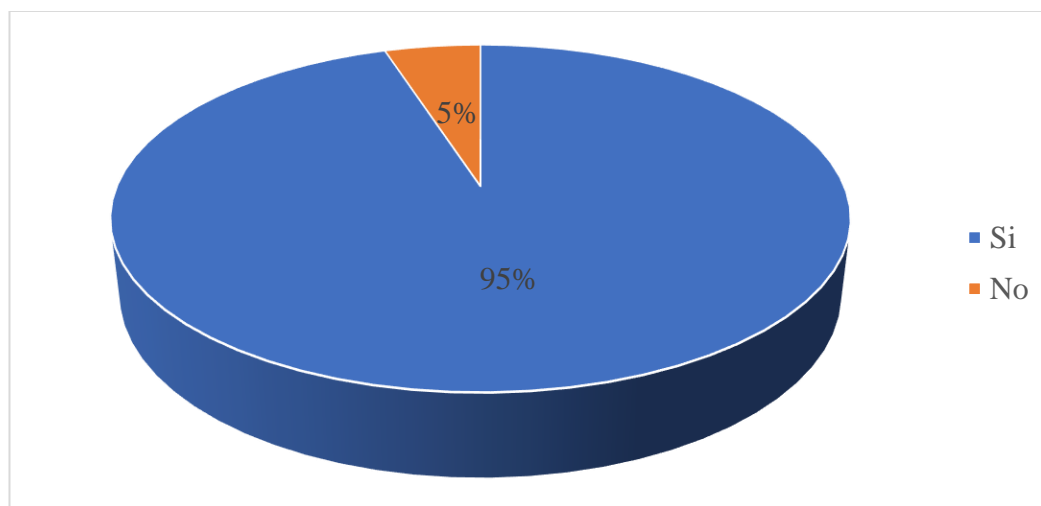
Apreniendo a través de narrativas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	19	95%
No	1	5%
Total	20	100%

Nota. Resultados encuesta pregunta 12

Figura 14.

Apreniendo a través de narrativas digitales



Nota. Representación gráfica pregunta 11

Análisis e interpretación: Los resultados presentan que el 95% si aprendido algún tema por medio de las narrativas digitales en otras asignaturas, mientras el 5% menciona que no. Los resultados de la encuesta reflejan una alta utilización de las narrativas digitales como herramienta de aprendizaje en diferentes asignaturas, ya que la gran mayoría de los estudiantes, ha aprendido algún tema a través de este enfoque en otras materias. Esto subraya la versatilidad y efectividad de las narrativas digitales como un recurso educativo transversal, que se utiliza en múltiples contextos académicos para enriquecer la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes, sobre todo con herramientas innovadoras e interactivas.

Pregunta N°13. ¿Le gustaría que los docentes de otras asignaturas innoven el proceso de enseñanza con el uso de las narrativas digitales?

Tabla 16.

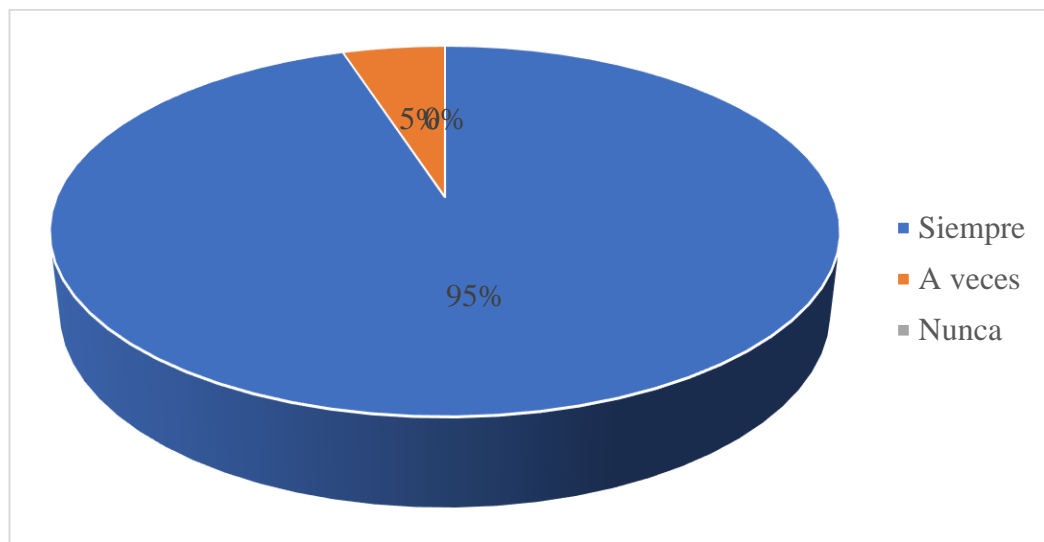
Innovación en otros docentes a través de las narrativas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	95%
A veces	1	5%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Nota. Resultados encuesta pregunta 13

Figura 15.

Innovación en otros docentes a través de las narrativas digitales



Nota. Representación gráfica pregunta 13

Análisis e interpretación: Según la encuesta realizada el 95% de los estudiantes le gustaría que siempre los docentes de otras asignaturas innoven el proceso de enseñanza con el uso de las narrativas digitales, mientras el 5% a veces. La mayoría de los estudiantes, consideran que los docentes de otras asignaturas utilicen de manera consistente las narrativas digitales como una herramienta innovadora en el proceso de enseñanza. Este alto nivel de interés sugiere que los estudiantes valoran la incorporación de tecnologías y enfoques pedagógicos modernos en su educación, buscando una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva.

4.2 Discusión de los resultados

Los resultados de la encuesta indican que un alto porcentaje de los encuestados tiene un conocimiento medio 55% en lo que respecta a las narrativas digitales en el contexto educativo, además, un 45% considera que las narrativas digitales les han ayudado a comprender mejor los conceptos y temas de Operaciones de Logística; estos hallazgos sugieren que las narrativas digitales pueden desempeñar un papel beneficioso en la enseñanza de esta asignatura. Asimismo, un porcentaje significativo de los encuestados 90% siente que las narrativas les han permitido aplicar los conceptos de Operaciones de Logística a situaciones reales de manera más efectiva; esto respalda la idea de que el uso de narrativas puede contribuir a una comprensión más profunda y aplicable de los contenidos, finalmente el 75% han aprendido temas de otras asignaturas a través de las narrativas digitales de manera satisfactoria. En comparación con el estudio realizado por (Jauregui & Ortega (2020) respaldan la noción de que las narrativas digitales pueden mejorar el proceso de aprendizaje al facilitar la comprensión, la aplicabilidad y la adquisición de conocimientos en diversas áreas académicas, incluida Operaciones de Logística, lo que es coherente con la literatura existente que destaca el valor de las narrativas digitales en la educación; esta observación destaca su potencial para fomentar un aprendizaje interdisciplinario y efectivo

En relación a los docentes de segundo de Bachillerato Comercio Exterior en la Unidad Educativa Villa Florida, se observa una percepción positiva hacia el uso de narrativas digitales en la enseñanza. El 90% de los estudiantes cree que los recursos tecnológicos son beneficiosos para adquirir conocimientos, y el 75% se siente satisfecho con el uso de narrativas digitales en Operaciones de Logística. La mayoría de los estudiantes considera que estas herramientas fomentan su participación activa en el aprendizaje. Aunque algunos experimentan mejoras en su comprensión y aplicación de conceptos "a veces", esto sugiere que, aunque las narrativas digitales son útiles, es importante adaptar su contenido para mejorar la consistencia en el aprendizaje de los estudiantes. Este hallazgo resalta la importancia de considerar las diferencias individuales al diseñar estrategias educativas que involucren narrativas digitales, asegurándose de que se adapten a las necesidades de todos los estudiantes. Al comparar con el estudio

desarrollado por Cano et al. (2021), que destaca la importancia de la tecnología y las narrativas digitales como herramientas efectivas para mejorar el proceso de aprendizaje en entornos educativos, también puede ser necesario ajustar el enfoque o contenido de las narrativas digitales para mejorar la consistencia en la comprensión y aplicación de conceptos por parte de los estudiantes.

Los resultados de este estudio revelan que la mayoría de los estudiantes de segundo de Bachillerato Comercio Exterior no experimenta dificultades significativas al utilizar narrativas digitales en el aprendizaje de Operaciones de Logística, lo que sugiere que esta estrategia pedagógica es generalmente efectiva y bien recibida por los estudiantes. Esto sugiere que las narrativas digitales son efectivas para facilitar la comprensión de los conceptos relacionados con las operaciones de logística. Además, el 100% de los encuestados está a favor de que se utilicen más a menudo en la enseñanza de Operaciones de Logística, lo que destaca su valor en el proceso educativo. Estos hallazgos respaldan la literatura existente sobre la utilidad y la eficacia de las narrativas digitales como una estrategia de enseñanza innovadora. La encuesta también reveló que la mayoría de los estudiantes ha utilizado narrativas fuera del entorno educativo formal para aprender sobre Operaciones de Logística, lo que indica la relevancia de esta herramienta más allá del aula. Además, los encuestados desean que los docentes de otras asignaturas también innoven en sus procesos de enseñanza utilizando narrativas digitales. Ahora en contraste con lo mencionado por Chacón y Sánchez (2022); este resultado subraya la disposición de los estudiantes a adoptar enfoques educativos más modernos y tecnológicos en su proceso de aprendizaje, al igual de monitorear y mejorar continuamente la calidad y relevancia de las narrativas digitales utilizadas en el aprendizaje y considerar las diversas perspectivas y necesidades de los estudiantes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La fundamentación teórica de las narrativas digitales y su aplicación en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística se presenta como una estrategia educativa prometedora y en constante evolución; los resultados respaldan la idea de que las narrativas digitales pueden tener un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística, a pesar de que un porcentaje significativo de los encuestados tiene un conocimiento medio sobre las narrativas digitales, la mayoría percibe que estas herramientas han mejorado su comprensión de los conceptos y temas de Operaciones de Logística, facilitando su aplicabilidad en situaciones reales. Además, el hecho de que el 75% de los estudiantes haya aprendido temas de otras asignaturas a través de narrativas digitales demuestra su versatilidad y su capacidad para promover un aprendizaje interdisciplinario.

La identificación de la utilización de la narrativa digital como herramienta didáctica de los docentes de segundo de Bachillerato Comercio Exterior de la Unidad Educativa Villa Florida revela una actitud positiva hacia el uso de narrativas digitales en la enseñanza. La mayoría de los estudiantes reconoce los beneficios de los recursos tecnológicos y considera que estas herramientas fomentan su participación activa en el proceso educativo. No obstante, algunos estudiantes experimentan mejoras en su comprensión y aplicación de conceptos solo ocasionalmente, lo que sugiere la necesidad de adaptar el enfoque y contenido de las narrativas digitales para garantizar una mayor consistencia en el aprendizaje. Estos hallazgos resaltan la importancia de la adaptabilidad en la implementación de narrativas digitales para atender las diferencias individuales y las necesidades de los estudiantes. Además, subrayan la relevancia de la investigación continua y el desarrollo de estrategias pedagógicas que aprovechen al máximo el potencial de las narrativas digitales en la educación de los estudiantes de Comercio Exterior en segundo de Bachillerato.

De acuerdo a los resultados donde los estudiantes en un 100% consideran que las narrativas digitales deber ser utilizadas de manera frecuente en la enseñanza de operaciones de logística, se ve la posibilidad de diseñar este tipo de narrativas para mejorar su aprendizaje y facilitar la adquisición de conocimientos en su proceso educativo; esto a consecuencia que la mayoría de los estudiantes no enfrenta dificultades significativas al utilizar esta estrategia pedagógica, lo que respalda su eficacia en la facilitación de la comprensión de conceptos relacionados con las operaciones de logística. Además, los estudiantes están a favor de una mayor utilización de narrativas digitales en la enseñanza de esta asignatura resalta su valor y relevancia en el proceso educativo e inclusive, la disposición de los estudiantes a utilizar las narrativas fuera del entorno educativo formal y su interés en que otros docentes adopten esta metodología refuerzan la importancia de la innovación educativa y el enfoque en las necesidades y preferencias de los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

Considerando que las narrativas digitales se han revelado como una estrategia educativa eficaz en la enseñanza de Operaciones de Logística, es esencial que las instituciones educativas continúen promoviendo su uso y facilitando el acceso a los laboratorios de computación. Además, se recomienda que los docentes adapten y diversifiquen sus enfoques de narrativas para atender a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de conocimiento, lo que puede optimizar aún más su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El fomento de la innovación y la experimentación constante con nuevas formas de narrativas también puede contribuir a mantener el interés de los estudiantes y mejorar su participación activa en el aprendizaje.

En vista de la actitud positiva de los profesores en relación la utilización de las narrativas digitales; se recomienda que las instituciones educativas fomenten la capacitación y el desarrollo profesional continuo, con la finalidad que puedan maximizar el uso efectivo de estas herramientas en el aula. Además, se sugiere que los docentes trabajen en colaboración para compartir las mejores prácticas y estrategias que han resultado efectivas en su experiencia. La adaptabilidad y la personalización

de las narrativas digitales son clave, por lo que se alienta a los docentes a considerar las diferentes formas de presentar contenido y adaptarlo a diversos estilos de aprendizaje. La investigación continua y la experimentación con nuevas formas de narrativas digitales pueden ayudar a mejorar la coherencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dado el alto nivel de aceptación y la disposición de los estudiantes para la integración de narrativas digitales en su proceso de aprendizaje, se recomienda que los docentes y las instituciones educativas se enfoquen en la creación y adopción de narrativas digitales en el aula de manera sistemática; es esencial diseñar narrativas digitales que se alineen con los objetivos de aprendizaje y el contenido del curso, lo que implica una colaboración estrecha entre los docentes y especialistas en tecnología educativa. Además, se insta a los docentes a brindar capacitación y orientación a los estudiantes sobre cómo aprovechar al máximo estas herramientas y cómo aplicarlas en situaciones educativas formales e informales; esto puede fomentar un aprendizaje más activo y participativo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Título

Guía de narrativas digitales en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística en la Unidad Educativa Villa Florida

6.2 Descripción

6.2.1 Antecedentes de la propuesta

En el contexto educativo actual, se ha observado un creciente interés en la integración de narrativas digitales como una herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje. Estudios anteriores han demostrado que el uso de narrativas digitales puede aumentar la retención de información y el compromiso de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La tecnología desempeña un papel fundamental en la educación moderna, y su aplicación en el aula ha demostrado ser beneficiosa. La incorporación de dispositivos digitales, software educativo y enfoques pedagógicos basados en la tecnología ha contribuido a mejorar la comprensión de conceptos complejos y a facilitar el acceso a recursos educativos enriquecedores.

En el campo específico de la logística, donde se requiere una comprensión sólida de los procesos y operaciones, es esencial explorar enfoques innovadores en la enseñanza. La aplicación de narrativas digitales podría ofrecer una forma efectiva de enseñar los principios de logística de manera más interactiva y accesible para los estudiantes. Es importante explorar experiencias locales de implementación de tecnología en la enseñanza de logística en la Unidad Educativa Villa Florida o en instituciones cercanas, para obtener información específica sobre su efectividad y posibles desafíos.

6.3 Justificación

La justificación para esta propuesta se fundamenta en varias razones clave. En primer lugar, la logística es una disciplina fundamental en la gestión empresarial y en numerosas industrias, y es esencial que los estudiantes adquieran una comprensión sólida de sus principios y prácticas. Sin embargo, a menudo, esta asignatura puede resultar compleja y abrumadora para los estudiantes debido a su enfoque en procesos y operaciones.

La narrativa digital ofrece una oportunidad única para abordar esta complejidad al presentar los conceptos de logística de una manera más visual, interactiva y atractiva. La inclusión de elementos narrativos, como historias y escenarios, puede ayudar a contextualizar la información y a hacer que sea más fácil de entender y recordar para los estudiantes. Además, el aprendizaje a través de la narrativa digital puede fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas al involucrar a los estudiantes en situaciones logísticas realistas.

En la era digital actual, los estudiantes están cada vez más familiarizados con la tecnología y las narrativas digitales, como videos, simulaciones y juegos. Al integrar estas formas de aprendizaje en el aula, se puede aprovechar el entusiasmo de los estudiantes por la tecnología y aumentar su motivación para participar activamente en el proceso de aprendizaje.

Es importante destacar que la logística es un campo en constante evolución, impulsado en gran medida por avances tecnológicos y cambios en los mercados globales. La capacitación de los estudiantes en el uso de herramientas digitales y tecnología aplicada a la logística es esencial para prepararlos para futuras carreras en este campo, la aplicación de narrativas digitales en la enseñanza de Operaciones de Logística en la Unidad Educativa Villa Florida se justifica por su capacidad para hacer que los conceptos sean más accesibles y atractivos para los estudiantes, su alineación con el entorno tecnológico actual y su relevancia para la formación en esta asignatura.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Diseñar una guía de narrativas digitales para reforzar el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística en la Unidad Educativa Villa Florida

6.4.2 Objetivos Específicos

- Planificar el diseño y elaboración de las narrativas digitales a través de herramientas digitales para el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística.
- Socializar la importancia de las narrativas digitales en el proceso de aprendizaje de la asignatura de operaciones de Logística a los docentes y estudiantes.
- Desarrollar y presentar la guía interactiva de narrativas digitales.

6.5 Desarrollo de la propuesta

6.5.1 Metodología de la propuesta

La metodología propuesta tiene como objetivo orientar el desarrollo de una guía de narrativas digitales para fortalecer el proceso de aprendizaje en la asignatura de Operaciones de Logística en la Unidad Educativa Villa Florida. Este enfoque busca aprovechar las ventajas de las tecnologías digitales y la narrativa como herramientas pedagógicas que permiten una mayor interacción, comprensión y retención de los contenidos por parte de los estudiantes.

Con esta metodología, se abordarán las etapas clave para la planificación, diseño, desarrollo y evaluación de las narrativas digitales. Se destacará la importancia de definir objetivos claros, adaptar el contenido a las necesidades de la audiencia y garantizar la accesibilidad y la interactividad en las narrativas

La implementación de esta metodología no solo enriquecerá el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Operaciones de Logística, sino que también proporcionará un marco sólido para el desarrollo de narrativas digitales efectivas en otros contextos educativos. Este enfoque promueve la innovación y la mejora continua en la educación, alineando la enseñanza con las demandas de la era digital y el aprendizaje centrado en el estudiante.

Tabla 17.

Metodología plan de acción

Fase	Objetivos	Actividades	Recursos	Indicador
Planificar	Seleccionar actividades e información necesaria según el tema	Investigar información importante. Seleccionar herramientas tecnológicas.	Computador Internet Información Herramientas tecnológicas	Cumplimiento con el cronograma establecido
Socializar	Socializar a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Villa Florida, sobre las actividades de la propuesta.	Reunión con los estudiantes y docentes para informar sobre las actividades, herramientas tecnológicas de la propuesta.	Espacio para reunión. Computador Internet Propuesta	Participación de docentes y estudiantes
Desarrollo	Desarrollar las actividades diseñadas en la propuesta	Elaboración de las actividades propuestas utilizando los recursos e información investigada	Computador Internet Información Herramientas tecnológicas	Propuesta finalizada

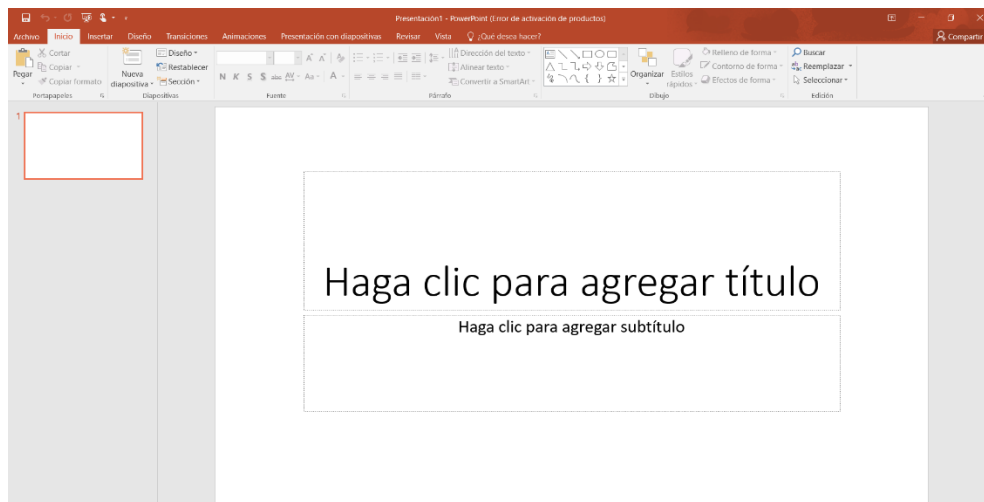
Nota. Metodología plan de acción

PROCESO DE NARRATIVAS EN POWER POINT

1. Tener los recursos necesarios para la elaboración de las narrativas digitales entre estos: imágenes, sonido de fondo, planificación, información del tema a tratar.

Figura 16.

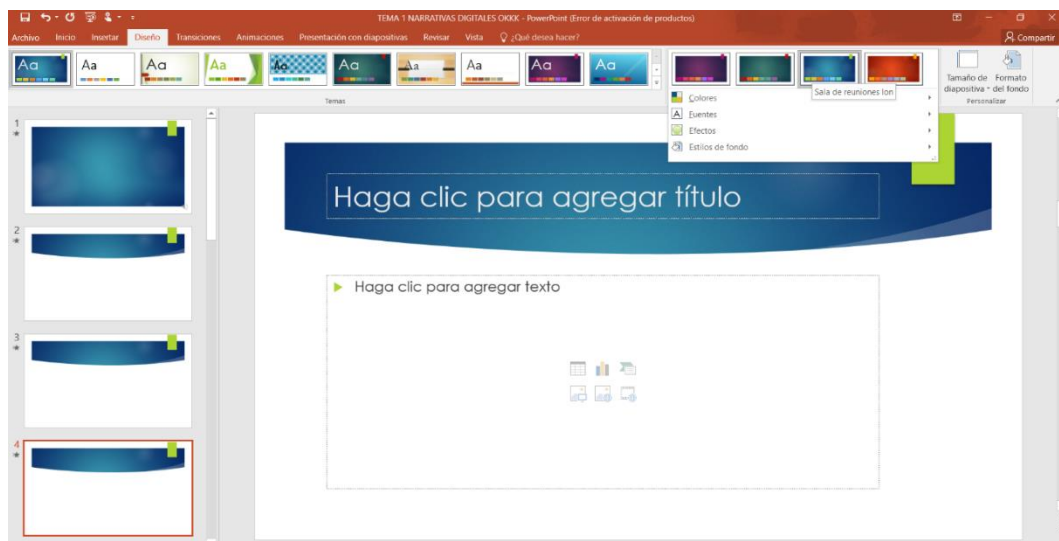
Abrir el programa Power Point



2. Seleccionar el diseño en la barra menú y dar clic en el más adecuado según el tema.

Figura 17.

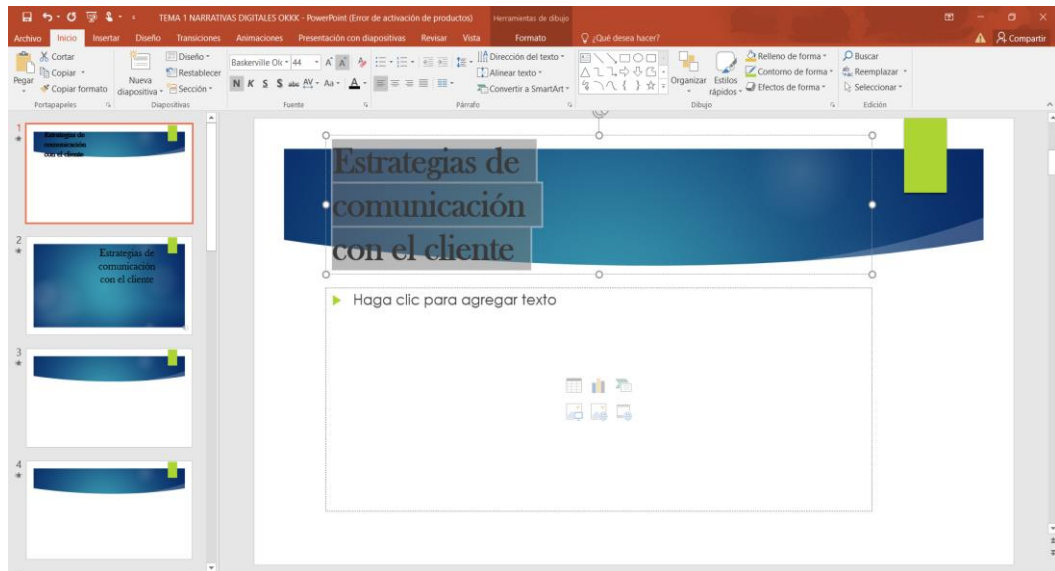
Selección del diseño



3. Dar clic en agregar título o texto e iniciar la edición de acuerdo al tema de la clase; en la cinta de opciones podemos cambiar el tamaño, la fuente y el color del texto.

Figura 18.

Edición de título



4. Dar clic en insertar y seleccionar la opción imagen para añadir las imágenes guardadas en nuestro equipo.

Figura 19.

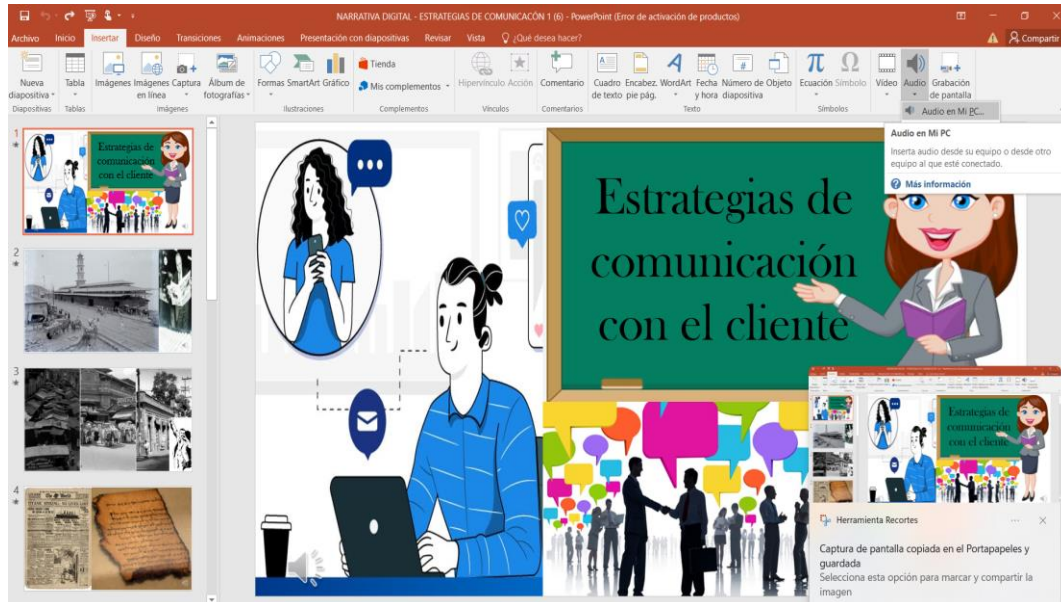
Insertar imagen



5. Una vez realizadas todas las diapositivas; en la barra de menú dar clic en insertar, seleccionar la opción audio y escoger el archivo de sonido de fondo.

Figura 20.

Insertar audio



6. En la opción herramientas de audio realizar las configuraciones de sonido.

Figura 21.

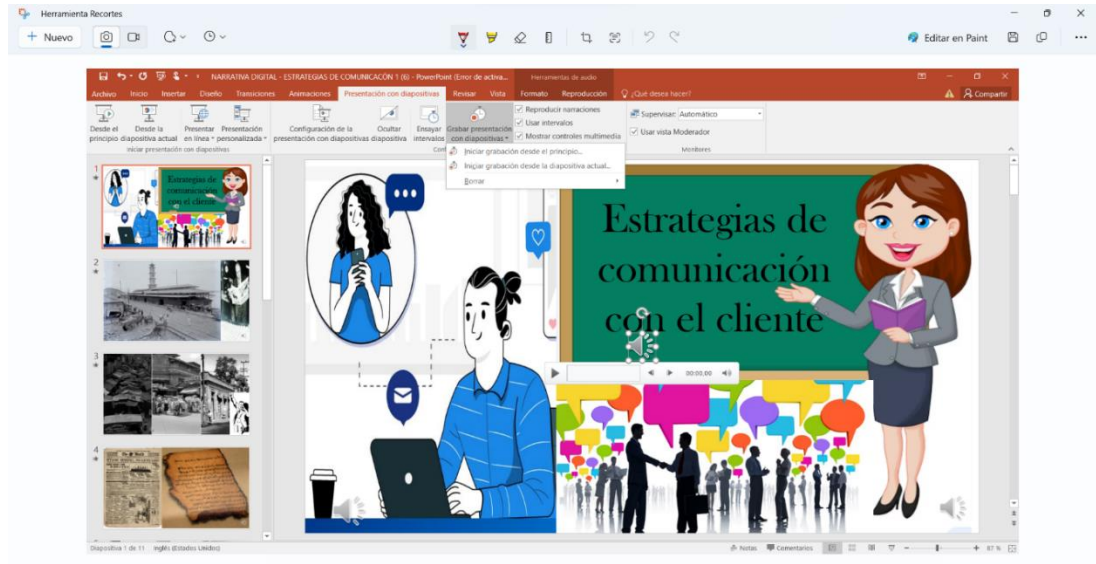
Configuración de sonido



7. En la barra de menú seleccionar presentación con diapositivas y dar clic en grabar presentación para empezar la narración.

Figura 22.

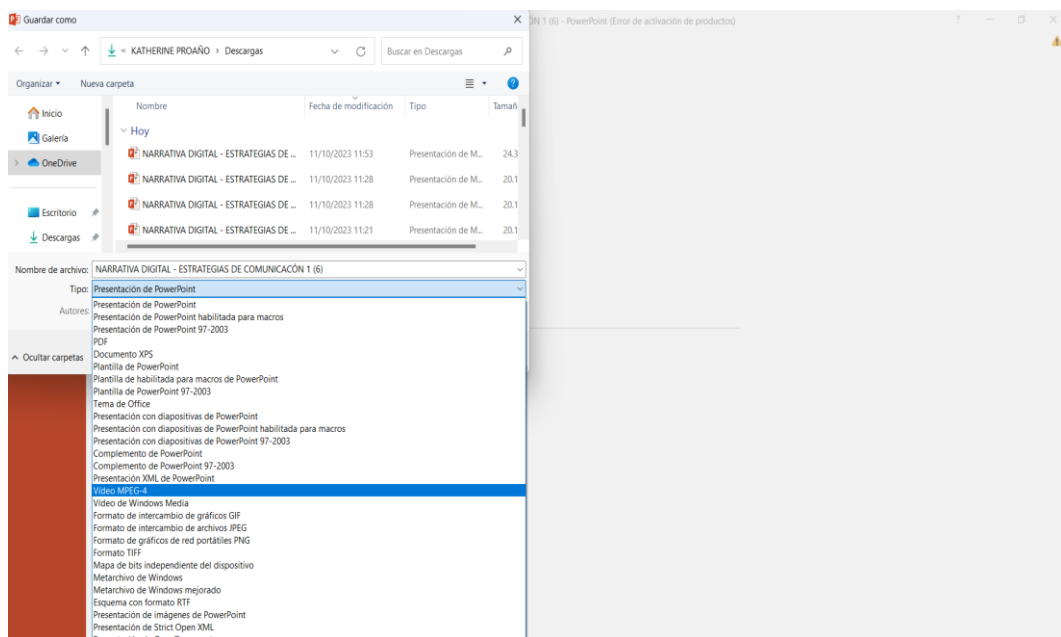
Inserción de la narrativa



8. Dar clic en archivo y guardar la narrativa digital como video MPEG-4.

Figura 23.

Guardar narrativa

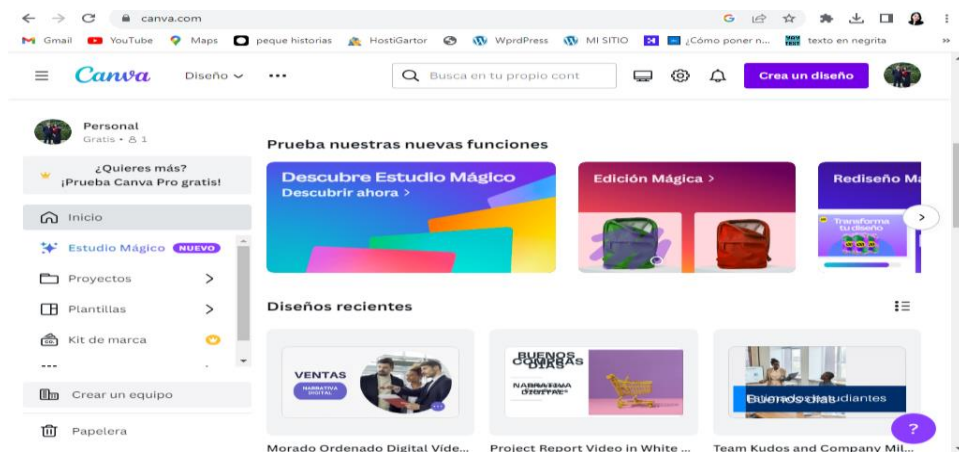


PROCESO DE NARRATIVAS EN CANVA

1. Tener los recursos necesarios para la elaboración de las narrativas digitales entre estos: imágenes, sonido de fondo, planificación, información del tema a tratar.
Tomar una cuenta en Canva y abrir el programa

Figura 24.

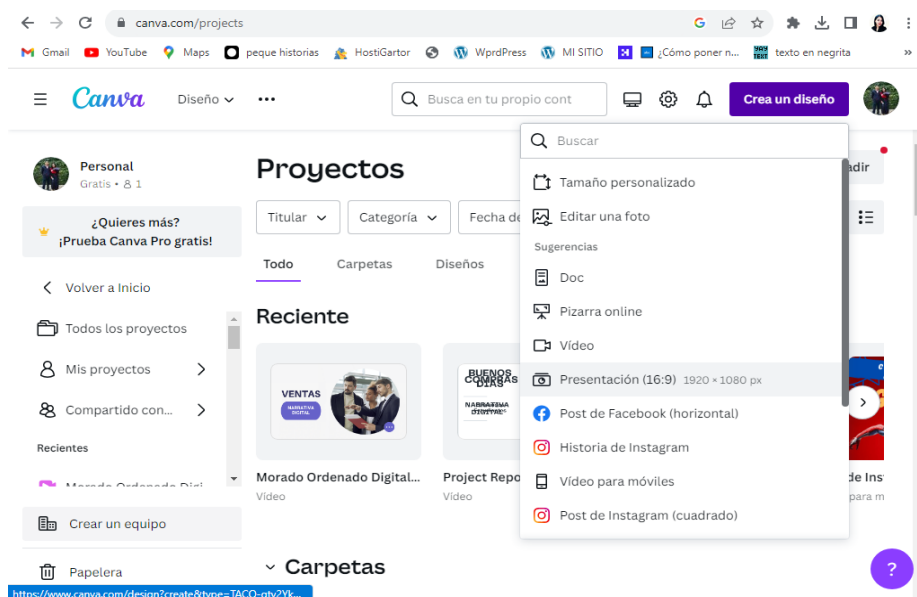
Abrir Canva



2. Elegir la opción de crear un diseño.

Figura 25.

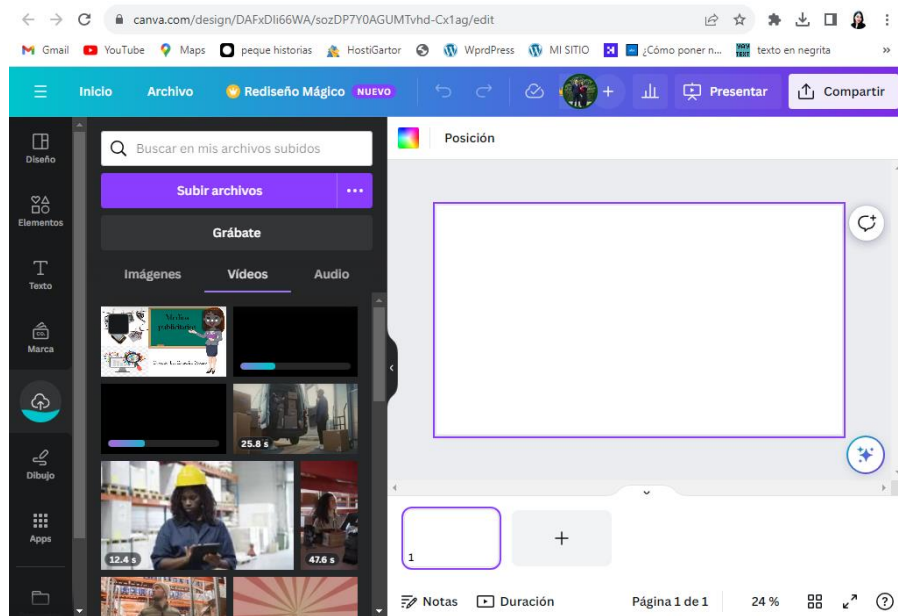
Selección para creación de diseño



3. Subir todos los recursos externos que no se encuentran en canva.

Figura 26.

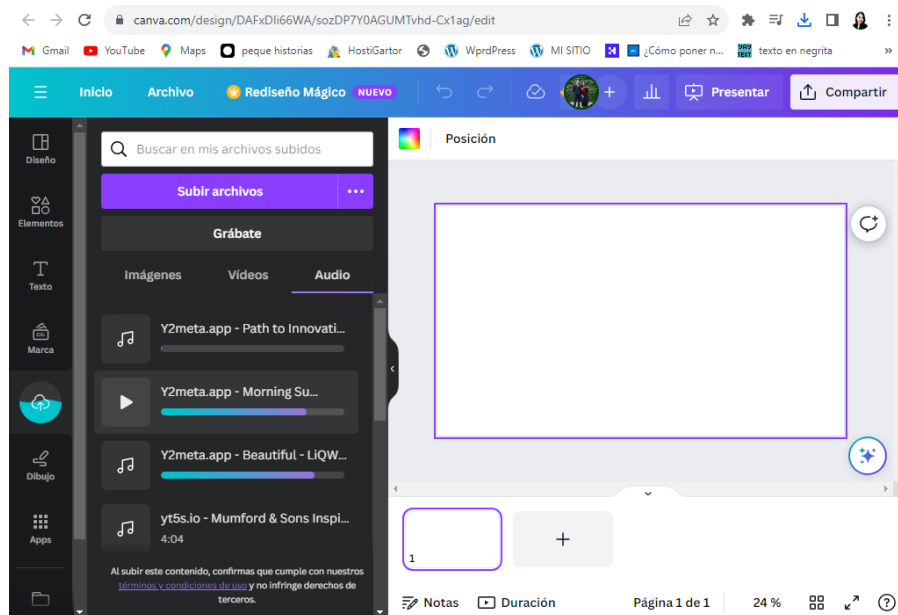
Agregar recursos externos en Canva



4. Subir los audios y música de fondo que se utilizará.

Figura 27.

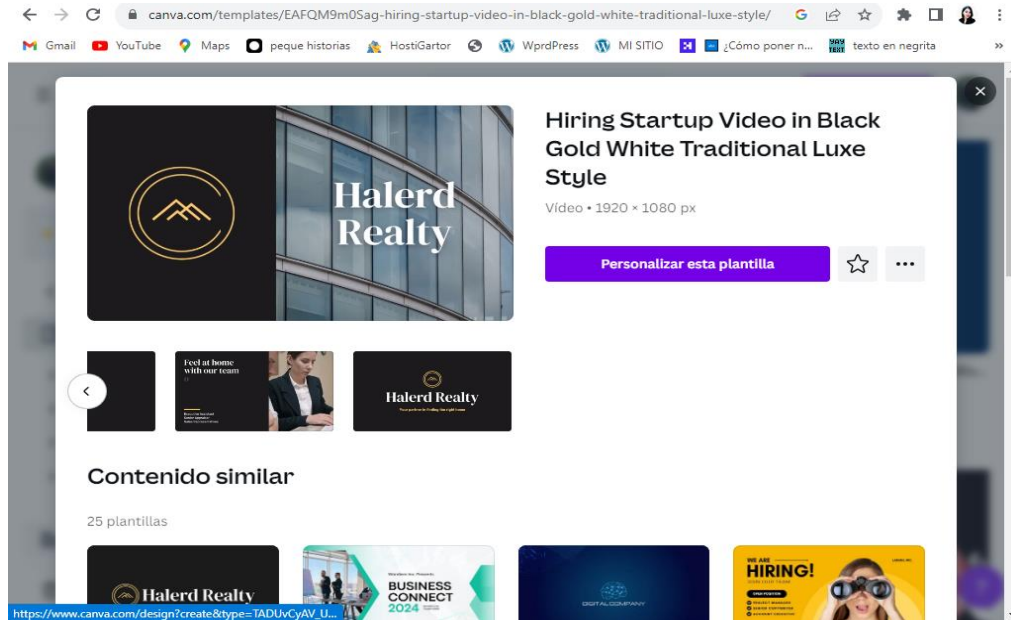
Agregar sonidos



5. Elegir una plantilla que tomaremos como referencia.

Figura 28.

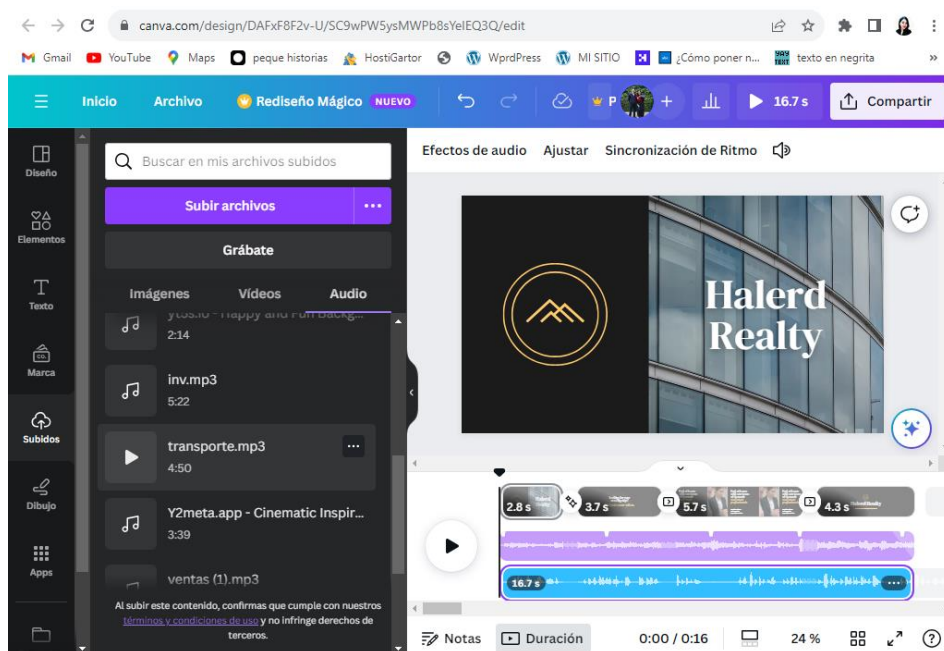
Selección de plantilla a trabajar



6. Ir modificando la plantilla, cambiando el texto y aumentando más cosas necesarias para las narrativas

Figura 29.

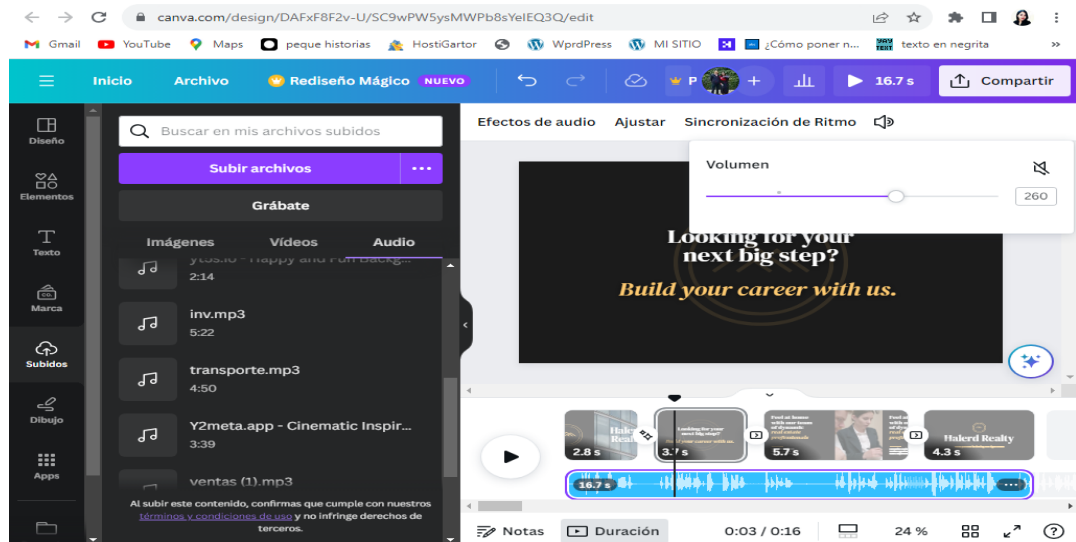
Editar plantilla según la información deseada



7. Colocar el audio y editar el volumen de la voz en off

Figura 30.

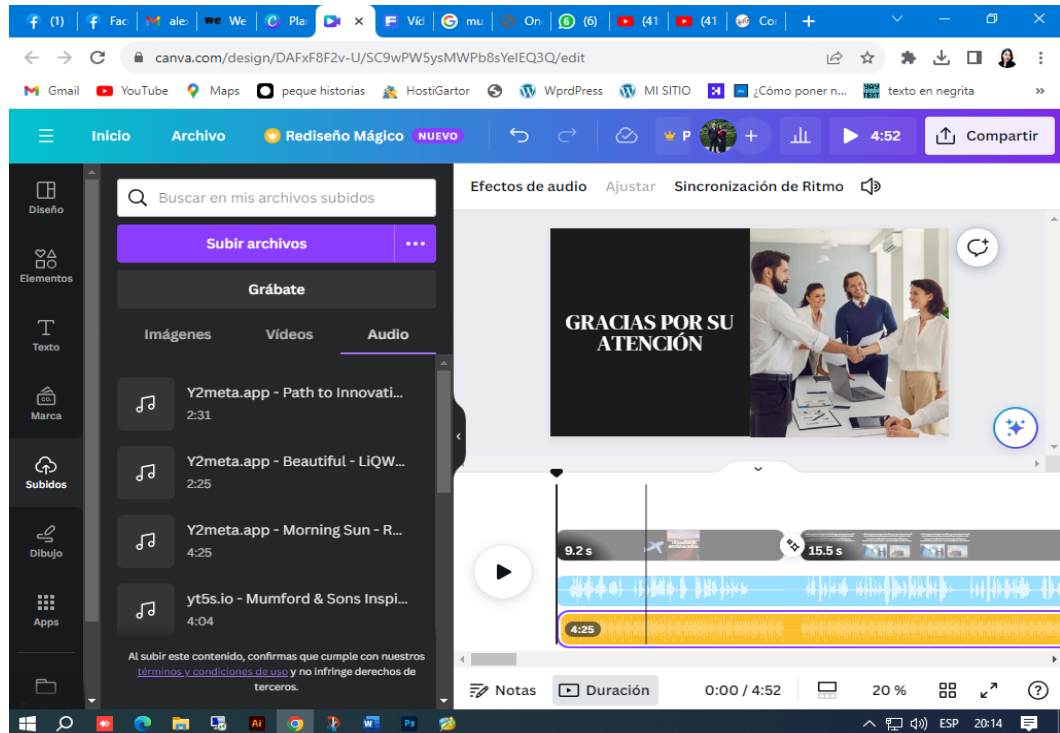
Agregar audio y edición de voz



8. Colocar la música de fondo y bajar o subir el volumen según sea necesario

Figura 31.

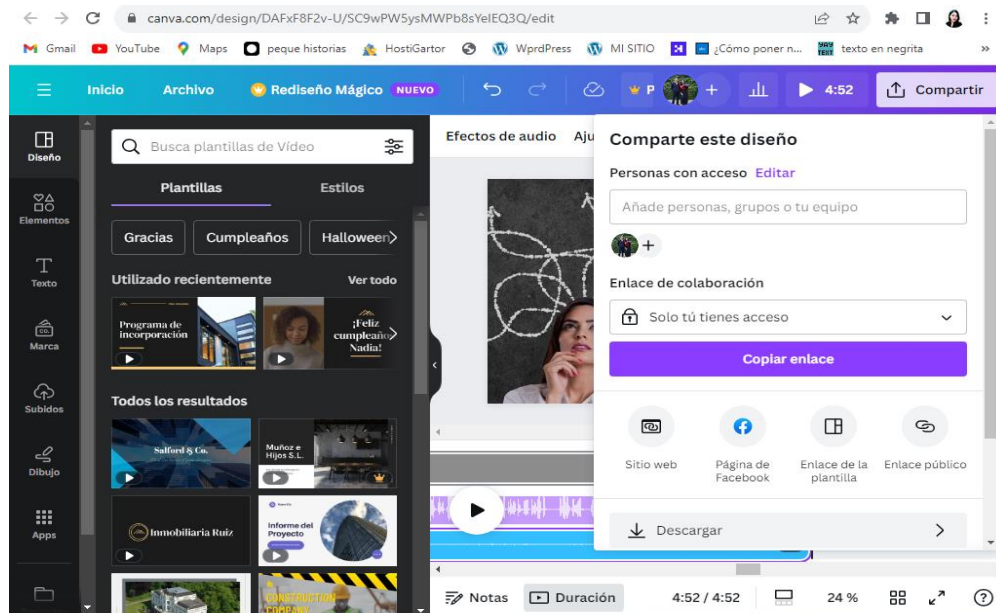
Agregar música de fondo



9. Una vez finalizado el video poner en la opción compartir.

Figura 32.

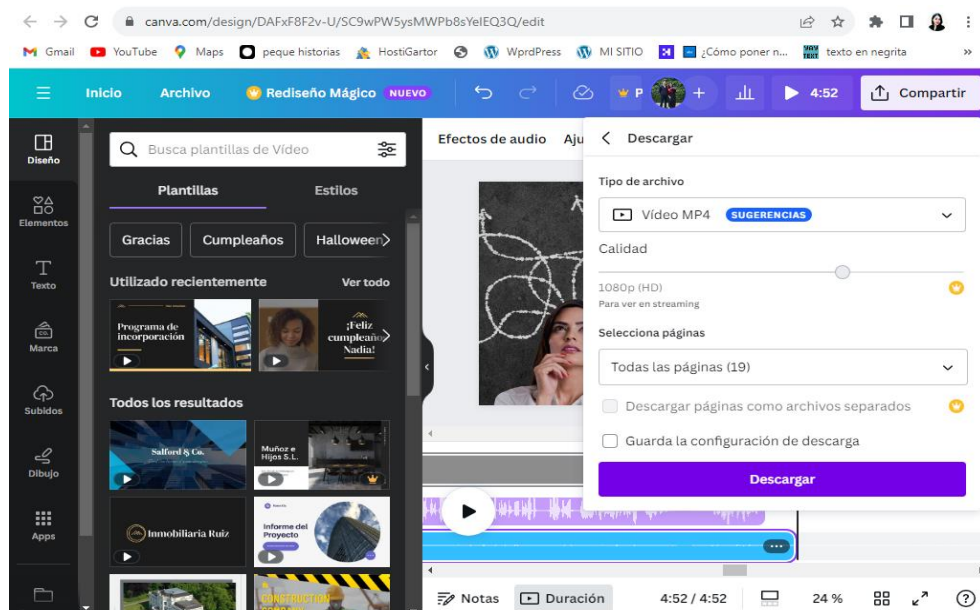
Compartir la narrativa



10. Descargar la narrativa según el formato deseado, en este caso en formato MP4

Figura 33.

Descargar la narrativa



PLANIFICACIONES CON LA UTILIZACIÓN DE LAS NARRATIVAS

Tabla 18. Plan de clase compras

UNIDAD EDUCATIVA “VILLA FLORIDA” BACHILLERATO TÉCNICO PLANIFICACIÓN DE CLASE AÑO LECTIVO 2023-2024					
1.- DATOS DE REFERENCIA					
Figura profesional	Comercio Exterior				
Nombre del docente	Ing. Katherine Proaño				
Curso	2° Bachillerato	Paralelo	A	Año lectivo	2023-2024
Nombre del módulo formativo	Operaciones de Logística				
Objetivo del módulo formativo	Realizar operaciones de logística nacional e internacional de mercancías cumpliendo con las normas de calidad establecidas.				
N° y nombre de la unidad de trabajo	Gestión de las Operaciones de Aprovisionamiento			TIEMPO	90 minutos
Objetivo de la clase	Identificar la clasificación de la compra para participar en el mercado de bienes y servicios.				
Actitudes, valores y normas:	Apreciar la creatividad del valor agregado en los procesos de las actividades comerciales.				

2.- DESARROLLO							
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE				SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD	Recursos	EVALUACIÓN	
N°	Nombre (contenidos conceptuales)	Procedimientos	Tiempo			Criterios	Técnica - instrumento
1	Compras	Identificar la clasificación de la compras.	90 minutos	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar la lectura acerca del tema de estudio. ✓ Responder las siguientes preguntas: ¿Qué entiende por compra? ¿Qué tipos de compra conoce? ¿Qué agentes intervienen en un proceso de compra? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar la narrativa digital en el siguiente enlace: https://youtu.be/eDWPQwM-jJE ✓ Dialogar acerca del tema de estudio con los estudiantes. 	Celulares Cuadernos Esferos Documento de consulta Proyector Computadoras	Identifica la clasificación de la compras.	<p>Técnica: Análisis de desempeños o producciones.</p> <p>Instrumento: Rúbrica o Matriz de valoración</p>

				<p>CONCEPTUALIZACIÓN Realizar una infografía acerca del tema de estudio.</p> <p>APLICACIÓN Formar grupos de 5 personas y simular el tipo de compra asignado a cada equipo.</p>			
3.- ADAPTACIONES CURRICULARES							
4.- BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA							
https://acortar.link/IstUOf https://acortar.link/ILHJn5							

ELABORADO POR:		REVISADO POR:		APROBADO POR:	
DOCENTE:	KATHERINE PROAÑO DOCENTE	REVISOR:	KATHERINE PROAÑO COORDINADORA	DIRECTIVO:	MSC. MARIA ANDRADE VICERRECTORA
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:	
FECHA:				FECHA:	

Tabla 19. Plan de clase inventario

<p style="text-align: center;">UNIDAD EDUCATIVA “VILLA FLORIDA” BACHILLERATO TÉCNICO PLANIFICACIÓN DE CLASE AÑO LECTIVO 2023-2024</p>							
1.- DATOS DE REFERENCIA							
Figura profesional		Comercio exterior					
Nombre del docente		Ing. Katherine Proaño					
Curso		2° Bachillerato	Paralelo		A	Año lectivo	2023-2024
Nombre del módulo formativo		Operaciones de logística					
Objetivo del módulo formativo		Realizar operaciones de logística nacional e internacional de mercancías cumpliendo con las normas de calidad establecidas.					
N° y nombre de la unidad de trabajo		Gestión de las Operaciones de Aprovisionamiento				TIEMPO	90 MINUTOS
Objetivo de la clase		Realizar el inventario de la mercancía para mantener el control del proyecto.					
Actitudes, valores y normas:		Responsabilidad y rigor en los recuentos físicos de la mercancía.					
2.- DESARROLLO							
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE				Secuencia de la actividad	Recursos	EVALUACIÓN	
N°	Nombre (contenidos conceptuales)	Procedimientos	Tiempo			Criterios	Técnica - instrumento
1	Inventario	Realizar el inventario de la	90 minutos	EXPERIENCIA	Celulares Cuadernos	Realiza el inventario	Técnica: Análisis de

		mercancía para manteniendo el control del proyecto.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recordar el inventario realizado de los bienes de la institución. ✓ Responder las siguientes preguntas: ¿Qué entiende por inventario? ¿Por qué es importante realizar el inventario de la mercancía? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar la narrativa digital en el siguiente enlace: https://youtu.be/VffkNgo11Wk ✓ Dialogar acerca del tema de estudio con los estudiantes. <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>Sintetizar la información a través de un ensayo.</p>	Esferos Documento de consulta Proyector Computadoras	de la mercancía manteniendo el control del proyecto.	desempeños o producciones. Instrumento: Rúbrica o Matriz de valoración
--	--	--	--	---	--	--	--

				APLICACIÓN Formar grupos de 5 personas y realizar el inventario de los productos que ingresan al proyecto para la venta.			
3.- ADAPTACIONES CURRICULARES							
4.- BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA							
https://acortar.link/6PasCG							

ELABORADO POR:		REVISADO POR:		APROBADO POR:	
Docente:	Katherine Proaño Docente	Revisor:	Katherine Proaño Coordinadora	Directivo:	Msc. María andrade Vicerrectora
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:	
FECHA:				FECHA:	

Tabla 20. Plan de clase medios publicitarios

UNIDAD EDUCATIVA “VILLA FLORIDA” BACHILLERATO TÉCNICO PLANIFICACIÓN DE CLASE AÑO LECTIVO 2023-2024							
1.- DATOS DE REFERENCIA							
Figura profesional		Comercio exterior					
Nombre del docente		Ing. Katherine Proaño					
Curso		2° Bachillerato	Paralelo		A	Año lectivo	2023-2024
Nombre del módulo formativo		Operaciones de logística					
Objetivo del módulo formativo		Realizar operaciones de logística nacional e internacional de mercancías cumpliendo con las normas de calidad establecidas.					
N° y nombre de la unidad de trabajo		Estrategias para el Diseño y Mezcla de Marketing				Tiempo	90 minutos
Objetivo de la clase		Desarrollar estrategias de medios publicitarios de acuerdo al cliente para lograr la venta del producto.					
Actitudes, valores y normas:		Apreciar la creatividad del valor agregado en los procesos de las actividades comerciales.					
2.- DESARROLLO							
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE				Secuencia de la actividad	Recursos	EVALUACIÓN	
N°	Nombre (contenidos conceptuales)	Procedimientos	Tiempo			Criterios	Técnica - Instrumento
1	Medios Publicitarios	Desarrollar estrategias de medios publicitarios de	90 minutos	EXPERIENCIA	Celulares Cuadernos Esferos	Desarrolla estrategias de medios publicitarios	Técnica: Análisis de desempeños o producciones.

		acuerdo al cliente.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar la lectura acerca de los medios publicitarios. ✓ Responder las siguientes preguntas: ¿Qué entiende por medio publicitario? ¿Por qué será importante la elección del medio publicitario para dar a conocer un producto o servicio? ¿Cuáles son los medios publicitarios que usted conoce? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar la narrativa digital en el siguiente enlace: https://youtu.be/kIqRx-PI5RA ✓ Dialogar acerca del tema de estudio con los estudiantes. 	Documento de consulta Proyector Computadoras	de acuerdo al cliente.	Instrumento: Rúbrica o Matriz de valoración
--	--	---------------------	--	--	--	------------------------	---

				<p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>Realizar un organizador gráfico acerca del tema de estudio.</p> <p>APLICACIÓN</p> <p>Formar grupos de 5 personas y utilizar el medio publicitario adecuado para la venta de productos del proyecto didáctico Villa E-Commerce.</p>			
3.- ADAPTACIONES CURRICULARES							
4.- BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA							
https://medac.es/blogs/comercio-y-marketing/medios-publicitarios							

ELABORADO POR:		REVISADO POR:		APROBADO POR:	
Docente:	Katherine Proaño Docente	Revisor:	Katherine Proaño coordinadora	Directivo:	Msc. Maria Andrade Vicerrectora
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:	
FECHA:				FECHA:	

Tabla 21. Plan de clase Publicidad

UNIDAD EDUCATIVA “VILLA FLORIDA”							
BACHILLERATO TÉCNICO							
PLANIFICACIÓN DE CLASE							
AÑO LECTIVO 2023-2024							
1.- DATOS DE REFERENCIA							
Figura profesional		Comercio Exterior					
Nombre del docente		Ing. Katherine Proaño					
Curso		2° Bachillerato	Paralelo	A	Año lectivo	2023-2024	
Nombre del módulo formativo		Operaciones de Logística					
Objetivo del módulo formativo		Realizar operaciones de logística nacional e internacional de mercancías cumpliendo con las normas de calidad establecidas.					
N° y nombre de la unidad de trabajo		Estrategias para el Diseño y Mezcla de Marketing			Tiempo	90 minutos	
Objetivo de la clase		Distinguir los tipos de publicidad y sus principales características para persuadir la compra de un producto.					
Actitudes, valores y normas:		Ser Flexible y adaptarse a los cambios.					
2.- DESARROLLO							
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE				Secuencia de la actividad	Recursos	EVALUACIÓN	
N°	Nombre (contenidos conceptuales)	Procedimientos	Tiempo			criterios	técnica - instrumento
1	Publicidad	Distinguir los tipos de publicidad y sus principales características.	90 minutos	EXPERIENCIA ✓ Escuchar la lectura acerca de la publicidad. ✓ Responder las siguientes preguntas:	Celulares Cuadernos Esferos Documento de consulta	Distingue los tipos de publicidad y sus principales características.	Técnica: Análisis de desempeños o producciones.

			<p>¿Cómo cree que daban a conocer un producto o servicio en los tiempos antiguos?</p> <p>¿Qué entiende por publicidad?</p> <p>¿Qué tipo de publicidad utilizaría para la venta de un producto y servicio?</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>✓ Observar la narrativa digital en el siguiente enlace: https://n9.cl/3wur5</p> <p>✓ Dialogar acerca del tema de estudio con los estudiantes</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN Realizar una infografía sobre el tema de estudio.</p> <p>APLICACIÓN Formar grupos de 5 personas y realizar la campaña</p>	Proyector Computadoras		Instrumento: Rúbrica o Matriz de valoración
--	--	--	---	---------------------------	--	---

				publicitaria para la venta de los productos del proyecto didáctico Villa E-Commerce.			
3.- ADAPTACIONES CURRICULARES							
4.- BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA							
https://economipedia.com/definiciones/publicidad.html							

ELABORADO POR:		REVISADO POR:		APROBADO POR:	
Docente:	Katherine Proaño Docente	Revisor:	Katherine Proaño coordinadora	Directivo:	Msc. María Andrade Vicerrectora
Firma:		Firma:		Firma:	
Fecha:				Fecha:	

Tabla 22. Plan de clase Estrategias de Comunicación

UNIDAD EDUCATIVA “VILLA FLORIDA” BACHILLERATO TÉCNICO PLANIFICACIÓN DE CLASE AÑO LECTIVO 2023-2024							
1.- DATOS DE REFERENCIA							
Figura profesional		Comercio Exterior					
Nombre del docente		Ing. Katherine Proaño					
Curso		2° Bachillerato	Paralelo	A	Año lectivo	2023-2024	
Nombre del módulo formativo		Operaciones de Logística					
Objetivo del módulo formativo		Realizar operaciones de logística nacional e internacional de mercancías cumpliendo con las normas de calidad establecidas.					
N° y nombre de la unidad de trabajo		Estrategias para el Diseño y Mezcla de Marketing			Tiempo	90 Minutos	
Objetivo de la clase		Desarrollar estrategias de comunicación de valor de acuerdo al cliente para establecer relaciones efectivas y lograr la venta de un producto.					
Actitudes, valores y normas:		Cooperar en el trabajo en equipo con actitud tolerante y receptiva ante las opiniones de los demás.					
2.- DESARROLLO							
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE				Secuencia de la actividad	Recursos	EVALUACIÓN	
N°	Nombre (contenidos conceptuales)	Procedimientos	Tiempo			Criterios	Técnica instrumento

1	Estrategias de comunicación con el cliente	Desarrollar estrategias de comunicación de valor de acuerdo al cliente.	90 minutos	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar la lectura del documento de consulta con el tema Estrategias de comunicación con el cliente. ✓ Responder las siguientes preguntas: ¿Qué entiende por estrategias de comunicación? ¿Cómo ayudan las estrategias de comunicación a las empresas? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar la narrativa digital en el siguiente enlace: https://youtu.be/3HvvHik6pIM ✓ Dialogar acerca del tema de estudio con los estudiantes. <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>Realizar un organizador gráfico sobre el tema de clase.</p>	Celulares Cuadernos Esferos Documento de consulta Proyector Computadoras	Desarrolla estrategias de comunicación de valor de acuerdo al cliente.	<p>Técnica: Análisis de desempeños o producciones.</p> <p>Instrumento: Rúbrica o Matriz de valoración</p>
---	--	---	------------	--	---	--	---

				APLICACIÓN Formar grupos de 5 personas y realizar un video con el tipo de estrategia asignada.			
3.- ADAPTACIONES CURRICULARES							
4.- BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA							
https://blog.hubspot.es/marketing/estrategias-comunicacion							

ELABORADO POR:		REVISADO POR:		APROBADO POR:	
Docente:	Katherine Proaño Docente	Revisor:	Katherine Proaño coordinadora	Directivo:	Msc. María Andrade Vicerrectora
Firma:		Firma:		Firma:	
Fecha:				Fecha:	

Tabla 23. Plan de clase Transporte

<p style="text-align: center;">UNIDAD EDUCATIVA “VILLA FLORIDA” BACHILLERATO TÉCNICO PLANIFICACIÓN DE CLASE AÑO LECTIVO 2023-2024</p>							
1.- DATOS DE REFERENCIA							
Figura profesional		Comercio Exterior					
Nombre del docente		Ing. Katherine Proaño					
Curso		2° Bachillerato	Paralelo		A	Año lectivo	2023-2024
Nombre del módulo formativo		Operaciones de Logística					
Objetivo del módulo formativo		Realizar operaciones de logística nacional e internacional de mercancías cumpliendo con las normas de calidad establecidas.					
N° y nombre de la unidad de trabajo		Gestión de las Operaciones de Aprovisionamiento				Tiempo	90 minutos
Objetivo de la clase		Identificar las principales características del transporte para seleccionar el medio idóneo.					
Actitudes, valores y normas:		Asegurar la confianza de los clientes en la toma de decisiones de acuerdo al medio de transporte que ofrece la empresa.					
2.- DESARROLLO							
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE				Secuencia de la Actividad	Recursos	EVALUACIÓN	
N°	Nombre (contenidos conceptuales)	Procedimientos	Tiempo			Criterios	Técnica - instrumento
1	Transporte Internacional	Identificar las principales características del transporte	90 minutos	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar la lectura sobre el tema de estudio. ✓ Responder las siguientes preguntas: 	Celulares Cuadernos Esferos Documento de consulta	Identifica las principales características del transporte seleccionando	Técnica: Análisis de desempeños o producciones.

		seleccionando el medio idóneo.	<p>¿Qué entiende por transporte internacional?</p> <p>¿Qué tipos de transporte conoce usted para trasladar la mercancía a otros países?</p> <p>¿Qué documentación es necesaria para trasladar la mercancía a los mercados internacionales?</p> <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar la narrativa digital en el siguiente enlace: https://n9.cl/6agyn ✓ Dialogar acerca del tema de estudio con los estudiantes. <p>CONCEPTUALIZACIÓN Realizar un organizador gráfico acerca del tema de estudio.</p> <p>APLICACIÓN Realizar un debate sobre el uso de las modalidades de</p>	Proyector Computadoras	el medio idóneo.	Instrumento: Rúbrica o Matriz de valoración
--	--	--------------------------------	---	---------------------------	------------------	---

				trasporte de acuerdo al tipo de bien, distancia y tiempo de entrega			
3.- ADAPTACIONES CURRICULARES							
4.- BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA							
https://acortar.link/JBhMfO							

ELABORADO POR:		REVISADO POR:		APROBADO POR:	
Docente:	Katherine Proaño Docente	Revisor:	Katherine Proaño coordinadora	Directivo:	Msc. María Andrade Vicerrectora
Firma:		Firma:		Firma:	
Fecha:				Fecha:	

Tabla 24. Plan de clase ventas

UNIDAD EDUCATIVA “VILLA FLORIDA” BACHILLERATO TÉCNICO PLANIFICACIÓN DE CLASE AÑO LECTIVO 2023-2024							
1.- DATOS DE REFERENCIA							
Figura profesional		Comercio Exterior					
Nombre del docente		Ing. Katherine Proaño					
Curso		2° Bachillerato	Paralelo	A	Año lectivo	2023-2024	
Nombre del módulo formativo		Operaciones de Logística					
Objetivo del módulo formativo		Realizar operaciones de logística nacional e internacional de mercancías cumpliendo con las normas de calidad establecidas.					
N° y nombre de la unidad de trabajo		Estrategias para el Diseño y Mezcla de Marketing			Tiempo	90 minutos	
Objetivo de la clase		Aplicar técnicas de marketing para convencer a los clientes potenciales que compren los productos.					
Actitudes, valores y normas:		Apreciar la creatividad del valor agregado en los procesos de las actividades comerciales.					
2.- DESARROLLO DE LA UNIDAD DE TRABAJO							
ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE				secuencia de la actividad	recursos	EVALUACIÓN	
N°	Nombre (contenidos conceptuales)	Procedimientos	Tiempo			Criterios	Técnica - instrumento
1	Ventas	Aplicar técnicas de marketing logrando la compra de los productos.	90 minutos	EXPERIENCIA ✓ Leer el documento de investigación acerca de la venta.	Celulares Cuadernos Esferos Documento de consulta	Aplica técnicas de marketing logrando la compra de	Técnica: Análisis de desempeños o producciones.

			<p>✓ Responder las siguientes preguntas: ¿Qué entiende por venta? ¿Qué tipos de ventas conoce? ¿Por qué es importante que un vendedor se encuentre preparado para realizar la venta de un producto a servicio?</p> <p>REFLEXIÓN ✓ Observar la narrativa digital en el siguiente enlace: https://n9.cl/jrvgf</p> <p>✓ Dialogar acerca del tema de estudio con los estudiantes</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN Realizar un organizador gráfico acerca del tema de estudio.</p> <p>APLICACIÓN Formar grupos de 5 personas y aplicar el tipo de venta</p>	Proyector Computadoras	los productos.	Instrumento: Rúbrica o Matriz de valoración
--	--	--	---	---------------------------	----------------	---

				asignado correctamente proceso.	cumpliendo todo el			
3.- ADAPTACIONES CURRICULARES								
4.- BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA								
https://acortar.link/QPQfro								

ELABORADO POR:		REVISADO POR:		APROBADO POR:	
Docente:	Katherine Proaño Docente	Revisor:	Katherine Proaño coordinadora	Directivo:	Msc. María Andrade Vicerrectora
Firma:		Firma:		Firma:	
Fecha:				Fecha:	

Bibliografía

- Acosta, A. (2020). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophía*, 1(19), 253. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.12>
- Acosta, A. H. (2018). Innovación, tecnologías y educación: Las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana Social*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v2i2.295>
- Aparici, R., & Silva, M. (2022). Pedagogy of Interactivity. *Comunicar*, 19(38), 51-58. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>
- Arana, J. (2020). *Aprendizaje activo en el proceso cognitivo*. [bachelorThesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35497>
- Bron, M. (2021). *El aprendizaje basado en proyectos colaborativos como método de aprendizaje en narrativas digitales*. 298. <https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/16090/7-TEESIS%20DOCTORAL%20MAXIMILIANO%20BRON-FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cano, A., García, J., & Orejuela, J. (2021). *Uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias lectoras en los estudiantes*. 172. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13602/TGF_Jhon%20Heiler%20Garcia%20Mosquerano%20Cano.pdf?sequence=1
- Carcaño, E. (2021, abril 28). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Revista Vinculando. <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Chacón, M., & Sánchez, A. (2022). *Narrativas digitales para la motivación del aprendizaje significativo*. 33. <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/xmlui/bitstrelloved=y>
- Correa, D. M., Abarca, A., & Baños, C. (2019). Actitud y aptitud en el proceso del aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/actitud-aptitud-aprendizaje.html>

- Echeverri, A. (2022). *Narrativas digitales: El arte de la narración en la cibercultura*. 76. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/hanesis275.pdf?seque>
- Encalada, E. (2021). *La narrativa digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la historia*. 139. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2832/1/encalada%20vaca%20enma%20danielA.pdf>
- González, M., & Dellepiane, P. (2022). *Matemática creativa en la cultura digital*. 6. <https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Departamento%20de%20Ingreso/Posgrado/Sociales/2021/Educaci%C3%A1l%20ProSED%202021.pdf>
- Gutiérrez, R., & Alarcón, R. (2020). Desarrollo de la conciencia fonológica en el inicio del proceso de aprendizaje de la lectura. *Revista signos*, 53(104), 664-681. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342020000300664>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la Investigación*. 4, 882. <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog20SAMPIERI.pdf>
- Included. (2022). Qué es la narración digital? *INCLUDED*. <https://www.includedeurope.eu/es/que-es-la-narracion-digital/>
- Jauregui, A., & Ortega, C. (2020). Narrativas transmediáticas en la apropiación social del conocimiento. *Revista Latina de Comunicación Social*, 77, 357-372. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7603043>
- Jurado, M., Avello, R., & Bravo, G. (2020). Caracterización de la comunicación interpersonal en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e09.2284>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. 102. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Lion, C., & Ambrosino, M. (2021). *Narrativas digitales tansmedia en educación*. 216. http://dspace5.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/14377/uba_ffyl_t_2021_se_ambrosino.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza, M., & Acosta, A. (2023). Storytelling una herramienta digital en el ámbito educativo: Revisión sistemática en el contexto suramericano. *Domino de las Ciencias*, 9(1), Article 1. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3266>

- Montaña, M. (2018). *Narrativa digital y su implementación en la pedagogía de la era tecnológica*. 119.
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/3974/Monta%C3%B1aCristanchoManuel2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Navarro, E. (2021). La construcción de narrativas sobre fenómenos de movilidad humana en redes sociales: Un estado de la cuestión. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 27(1), Article 1. <https://doi.org/10.5209/esmp.71408>
- Ochoa, O. L., & Díaz, N. M. (2021). Implementación de una narrativa digital para facilitar el aprendizaje de fracciones en la escuela primaria. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 533-544. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13350>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2022). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), Article 23. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., & Cabrera, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), Article 23. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Peralta, B. (2021). *Convergencia en las narrativas digitales: Retos y perspectivas del periodismo transmedia, El caso de la construcción y elección del logo del Metro de Quito*. 83. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/-FACSO-peralta%20byron.pdf>
- Ramón, J., & Vílchez, J. (2021). Cultura digital y el desarrollo de competencias matemáticas en la educación universitaria. *Revista Conrado*, 17(81), Article 81. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1903>
- Ruiz, C. P., Gómez, Y., Vidal, N., & Usta, W. (2022). Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente. *CIENCIAMATRIA*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.992>
- Serna, R., & Alvites, C. (2021). Plataformas educativas: Herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *HAMUT'AY*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>
- Tercero, M. (2019). *Aplicación de la Narrativa Digital para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura a través del cuento interactivo en Scratch a los estudiantes*.

136. http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19866/1_0010-FIL-566.pdf
- Valencia, J., & Villa, E. (2019). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: Resultados desde un análisis bibliométrico. *Kepes*, 13, 197-231. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.10>
- Vara, A. (2021). Las narrativas digitales en Educación Infantil: Una experiencia de investigación e innovación con booktrailer, cuentos interactivos digitales y Realidad Aumentada. *Diablotexto Digital*, 3(0), Article 0. <https://doi.org/10.7203/diablotexto.3.11031>
- Vásquez, J., & López, X. (2021). *Narrativas digitales y desarrollo social: Análisis y caracterización de los géneros de no ficción interactiva*. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/50554/Pages%20from%20978-84-945243-2-51-6.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Verdezoto, G. (2021). *Herramientas digitales y su implementación en el ámbito educativo*. 31. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/9914/E-UTB-FCJSE-EBAS-000282.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zambrano, F., & Arroyo, M. (2022). “Las narrativas digitales y su impacto en la lectoescritura en los estudiantes de segundo año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai de Bahía de Caráquez. *revista científica multidisciplinaria arbitrada yachasun - ISSN: 2697-3456*, 6(11 Ed. esp), Article 11 Ed. esp. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespag.0205>

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta aplicada a estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

CENTRO DE POSGRADOS

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

Tema: Las narrativas digitales en el proceso de aprendizaje.

- **Objetivo:** Obtener información referida a las narrativas digitales utilizadas por los docentes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de segundo de bachillerato en Comercio Exterior de la Unidad Educativa Villa Florida.
1. **¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes?**
 - Si
 - No
 2. **¿Cuál es su nivel de conocimiento respecto a las narrativas digitales en el contexto educativo?**
 - Alto
 - Medio
 - Bajo
 3. **¿Cree que las narrativas digitales le han ayudado a comprender mejor los conceptos y temas de Operaciones de Logística?**
 - Siempre
 - A veces
 - Nunca
 4. **¿Qué tipo de narrativas digitales ha encontrado más útiles en su proceso de aprendizaje de Operaciones de Logística?**
 - Personales
 - Narrativas de eventos históricos
 - Historias instructivas

5. **¿Ha experimentado alguna dificultad al utilizar narrativas digitales en el aprendizaje de Operaciones de Logística?**
- Siempre
 - A veces
 - Nunca
6. **¿Considera que las narrativas digitales han fomentado su participación activa en las actividades de aprendizaje de Operaciones de Logística?**
- Siempre
 - A veces
 - Nunca
7. **¿Ha sentido que las narrativas digitales le han permitido aplicar los conceptos de Operaciones de Logística a situaciones reales de manera más efectiva?**
- Siempre
 - A veces
 - Nunca
8. **¿Ha participado en la realización de narrativas digitales en alguna de las asignaturas?**
- Siempre
 - A veces
 - Nunca
9. **¿Cómo describiría su nivel de satisfacción con las narrativas digitales como recurso de aprendizaje en la asignatura de Operaciones de Logística?**
- Satisfactorio
 - Poco satisfactorio
 - Nada satisfactorio
10. **¿Cree que las narrativas digitales deberían ser utilizadas de manera más frecuente en la enseñanza de Operaciones de Logística?**
- Si
 - No
11. **¿Ha utilizado narrativas digitales fuera del entorno educativo formal para aprender sobre las Operaciones de Logística?**
- Siempre
 - A veces
 - Nunca

12. ¿Ha aprendido algún tema por medio de las narrativas digitales en otras asignaturas?

- Si
- No

13. ¿Le gustaría que los docentes de otras asignaturas innoven el proceso de enseñanza con el uso de las narrativas digitales?

- Siempre
- A veces
- Nunca

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2. Validación del Instrumento



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

CENTRO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Instrucción:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación de cada pregunta según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia con el fenómeno de estudio		Inducción a la respuesta		Lenguaje adecuado a las características del informante		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X		X		X		
2	X		X		X		X		
3	X		X		X		X		
4	X		X		X		X		
5	X		X		X		X		
6	X		X		X		X		
7	X		X		X		X		
8	X		X		X		X		
9	X		X		X		X		
10	X		X		X		X		
11	X		X		X		X		
12	X		X		X		X		
13	X		X		X		X		

Nombre del experto: Manolo Sebastián Muñoz Espinoza

Título: Doctor

Institución donde labora: Universidad Técnica de Ambato

Firma:





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

CENTRO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Instrucción:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación de cada pregunta según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia con el fenómeno de estudio		Inducción a la respuesta		Lenguaje adecuado a las características del informante		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X		X		X		
2	X		X		X		X		
3	X		X		X		X		
4	X		X		X		X		
5	X		X		X		X		
6	X		X		X		X		
7	X		X		X		X		
8	X		X		X		X		
9	X		X		X		X		
10	X		X		X		X		
11	X		X		X		X		
12	X		X		X		X		
13	X		X		X		X		

Nombre del experto: MSc. Yarisbel Cecilia Campo Sesé

Título: Máster en Gestión Educativa

Institución donde labora: Instituto Superior Tecnológico Los Andes

Firma:





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

CENTRO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Instrucción:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación de cada pregunta según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia con el fenómeno de estudio		Inducción a la respuesta		Lenguaje adecuado a las características del informante		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X		X		X		
2	X		X		X		X		
3	X		X		X		X		
4	X		X		X		X		
5	X		X		X		X		
6	X		X		X		X		
7	X		X		X		X		
8	X		X		X		X		
9	X		X		X		X		
10	X		X		X		X		
11	X		X		X		X		
12	X		X		X		X		
13	X		X		X		X		

Nombre del experto: Mg. Marcelo Iván Ortiz Díaz

Título: Magíster en Administración y Marketing

Institución donde labora: Universidad Técnica de Ambato

Firma:





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

CENTRO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Instrucción:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación de cada pregunta según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia con el fenómeno de estudio		Inducción a la respuesta		Lenguaje adecuado a las características del informante		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X		X		X		
2	X		X		X		X		
3	X		X		X		X		
4	X		X		X		X		
5	X		X		X		X		
6	X		X		X		X		
7	X		X		X		X		
8	X		X		X		X		
9	X		X		X		X		
10	X		X		X		X		
11	X		X		X		X		
12	X		X		X		X		
13	X		X		X		X		

Nombre del experto: Mg. Jorge Raúl Amores Miranda

Título: Magister en Gerencia Financiera Empresarial

Institución donde labora: Universidad Técnica de Ambato

Firma:



Anexo 3. Fotografías

Foto 1. Encuesta aplicada a estudiantes



Foto 2. Juicio de expertos



Anexo 4. Tabla de Discusión, conclusión y recomendaciones

Objetivo	Preguntas	Resultado	Discusión	Conclusión	Recomendación
Fundamentar teóricamente las narrativas digitales y el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística.	<p>2. ¿Cuál es su nivel de conocimiento respecto a las narrativas digitales en el contexto educativo</p> <p>3. ¿Cree que las narrativas digitales le han ayudado a comprender mejor los conceptos y temas de Operaciones de Logística?</p> <p>7. ¿Ha sentido que las narrativas digitales le han permitido aplicar los conceptos de Operaciones de Logística a situaciones reales de manera más efectiva?</p> <p>12. ¿Ha aprendido algún tema por medio de las narrativas digitales en otras asignaturas?</p>	<p>Alto 15% Medio 55% Bajo 30%</p> <p>Siempre 5% A veces 40% Nunca 15%</p> <p>Siempre 90% A veces 10% Nunca 0%</p>	<p>Los resultados de la encuesta indican que un alto porcentaje de los encuestados tiene un conocimiento medio 55% en lo que respecta a las narrativas digitales en el contexto educativo, además, un 45% considera que las narrativas digitales les han ayudado a comprender mejor los conceptos y temas de Operaciones de Logística; estos hallazgos sugieren que las narrativas digitales pueden desempeñar un papel beneficioso en la enseñanza de esta asignatura. Asimismo, un porcentaje significativo de los encuestados 90% siente que las narrativas les han permitido aplicar los conceptos de Operaciones de Logística a situaciones reales de manera más efectiva; esto respalda la idea de que el uso de</p>	<p>La fundamentación teórica de las narrativas digitales y su aplicación en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística se presenta como una estrategia educativa prometedora y en constante evolución; los resultados de respaldan la idea de que las narrativas digitales pueden tener un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Operaciones de Logística, a pesar de que un porcentaje significativo de los encuestados tiene un conocimiento medio sobre las narrativas digitales, la mayoría percibe que estas herramientas han mejorado su comprensión de los conceptos y temas de Operaciones de Logística, facilitando su aplicabilidad en situaciones reales. Además, el hecho de que el 75% de los estudiantes haya</p>	<p>Considerando que las narrativas digitales se han revelado como una estrategia educativa eficaz en la enseñanza de Operaciones de Logística, es esencial que las instituciones educativas continúen promoviendo su uso y facilitando el acceso a los laboratorios de computación. Además, se recomienda que los docentes adapten y diversifiquen sus enfoques de narrativas para atender a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de conocimiento, lo que puede optimizar aún más su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El fomento de la innovación y la experimentación constante con nuevas formas de narrativas también puede contribuir a mantener el interés de los estudiantes y</p>

		<p>Satisfactorio 75%</p> <p>Poco satisfactorio 20%</p> <p>Nada satisfactorio 5%</p>	<p>narrativas puede contribuir a una comprensión más profunda y aplicable de los contenidos, finalmente el 75% han aprendido temas de otras asignaturas a través de las narrativas digitales de manera satisfactoria. En comparación con el estudio realizado por (Jauregui & Ortega (2020) respaldan la noción de que las narrativas digitales pueden mejorar el proceso de aprendizaje al facilitar la comprensión, la aplicabilidad y la adquisición de conocimientos en diversas áreas académicas, incluida Operaciones de Logística, lo que es coherente con la literatura existente que destaca el valor de las narrativas digitales en la educación; esta observación destaca su potencial para fomentar un aprendizaje interdisciplinario y efectivo</p>	<p>aprendido temas de otras asignaturas a través de narrativas digitales demuestra su versatilidad y su capacidad para promover un aprendizaje interdisciplinario.</p>	<p>mejorar su participación activa en el aprendizaje.</p>
<p>Identificar la utilización de la narrativa digital como herramienta</p>	<p>1. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes?</p>	<p>Si 90%</p> <p>No 10%</p>	<p>En relación a los docentes de segundo de Bachillerato Comercio Exterior en la Unidad Educativa Villa</p>	<p>La identificación de la utilización de la narrativa digital como herramienta didáctica de los docentes</p>	<p>En vista de la actitud positiva de los profesores en relación la utilización de las narrativas digitales; se</p>

<p>didáctica en los docentes de segundo de Bachillerato Comercio Exterior de la Unidad Educativa Villa Florida.</p>	<p>4. ¿Qué tipo de narrativas digitales ha encontrado más útiles en su proceso de aprendizaje de Operaciones de Logística?</p> <p>6. ¿Considera que las narrativas digitales han fomentado su participación activa en las actividades de aprendizaje de Operaciones de Logística?</p> <p>9. ¿Cómo describiría su nivel de satisfacción con las narrativas digitales como recurso de aprendizaje en la asignatura de Operaciones de Logística?</p> <p>12. ¿Ha aprendido algún tema por medio de las narrativas digitales en otras asignaturas?</p>	<p>Personales 35% Narrativas de eventos históricos 15% Historias instructivas 50%</p> <p>Siempre 60% A veces 35% Nunca 5%</p> <p>Satisfactorio 75% Poco satisfactorio 20% Nada satisfactorio 5%</p> <p>Si 95% No 5%</p>	<p>Florida, se observa una percepción positiva hacia el uso de narrativas digitales para la enseñanza. El 90% de los estudiantes cree que los recursos tecnológicos son beneficiosos para adquirir conocimientos, y el 75% se siente satisfecho con el uso de narrativas digitales en Operaciones de Logística. La mayoría de los estudiantes considera que estas herramientas fomentan su participación activa en el aprendizaje. Aunque algunos experimentan mejoras en su comprensión y aplicación de conceptos "a veces", esto sugiere que, aunque las narrativas digitales son útiles, es importante adaptar su contenido para mejorar la consistencia en el aprendizaje de los estudiantes. Este hallazgo resalta la importancia de considerar las diferencias individuales al diseñar estrategias educativas que involucren narrativas</p>	<p>segundo de Bachillerato Comercio Exterior de la Unidad Educativa Villa Florida revela una actitud positiva hacia el uso de narrativas digitales en la enseñanza. La mayoría de los estudiantes reconoce los beneficios de los recursos tecnológicos y considera que estas herramientas fomentan su participación activa en el proceso educativo. No obstante, algunos estudiantes experimentan mejoras en su comprensión y aplicación de conceptos solo ocasionalmente, lo que sugiere la necesidad de adaptar el enfoque y contenido de las narrativas digitales para garantizar una mayor consistencia en el aprendizaje. Estos hallazgos resaltan la importancia de la adaptabilidad en la implementación de narrativas digitales para atender las diferencias individuales y las necesidades de los estudiantes. Además, subrayan la relevancia de la</p>	<p>recomienda que las instituciones educativas fomenten la capacitación y el desarrollo profesional continuo, con la finalidad que puedan maximizar el uso efectivo de estas herramientas en el aula. Además, se sugiere que los docentes trabajen en colaboración para compartir las mejores prácticas y estrategias que han resultado efectivas en su experiencia. La adaptabilidad y la personalización de las narrativas digitales son clave, por lo que se alienta a los docentes a considerar las diferentes formas de presentar contenido y adaptarlo a diversos estilos de aprendizaje. La investigación continua y la experimentación con nuevas formas de narrativas digitales pueden ayudar a mejorar la coherencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>
---	---	---	---	--	--

			digitales, asegurándose de que se adapten a las necesidades de todos los estudiantes. Al comparar con el estudio desarrollado por Cano et al. (2021), que destaca la importancia de la tecnología y las narrativas digitales como herramientas efectivas para mejorar el proceso de aprendizaje en entornos educativos, también puede ser necesario ajustar el enfoque o contenido de las narrativas digitales para mejorar la consistencia en la comprensión y aplicación de conceptos por parte de los estudiantes.	investigación continua y el desarrollo de estrategias pedagógicas que aprovechen al máximo el potencial de las narrativas digitales en la educación de los estudiantes de Comercio Exterior en segundo de Bachillerato.	
Elaborar narrativas digitales para la enseñanza de la asignatura de Operaciones de Logística en el segundo de Bachillerato Comercio Exterior.	<p>5. ¿Ha experimentado alguna dificultad al utilizar narrativas digitales en el aprendizaje de Operaciones de Logística?</p> <p>8. ¿Ha participado en la realización de narrativas digitales en alguna de las asignaturas?</p> <p>10 ¿Cree que las narrativas digitales deberían ser utilizadas de manera más</p>	<p>Siempre 5% A veces 20% Nunca 75%</p> <p>Siempre 10% A veces 5% Nunca 85%</p>	Los resultados de este estudio revelan que la mayoría de los estudiantes de segundo de Bachillerato Comercio Exterior no experimenta dificultades significativas al utilizar narrativas digitales en el aprendizaje de Operaciones de Logística, lo que sugiere que esta estrategia pedagógica es generalmente efectiva y bien recibida por los	De acuerdo a los resultados donde los estudiantes en un 100% consideran que las narrativas digitales deber ser utilizadas de manera frecuente en la enseñanza de operaciones de logística, se ve la posibilidad de diseñar este tipo de narrativas para mejora su aprendizaje y facilitar la adquisición de conocimientos en su proceso educativo; esto a consecuencia que la	Dado el alto nivel de aceptación y la disposición de los estudiantes para la integración de narrativas digitales en su proceso de aprendizaje, se recomienda que los docentes y las instituciones educativas se enfoquen en la creación y adopción de narrativas digitales en el aula de manera sistemática; es esencial diseñar narrativas digitales que se alineen con

	<p>frecuente en la enseñanza de Operaciones de Logística?</p> <p>11. ¿Ha utilizado narrativas digitales fuera del entorno educativo formal para aprender sobre las Operaciones de Logística?</p> <p>13. ¿Le gustaría que los docentes de otras asignaturas innoven el proceso de enseñanza con el uso de las narrativas digitales?</p>	<p>Si 100% No 0%</p> <p>Siempre 85% A veces 15% Nunca 0%</p> <p>Siempre 95% A veces 5% Nunca 0%</p>	<p>estudiantes. Esto sugiere que las narrativas digitales son efectivas para facilitar la comprensión de los conceptos relacionados con las operaciones de logística. Además, el 100% de los encuestados está a favor de que se utilicen más a menudo en la enseñanza de Operaciones de Logística, lo que destaca su valor en el proceso educativo. Estos hallazgos respaldan la literatura existente sobre la utilidad y la eficacia de las narrativas digitales como una estrategia de enseñanza innovadora. La encuesta también reveló que la mayoría de los estudiantes ha utilizado narrativas fuera del entorno educativo formal para aprender sobre Operaciones de Logística, lo que indica la relevancia de esta herramienta más allá del aula. Además, los encuestados expresó su deseo de que los docentes de otras asignaturas también innoven en sus procesos de enseñanza</p>	<p>mayoría de los estudiantes no enfrenta dificultades significativas al utilizar esta estrategia pedagógica, lo que respalda su eficacia en la facilitación de la comprensión de conceptos relacionados con las operaciones de logística. Además, los estudiantes están a favor de una mayor utilización de narrativas digitales en la enseñanza de esta asignatura resalta su valor y relevancia en el proceso educativo e inclusive, la disposición de los estudiantes a utilizar las narrativas fuera del entorno educativo formal y su interés en que otros docentes adopten esta metodología refuerzan la importancia de la innovación educativa y el enfoque en las necesidades y preferencias de los estudiantes.</p>	<p>los objetivos de aprendizaje y el contenido del curso, lo que implica una colaboración estrecha entre los docentes y especialistas en tecnología educativa. Además, se insta a los docentes a brindar capacitación y orientación a los estudiantes sobre cómo aprovechar al máximo estas herramientas y cómo aplicarlas en situaciones educativas formales e informales; esto puede fomentar un aprendizaje más activo y participativo.</p>
--	--	---	--	---	--

			utilizando narrativas digitales. Ahora en contraste con lo mencionado por Chacón y Sánchez (2022); este resultado subraya la disposición de los estudiantes a adoptar enfoques educativos más modernos y tecnológicos en su proceso de aprendizaje, al igual de monitorear y mejorar continuamente la calidad y relevancia de las narrativas digitales utilizadas en el aprendizaje y considerar las diversas perspectivas y necesidades de los estudiantes.		
--	--	--	--	--	--