



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

DEPARTAMENTO DE POSTGRADOS

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

El storytelling como recurso didáctico aplicado a la generación de videos para la enseñanza de estudios sociales en estudiantes de básica superior

Maestrante:

Delia Susana Sanmartín González

Director:

Dis. Danilo Saravia Vargas Mgt

Cuenca - Ecuador 2024

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a Dios, quien como guía espiritual está presente en el caminar de mi vida, bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con mis metas trazadas. A mi familia por ser quienes me brindan su apoyo incondicional en mis proyectos de vida y en esta etapa aportando a mi formación tanto profesional como ser humano.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien guía y bendice mi vida, a toda mi familia por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a las autoridades de la escuela de Educación Básica Dolores Sucre, por permitirme realizar el proceso investigativo dentro del establecimiento educativo

Al culminar este trabajo investigativo expreso el agradecimiento a la Universidad del Azuay y de una manera especial al tutor Danilo Saravia, por su dirección, colaboración, dedicación y paciencia, ya que sin sus enseñanzas y correcciones precisas no lo habría logrado el desarrollo de este trabajo. Gracias por su guía y todos sus consejos, los mismos los llevaré grabados por siempre en la memoria y los pondré en práctica en mi vida profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS	3
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	4
ÍNDICE DE TABLAS	6
ÍNDICE DE FIGURAS	6
ÍNDICE DE ANEXOS	6
RESUMEN.....	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
Problemática	10
Justificación.....	12
Pregunta de investigación	13
Hipótesis:.....	14
Objetivo general:	14
Objetivos específicos:.....	14
CAPÍTULO I	15
CONTEXTUALIZACIÓN.....	15
Antecedentes y Estado del arte.....	15
Conclusiones del capítulo.....	19
CAPÍTULO II	21
MARCO TEÓRICO.....	21
Estudios Sociales en el currículo ecuatoriano.....	21
Las TIC.....	22
Recursos didácticos digitales	27
Storyboard.....	31
Storytelling.....	32
Conclusiones del capítulo.....	34
CAPÍTULO III	36

METODOLOGÍA.....	36
Resultados de la encuesta a los estudiantes	38
Resultados entrevista a los expertos.....	42
Conclusiones del capítulo.....	47
CAPÍTULO IV	48
PROPUESTA	48
Borrador	48
Video 1	48
Video 2	50
Validación.....	53
Resultados	54
Conclusiones del capítulo.....	55
CONCLUSIONES GENERALES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Transcripción de las entrevistas</i>	42
---	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Tiempo para redes sociales</i>	38
Figura 2 <i>Plataformas más utilizadas</i>	39
Figura 3 <i>Motivación de uso de las redes sociales para conocimiento</i>	39
Figura 4 <i>Preferencias en videos</i>	40
Figura 5 <i>Preferencia de video educativo</i>	40
Figura 6 <i>Preferencias de presentación del video</i>	41
Figura 7 <i>Tiempo de duración del contenido audiovisual</i>	41
Figura 8 <i>Secuencia video 1</i>	50
Figura 9 <i>Secuencia video 2</i>	53
Figura 10 <i>Presentación de los videos</i>	55

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A <i>Encuesta a estudiantes</i>	65
Anexo B <i>Solicitud de proceso investigativo</i>	67
Anexo C <i>Autorización padres de familia</i>	68
Anexo D <i>Entrevista no estructurada a expertos</i>	69
Anexo E <i>Cuestionario de validación</i>	70

RESUMEN

El sistema educativo ha tenido cambios importantes gracias a la tecnología, contribuyendo a mejorar el aprendizaje, extendiendo el interés y la curiosidad en los estudiantes. El objetivo de este estudio fue desarrollar una propuesta de aprendizaje basado en la creación de contenido audiovisual para redes sociales para la asignatura de Estudios Sociales. Utilizando una metodología descriptiva – analítica, con un enfoque cuantitativo - cualitativo, a través de una revisión bibliográfica, la implementación de una entrevista dirigida a expertos en videos digitales y una encuesta a los estudiantes de noveno y décimo de la Unidad Educativa Dolores Sucre de Azogues. El resultado presentó el desarrollo de dos videos digitales creados con CapCup y el Storytelling, mientras que, se eligió la plataforma de TikTok para publicación. Concluyendo que, los videos tuvieron una gran aceptación a nivel estudiantil, demostrando que, los docentes pueden utilizar herramientas digitales dentro de su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Palabras clave: videos digitales, enseñanza, redes sociales, herramientas digitales, estudiantes



Dis. Danilo Saravia
Tutor

ABSTRACT

The educational system has undergone significant changes thanks to technology, contributing to improving learning outcomes and extending interest, and curiosity among students. The objective of this study was to develop a learning proposal based on the creation of audiovisual content for social media platforms, specifically targeting the subject of Social Studies. Using a descriptive- analytical methodology with a quantitative-qualitative approach, the study involved a literature review, interviews with experts in digital videos, and a survey administered to ninth and tenth- grade students from the Dolores Sucre Educational Unit of Azogues. The results presented the development of two digital videos created with CapCup and Storytelling techniques, and the TikTok platform was chosen for their publication. It can be concluded that the videos were well- received by the students, demonstrating that teachers can effectively use digital tools within their teaching and learning processes.

Keywords: digital videos, teaching, social networks, digital tools, students.

Translated by:



Delia Sanmartín



Dis. Danilo Saravia
Tutor

INTRODUCCIÓN

La asignatura de Estudios Sociales se basa en cinco métodos de enseñanza, los cuales son comprendidos como un conjunto de actividades que van a permitir alcanzar los objetivos planteados, entre los que se destacan: el método comparado que sirve para la comprobación de hipótesis; el método de observación indirecta; el método de observación directa; el método de investigación y el método de suposición o imaginario, que es muy poco utilizado (Simbaña, 2022). Por lo dicho anteriormente, estos métodos representan gran utilidad para la asignatura de Estudios Sociales, pero debido al contexto y entorno cultural del país, no siempre es posible su aplicación, y por ello, hasta el día de hoy, un gran número de docentes ecuatorianos todavía siguen empleando metodologías tradicionalistas, que contemplan a la clase como un entorno poco participativo, en el que el profesor se encarga de transmitir y replicar la información a los estudiantes, con una participación mínima o nula por parte de los mismos (Rivadeneira, 2012).

El interés por mejorar los aprendizajes en torno a las Ciencias Sociales y de manera preferencial a la Historia por parte de los gobiernos de turno, propició el uso de nuevas metodologías por parte de los docentes, en los que se destacan los métodos de enseñanza activos, la cual se centra en prestar mayor atención en la relación docente-estudiante, en la resolución de problemas del mundo real y no solo en los contenidos teóricos impartidos, generando nuevos roles, donde el profesor se convierte en guía o facilitador del aprendizaje y el alumno en un agente activo (aprendizaje autónomo), capaz de resolver problemas reales de orden social, provocando que el docente deje de ser la única fuente de información para los estudiantes (Paucar, 2019; Peralta y Guamán, 2020).

En base a los preceptos anteriormente planteados, es importante denotar que, a pesar de la importancia que tiene la asignatura de Estudios Sociales, los estudiantes se sienten menos atraídos por el aprendizaje de esta ciencia; no tanto por el contenido de la misma, sino por la ambigüedad en su metodología de enseñanza que aun se imparte por algunos docentes. Por lo cual se ejecuta este proyecto con el propósito de proponer una metodología de enseñanza a través de recursos didácticos digitales orientado a las redes sociales como una forma de optimizar el proceso educativo de esta asignatura.

Para esto, el presente estudio está estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I, se desarrolla la contextualización de la investigación, donde se analizan los antecedentes teóricos, así como el estado del arte a nivel global, nacional y local.

En el capítulo II, se analiza los referentes teóricos acerca del tema de estudio, abarcando cada uno de los conceptos que se relacionan con la investigación, de acuerdo a la temática planteada dentro de la investigación realizada.

En el capítulo III, se establece la metodología de trabajo, misma que proporciona datos acerca de los detalles como se ejecutarán la investigación, lo que permite delimitar tanto recursos humanos y tecnológicos, así como, el tiempo de ejecución lo que define el alcance proyectado y los resultados a obtener.

En el capítulo IV, se presenta la propuesta de la investigación, partiendo desde el borrador de la propuesta y terminando con el desarrollo de la misma; esto servirá en primera instancia como un boceto de lo que se pretende realizar y posteriormente, se establece ya el trabajo realizado de forma práctica para ser evaluado por los estudiantes.

En el capítulo V, se establecen las conclusiones generales a las cuales se ha llegado tomando en consideración los objetivos específicos, lo que a su vez dará a conocer si se han alcanzado las ideas propuestas inicialmente y como podría ayudar a futuro esta investigación en el mejoramiento del ámbito educativo secundario de la ciudad y porque no, del país.

Problemática

En los últimos años los sistemas educativos han presentado diversos cambios, a nivel estructural, metodológico y de contenidos impartidos, permitiendo ajustarse a la realidad actual por la que atraviesa la sociedad, pero no siempre esas mejoras logran ser visibles en todos los ámbitos, ya que van a depender de los contextos geográficos, sociales, económicos y culturales.

Por ello, a día de hoy todavía existen instituciones educativas o docentes que no han logrado adaptarse a las nuevas realidades, conllevando a un retraso o estancamiento académico de las nuevas generaciones, con un estilo autoritario por parte del docente y una clase con un entorno monótono y poco participativo, propiciando un desinterés en el aprendizaje por parte de los estudiantes, que se ve reflejado con un desempeño deficiente en los indicadores de aprendizaje, al igual que una desarticulación de los conocimientos adquiridos con la realidad social a la que se enfrentan los adolescentes (Chang y Vargas, 2019; Díaz, 2019).

A todo ello, se suma la falta de claridad en los decretos establecidos por parte de los organismos de control, pues en uno de los artículos propuestos por parte del Ministerio de Educación (2016) recalca que la práctica educativa debe ser llevada a cabo acorde al nivel de cada uno de los estudiantes, buscando la construcción del conocimiento y por ende de su formación, pero al mismo tiempo exige seguir un orden lineal en los contenidos o conocimientos de cada una de las asignaturas, provocando que los docentes tengan que enfocarse más en los contenidos de los textos antes que en las metodologías o recursos didácticos (Suarez, 2021).

De continuarse con esa desarticulación y falta de claridad por parte de los órganos de control, los adolescentes no serán capaces de trasladar los argumentos teóricos aprendidos a un orden práctico, perderán la capacidad de argumentación crítica y analítica y no serán capaces de poner a su disposición todas las herramientas tecnológicas actuales, con el objetivo de dar solución a los problemas de orden cotidiano (Ortiz, 2018).

A pesar de conocer las desventajas de continuar con metodologías tradicionales y poco adaptadas a la realidad y que la tecnología llegó a ser parte de la cotidianidad, los entornos educativos no han sido capaces de implementar estas herramientas, debido en gran medida a la falta de socialización y experiencia por parte de los docentes, al igual que a la falsa creencia que mantienen los adolescentes que la inclusión de medios digitales son únicamente herramientas de entretenimiento y no de aprendizaje (Díaz, 2019).

Por lo general, las TIC son únicamente usados como métodos para reemplazar los libros o apuntes, por parte de los estudiantes y no como recursos de aprendizaje, todo ello se ve reflejado en la investigación realizada por Díaz et al. (2020), cuyos resultados determinaron que un mayor uso de la tecnología era asociado a un incremento en el aprendizaje superficial, o en otras palabras a un dominio o conocimiento básico de la información adquirida por parte de los adolescentes.

Por ello, varias instituciones educativas han tratado de implementar las TIC a sus procesos de enseñanza aprendizaje, pero se han visto estancados por diversas dificultades, entre las que se destacan, entornos con cultura extremadamente tradicionalista por parte de las instituciones, docentes e incluso los alumnos; la falta de verdaderos proyectos de articulación con las estas herramientas, mismas no siempre representan una innovación o mejora con respecto a los métodos tradicionales; la falta de formación y actualización en su uso por parte de los docentes; y en algunos casos falta de recursos económicos para la instalación de una infraestructura tecnológica de calidad (Espinoza, 2018).

Todas estas dificultades, han conllevado que la introducción de las TIC en los procesos educativos no se haya completado todavía, pese a las disposiciones y regulaciones en el marco legal establecidas en las políticas de estado del país (Ecuador), provocando que, asignaturas como Estudios Sociales aun sean impartidas por métodos expositivos, convirtiendo a los estudiantes en receptores de información, en el que su aprendizaje se basa únicamente en la repetición, y con una evaluación centrada en el resultado, dejando de lado la comprensión y entendimiento de los conocimientos (Peralta y Guamán, 2020).

La utilización de métodos tradicionales y la falta de implementación de herramientas de las TIC al igual que de metodologías dinámicas y participativas en la asignatura de Estudios

Sociales, provoca que los estudiantes sean poco participativos en las aulas, con un pensamiento creativo deficiente, un rendimiento académico inadecuado y una falta de motivación en el aprendizaje de temas de orden social e histórico (Martínez, 2019). Por otro lado, todas estas dificultades se ven más marcadas en países de Latinoamérica, en el que existe una creencia marcada de una falta de aplicabilidad de cada uno de los conocimientos adquiridos, pues es normal que los estudiantes afirmen que no logran relacionar los sucesos históricos del pasado (Estudios Sociales) con su realidad actual (González, 2019).

Dentro de esa realidad se encuentra el uso de redes sociales, que en muchas ocasiones está marcada por un uso y abuso inadecuado por parte de esta población, basado en la comunicación e integración social, al igual que como herramientas de recreación, dejando de lado los beneficios académicos que podrían traer las mismas (Espinoza et al., 2018). El uso inadecuado de las redes sociales, sumado a las metodologías tradicionales implementadas por los docentes de asignaturas teóricas como lo son los Estudios Sociales, generan distracción, poco interés y por ende un rendimiento académico deficiente (Flores et al., 2017)

Hay que tomar en consideración que, si bien la utilización de las TIC en el ámbito educativo es una metodología que ya se encuentra implementándose desde hace algunos años atrás, el uso de las redes sociales aun está en un proceso de inclusión, por la adaptación de formatos y recursos idóneos que sean asimilados de una forma efectiva por parte de los estudiantes.

El alcance de esta investigación se limita al medio educativo local de la ciudad de Azogues, lo que permitirá diseñar y ejecutar estos recursos digitales y ponerlos en práctica a fin de que los estudiantes evalúen la eficiencia de los mismos. Además, se trabajará con estudiantes de los últimos años de educación básica, pues pueden emitir un criterio más estructurado y conciso en su opinión individual sobre la practicidad de estas herramientas didácticas.

Justificación

Hoy en día las herramientas tecnológicas (TIC) son usadas en cada uno de los campos del diario vivir, que tienen como finalidad la transformación social y el aprovechamiento de las nuevas posibilidades de soluciones a los problemas de orden diario. Ese rápido crecimiento en la sociedad actual, hizo que las instituciones educativas y sobre todo los docentes se vean obligados a implementar las TIC, trayendo diversas ventajas de orden estructural, metodológico e incluso a nivel personal.

La inclusión de las TIC favorece de manera estructural a los procesos organizacionales, permitiendo ofrecer una educación de calidad, facilitando la gestión del conocimiento, con un ambiente acogedor y motivante para los estudiantes, o en otras palabras permitirá el progreso de

la educación. De manera metodológica, facilita la enseñanza de las diversas asignaturas, creando espacios colaborativos, que permitan la discusión y el intercambio de criterios por parte de estudiantes (Espinoza et al, 2018).

Existen beneficios tanto para docentes como para estudiantes, los primeros obtienen ventajas como tener acceso a un seguimiento personalizado de los alumnos, creación de comunidades de trabajo con otros profesionales, y un mayor acceso a todo tipo de información y conocimientos (Granda et al., 2019; Peralta y Guamán, 2020).

Por su parte, los adolescentes tienen un mayor acceso a la información, obtienen una mayor autonomía y responsabilidad en sus procesos de aprendizaje; un mejor aprovechamiento académico; están en la capacidad de crear grupos de trabajo, con sus pares, docentes e incluso otras comunidades fuera de sus instituciones educativas, gracias a la posibilidad de recursos tecnológicos como la Internet y plataformas virtuales (Espinoza et al., 2018).

Por ello, varios investigadores han realizado diversos estudios centrados en los beneficios que pueden traer la inclusión de las TIC a los entornos educativos, entre los que se destacan los realizados por Arguello (2019), que decidieron implementar pizarras digitales, y aplicaciones móviles para la enseñanza de la ubicación como la localización de las provincias de una nación, cuyos resultados determinaron un mayor aprendizaje por parte de los estudiantes, que se vio reflejado con mejores puntuaciones en las respectivas evaluaciones académicas.

Todo ello ha propiciado la creación de la “Tecnología Educativa”, que están conformados tanto por los métodos activos al igual que las TIC, y que definidas como aquellos espacios digitales propicios para la investigación, docencia e innovación educativa, los cuales se convierten en pilares indispensables de los procesos de enseñanza-aprendizaje modernos (Paucar, 2019; Peralta y Guamán, 2020).

En este sentido, la finalidad de esta investigación se orienta a dos propósitos; en primer lugar, proporcionar un nuevo recurso didáctico para que los docentes puedan optimizar sus metodológicas de enseñanza que vaya a la par con la tecnología como se realizan en otros ámbitos de la sociedad y, en segundo lugar, forjar una nueva forma de estudiar Estudios Sociales a fin de que se a más interesante y atractivo para los niños y jóvenes, provocando un mayor interés en la asignatura.

Pregunta de investigación

¿Cómo desarrollar contenido para difundir hechos históricos en redes sociales que ayuden en la enseñanza de Estudios Sociales a estudiantes de la Unidad Educativa Dolores Sucre?

Hipótesis:

La viralización de videos con contenido histórico, a través de redes sociales impacta positivamente en el aprendizaje de los estudios sociales.

Objetivo general:

Desarrollar una propuesta de aprendizaje basado en la creación de contenido audiovisual para redes sociales.

Objetivos específicos:

- Conocer el tipo de contenido con intereses para los jóvenes, por intermedio del estudio y caracterización para difundir en las redes sociales
- Definir los conceptos y características de las TIC, redes sociales y storytelling.
- Desarrollar contenido audiovisual a través del Storytelling para difundir hechos históricos en las redes sociales.

CAPÍTULO I

CONTEXTUALIZACIÓN

Antecedentes y Estado del arte

El término de Estudios Sociales de acuerdo con Peralta y Guamán (2020), comprende el estudio de la sociedad, en el que se pone a consideración la Historia, Geografía y Cívica, con el objetivo de conocer las características sociales, económicas, tecnológicas, axiológicas e institucionales en cada período, como parte de las Ciencias Sociales. Al mismo tiempo consideran una visión humanista e integradora, con un aporte histórico a través de acontecimientos y personalidades, el análisis de las relaciones humanas al igual que al comportamiento humano con sus entornos y culturas.

Así mismo proporcionar los conocimientos necesarios acerca de la sociedad en la que se desenvuelven, como son la ubicación, historia y desarrollo; brindar información acerca del origen evolutivo, al igual que la historia y problemáticas sociales a nivel mundial y de manera especial de Latinoamérica.

Por lo dicho anteriormente, en Ecuador se maneja un principio similar, es por ello que, el Ministerio de Educación ha dado a conocer que la finalidad del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales por parte de los estudiantes es la siguiente: “El estudio de los procesos de producción y reproducción social, desde los más elementales y concretos, como la elaboración de herramientas, hasta los más complejos y abstractos, como la producción de representaciones cognitivas, valorativas e ideológicas (ciencia, ética, estética, derecho, religiones, etc.)”(Ciencias Sociales, 2016).

Es decir, está encargada del estudio de los aspectos culturales de un pueblo o nación; las formas de convivencia social, su origen, desarrollo y transformación; la localización espacial o geográfica; al igual que la identidad humana.

Esta asignatura se empezó a impartir desde el siglo XX, con el objetivo de difundir en los jóvenes valores y las visiones del ámbito político e histórico del país, y es así que en los años setenta se produjo un gran cambio en el paradigma de la enseñanza de las ciencias sociales, ya que dentro de la misma asignatura se juntaron tres disciplinas la Geografía, Historia y Cívica, la cual no presentó grandes cambios hasta la Reforma Curricular de la Educación Básica y los Estudios Sociales del año 1996, que se basaba en cinco ejes transversales: Ubicación Espacial; de Ubicación Temporal; de Interrelación Social; de Obtención y Asimilación de Información; y de Aplicación Creativa de Conocimientos e Informaciones (Avilés, 2016; López et al., 2021).

En los años posteriores existieron pocos cambios tanto a nivel curricular y metodológico, por ello en el 2006 se pone en marcha el Plan Decenal 2006-2015 por parte del Ministerio de Educación, cuyo objetivo era garantizar que los estudiantes cuenten con las competencias que faciliten el desarrollo y la inclusión social, la misma que se vio reforzada con la Consulta Popular realizada en el año 2008, dos años después se realizó una revisión curricular de los contenidos impartidos en ese momento (Avilés, 2016; López et al., 2021).

Posteriormente, la reforma curricular del año 2016, que es en la que se basa actualmente la asignatura de Estudios Sociales, contempla la enseñanza en todos los subniveles de Educación General Básica, en el que priman ciertas diferencias en cuanto a su carga horaria, con dos horas en la Básica Elemental, tres en la Básica Media y cuatro en la Básica Superior, al mismo tiempo se encuentra dividido en tres bloques: Historia e Identidad, Los Seres Humanos en el espacio y la Convivencia (Ciencias Sociales, 2016).

A esto Punina y Burbano (2017) acotan que, los objetivos de aprendizaje previstos para los estudiantes de noveno año de Educación Básica en torno a la asignatura de Estudios Sociales son los siguientes:

- Describir el proceso de desarrollo histórico de la humanidad, analizando los cambios en la organización socioeconómica, política y religiosa, para fortalecer la identidad regional y planetaria.
- Indagar las grandes culturas que se desarrollaron en América, sus aspectos políticos, económicos y sociales, su influencia en la cultura americana actual.
- Impacto del descubrimiento y la conquista europea en América, para el encuentro del Viejo y en Nuevo Mundo y la formación de Imperios coloniales.
- Analizar el desarrollo de los estados nacionales latinos dentro de la consolidación del capitalismo desde sus inicios a la actualidad. (p. 46)

No obstante, existe un desinterés por el aprendizaje de hechos históricos o sociales, lo que ha traído como consecuencia que los estudiantes presenten menor curiosidad por conocer las causas y consecuencias de los mismos, al igual que comprender cómo estos acontecimientos pueden influir en los procesos sociales de su entorno.

Por esta razón, a inicios del siglo XXI los gobiernos de turno de Alfredo Palacios González (2005-2007) y Rafael Correa Delgado (2007-2017) realizaron grandes esfuerzos por reforzar el aprendizaje de las Ciencias Sociales, siendo uno de sus pilares la historia, la cual tenía como objetivo la formación de valores ciudadanos, que promuevan el sentido de pertenencia e identidad cultural, que se estaba perdiendo, debido a la apropiación de culturas extranjeras al igual que de los complementos tecnológicos (Calvas et al., 2020).

Y este desinterés viene precedido de la metodología implementada por los docentes del área de Estudios Sociales, quienes ponen en práctica sus conocimientos a través de un sistema de estudios tradicionales englobado en el dictado, la lectura de varios textos y una poca aplicación participativa de los estudiantes. A esto se suma el uso de materiales manuales y poco prácticos generando un ambiente de tedio entre los estudiantes.

El uso de este tipo de metodologías tradicionalistas se pone de manifiesto con diversas investigaciones, entre las que destacan la propuesta por Ávila et al. (2018), cuyos resultados determinaron que, un 73.3% de los estudiantes no se sentían conformes con las estrategias metodológicas (tradicionalistas) utilizadas por los docentes, esto a razón que las mismas no favorecen a la comprensión global de la asignatura (Mirando y Medina, 2020; Peralta y Guamán, 2020).

Haciendo que se deje de lado o no se tomen en cuenta otras metodologías o complementos de enseñanza, como los mapas, gráficos, medios audiovisuales, visitas a lugares de interés patrimonial o cultural, provocando que los estudiantes mantengan un rol pasivo y llevándolos a una desmotivación o desinterés en el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Es por ello que, entre los principales objetivos que buscan las nuevas metodologías de enseñanza, están que, los docentes faciliten un aprendizaje activo, reflexivo y crítico, centrado en la resolución de problemas, dejando de lado los métodos netamente expositivos; y que, gracias a la implementación de los recursos tecnológicos, así como, el uso dentro de los entornos educativos ha sido más sencillo y se ha visto potencializado en los últimos años (Bernal, 2018; Pleguezuelos, 2013).

De acuerdo con Luelmo citado en López et al. (2021) los métodos de enseñanza activos se definen como: “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación del estudiante y lleven al aprendizaje” (p.49). Que se caracteriza por una evaluación continua, donde no solo se considera el resultado sino también el proceso para llegar al mismo, además de enseñar a los estudiantes habilidades y destrezas que permitan realizar una evaluación hacia sí mismos y a los demás, en torno a los conocimientos adquiridos.

Pero debido a la falta de apropiación global por parte de estudiantes y docentes en cuanto a la implementación de recursos tecnológicos poco conocidos y a la gran cantidad de información que existe hoy en día, han propiciado que los entornos educativos tengan que adoptar el uso de otros mecanismos como lo son la internet y las redes sociales, que son recursos más familiares y fáciles de utilizar tanto para estudiantes como docentes (Gómez y Rodríguez, 2014).

Es así como, en la actualidad se hace uso de las TIC como recurso didáctico vigente, gracias a la facilidad de acceso y uso tanto por parte de docentes y estudiantes, los entornos educativos optaron por la implementación de ciertos recursos tecnológicos dentro de sus actividades diarias que ayudó a mejorar la calidad educativa y el desempeño de los estudiantes.

Entre las tecnologías educativas destacadas se encuentran las plataformas educativas virtuales, al igual que el uso de las redes sociales con fines de aprendizaje que, al ser medios de difusión con una mayor aceptación, presentarán los mismos beneficios descritos anteriormente. Al igual que otras ventajas de orden metodológico y social como: un mayor acercamiento con el aprendizaje formal e informal; trabajar de manera coordinada con diversos grupos; mantenerse constantemente informado y actualizado; permiten el intercambio de ideas con otras comunidades; y el desarrollo de proyectos creativos e innovadores (Flores et al., 2017).

Hay que recordar que la pandemia provocada por el Covid-19 en el año 2020, potencializó ese rol, al igual que el uso y la integración de las TIC a la cotidianidad de las personas, con un incremento aún mayor a lo vivido a inicios del siglo XXI, debido en gran medida a que las TIC facilitaron la comunicación y el cumplimiento de actividades indispensables para el desarrollo de una sociedad, como lo es la educación, que optó por dejar de lado las clases presenciales en centros educativos, y fueron reemplazados por clases y entornos virtuales, con el objetivo de continuar con los procesos de enseñanza, por ello, al día de hoy las TIC son consideradas como herramientas fundamentales (necesidad) que propician el aprendizaje, desde niveles inferiores, hasta la enseñanza superior (Ángeles, 2021).

La utilización de los recursos tecnológicos en diversas áreas de la vida, ha propiciado que la mayor parte de la población presente un conocimiento en cuanto a su uso y al ser los docentes parte de ese grupo, están en la obligación de seguir formándose y actualizándose en las diversas herramientas tecnológicas que favorecerán los procesos de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, todas esas ventajas han sido reseñadas en diversas investigaciones, las cuales presentan una conclusión en común, que las redes sociales propiciarán el aprendizaje educativo, siempre y cuando exista una planificación en cuanto a su uso, estén supervisadas por un docente, al igual que un tiempo definido en las diversas actividades (Flores et al., 2017; Ticona, 2017).

De acuerdo con la temática tratada acerca de la metodología implementada en el aprendizaje de Estudios Sociales, se han tomado en consideración algunas investigaciones que se relacionan con la problemática presentada.

Un estudio realizado en España por Molas et al. (2017), acerca del uso de la narrativa digital como estrategia de aprendizaje, se implementaron varias herramientas tecnológicas, como

también se utilizaron técnicas narrativas que, en cierto sentido exigieron que los alumnos tengan una actitud positiva y participativa para que puedan desarrollar los contenidos. Los resultados dieron a conocer que, la falta de experiencia y el desconocimiento sobre el tema no les permitía realizar las actividades; del mismo modo se debió incentivar a los estudiantes para que practiquen e investiguen que recursos pueden utilizar para realizar mejor sus actividades.

Por su parte, Alviz y Posada (2021) en su estudio realizado en Colombia, para potenciar la competencia narrativa desde la producción de relatos digitales de orden regional, mediados por la estrategia de Storytelling Digital en estudiantes de secundaria, analizaron el desarrollo de la investigación sobre la producción de narrativas digitales mediadas por la estrategia, tomando en consideración: la competencia narrativa oral y escrita, competencia digital, propuesta didáctica y efectividad del Storytelling. Los resultados mostraron que, los relatos digitales funcionan como medio de expresión oral y escrita de forma simultánea, complementaria, integradora de la competencia textual narrativa, permiten a su vez explorar otras formas de comunicarse con audiencias que conectan emocionalmente con el narrador, así como, instrumento de expresión escrita, funciona como un ejercicio interesante de construcción cooperativa de experiencias narrativas auténticas y personales.

En tanto que, Cataña y Cárdenas (2021) realizaron un estudio en una Unidad Educativa del cantón La Troncal, provincia del Cañar, para analizar de qué manera el uso de Storytelling puede contribuir al aprendizaje de estudiantes de bachillerato técnico en el área de turismo. Este estudio se realizó a través de un análisis no experimental de cohorte transversal utilizando un cuestionario orientado a los alumnos del plantel. Los resultados mostraron que, la implementación del Storytelling como metodología de aprendizaje permite que las actividades pedagógicas sean más dinámicas para que los alumnos comprendan el contenido de una manera eficaz teniendo en cuenta que las historias e imágenes pueden ser captadas y receptadas de forma concreta y significativa.

Estas ventajas de las redes sociales se hacen visible en diversas asignaturas, e incluso en aquellas consideradas de orden teórico como lo son los Estudios Sociales, propiciando un mejor entendimiento y comprensión de la realidad social a nivel local e internacional, apropiación de orden cultural e histórico, al igual que la integración de esas habilidades y conocimientos en los espacios en los que se desenvuelven actualmente los adolescentes (Cabero et al., 2016; Espinoza et al., 2018).

Conclusiones del capítulo

Al argumentar la información requerida para dar a conocer el objetivo de la investigación a realizar, se denota aspectos importantes como la falta de modernización de las metodologías

educativas por parte de algunos docentes, quienes aun no se actualizan con las herramientas digitales disponibles para mejorar la calidad educativa de los estudiantes.

Si bien es cierto, realizar un cambio de esta magnitud fue uno de los grandes problemas que se tuvo al momento de entrar a una educación virtual por causas de la pandemia del Covid – 19, hay que considerar que, el tener varios recursos tecnológicos a disposición era inadmisibile que estos se incluyan en la educación, más aún cuando los niños y jóvenes están a la par en el uso de los dispositivos electrónico y el internet.

Es así como, se han realizado investigaciones que apuntan al uso de recursos didácticos digitales como el Storytelling y que, de acuerdo a las investigaciones realizadas, a dado buenos resultados no solo en la identificación de falencias entre el estudiantado, sino también como una buena opción para ser aplicado en el aula de clases. Por cuanto, el uso de estos recursos permite al alumnado abordar los temas enseñados bajo una nueva visión, que los atrae con el fin de obtener un mayor interés por como se desarrolla y termina la historia tratada en ese momento.

Por otra parte, el uso de redes sociales al igual que compartir información en audio y video, se han convertido en recursos cotidianos de la población, de manera especial entre los más jóvenes, permitiendo un mayor aprendizaje formal e informal y al ser los estudiantes o adolescentes parte de ese grupo, su uso se ha visto incrementado, propiciando la creación de entornos y comunidades virtuales de aprendizaje, en el que las Ciencias Sociales se han visto altamente favorecidas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En este apartado se toma en consideración el análisis de los referentes conceptuales que servirán como fuentes teóricas de la investigación y que están relacionada con los objetivos planteados; a su vez, ayudarán a establecer de mejor manera la planificación de la metodología y sobre todo la propuesta establecida. Entre los cuales se incluyen: La asignatura de Estudios Sociales, las TIC, los recursos didácticos digitales, el storyboard y el storytelling.

Estudios Sociales en el currículo ecuatoriano

Partiendo desde el punto de vista general, se puede definir a los Estudios Sociales como las investigaciones que se centran en las relaciones entre diferentes personas, es decir, cómo laboran, las expresiones culturales que tiene, el estilo de vida, acceso a la educación, entre otros elementos que permiten comprender el desenvolvimiento característico de una sociedad (Balarezo, 2018). En términos específicos, la idea de Estudios Sociales puede variar de país en país, así como del nivel académico en el que se encuentren los estudiantes; ya que, no hay una sola definición de este campo de la investigación. No obstante, es común aglomerar dentro de este mismo tipo de estudios a ciencias como la antropología, la sociología, la historia, la psicología, la educación, el derecho, la religión, la filosofía, la economía e inclusive la geografía ya que todas ellas se relacionan en mayor o menor grado con el quehacer humano y social (Guevara y Moreno, 2021).

En el contexto ecuatoriano, la asignatura de Estudios Sociales se dicta a los estudiantes de Educación Básica General (EBG), que ha sido han sido estructurada en esta propuesta curricular como un sistema que va de lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto, de lo cercano a lo lejano, pensando justamente en el desarrollo evolutivo del estudiante. Desempeña un papel fundamental en la configuración del perfil del bachiller ecuatoriano, basándose en los grandes objetivos nacionales descritos en la Constitución, el Plan Nacional del Buen Vivir, la necesidad del cambio de la matriz productiva y la legítima aspiración a estructurar (Ministerio de Educación, 2018).

De acuerdo con este tema, Simbaña y Terán (2021) mencionan la importancia de un nivel de participación continua de los docentes con experiencia de mayor nivel de detalle en la inclusión de imágenes que reflejen la identidad y cultura ecuatorianas. Sin embargo, a pesar de las modificaciones en el currículo educativo, esto no es suficiente pues los docentes deberían complementar la información y no observar que los estudiantes valoren sus propios rasgos e idiosincrasia.

Ante este panorama, parece imperioso implantar la enseñanza explícita de estrategias de aprendizaje con las metodologías activas y con ayuda de las TIC, ya que resultaría poco razonable seguir pensando que el estudiante que quiera aprender o estudiar Ciencias Sociales pueda conseguirlo por sí mismo si se continua con el hecho tradicional de la memorización de datos, hechos o actos (López et al., 2021).

Las TIC

Las TIC

A inicios del siglo XXI, las herramientas tecnológicas presentaron un notable incremento en cuanto a su uso, siendo las TIC las que más destacan sobre otras. Llegando a formar parte de la cotidianidad de la población, aunque su uso a lo largo de los años se ha ido modificando; en sus inicios eran consideradas como herramientas que únicamente permitían el almacenamiento de información, pero en los últimos años esa premisa ha cambiado, convirtiéndose hoy en día en dispositivos o recursos que facilitan la interacción (Manríquez, 2019).

Esta interacción se vio fortalecida con la llegada de la World Wide Web a finales de la década de 1980, facilitando la creación de espacios virtuales, entre los que se destacan las redes sociales (Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, blogs, etc.), que son entendidos como espacios no físicos en el que la sociedad puede interactuar y comunicarse (Maldonado et al., 2019; Manríquez, 2019).

Gracias a todas sus funcionalidades, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2002), las definió como: “aquellos medios y servicios que permiten recopilar, almacenar y transmitir información con medios electrónicos” (p.10). Con una visión más global, Sánchez (2015) las definió como procesos tecnológicos indispensables, para la gestión y la transformación de la información, que hacen uso de los ordenadores y sus diversos programas, cumpliendo distintas funciones como crear, modificar, almacenar y recuperar la información, con el objetivo de ser utilizados en el diario vivir de las personas.

Por otro lado, las TIC presentan dos dimensiones, la primera, las tecnologías de la comunicación que, tiene la finalidad de comunicar, entretener y formar a un gran número de personas, a través de diferentes medios como televisión, radio, periódicos, revistas y hoy en día la Internet; y la segunda, las tecnologías de la información que, permiten la interacción, acceso y obtención de una gran cantidad de información, de manera preferencial mediante el uso de ordenadores o dispositivos móviles permitiendo que estas sean parte de la vida diaria de las personas (Cangalaya, 2021).

El formar parte de la cotidianidad de las personas, permitió que diversas áreas o grupos poblacionales se vean beneficiados, en el que se destacan un mayor acceso a la información científica y descubrimientos tecnológicos de manera inmediata, tener la posibilidad de observar en tiempo real sucesos o eventos de orden mundial, facilitar el desarrollo de diversas áreas, intervenir en los espacios culturales de una nación, propiciar las relaciones interpersonales al igual que la identidad cultural, etc. Todas estas ventajas fomentaron la creación de la llamada “sociedad de la información/conocimiento”, en el que las TIC presentan un rol determinante (López et al., 2018; Maldonado et al., 2019).

Para Borrego et al. (2017) las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación o TIC son herramientas y recursos utilizados para la administración, el proceso y distribución de la información a través de elementos tecnológicos, donde su principal función es facilitar el acceso a la información rápida y fácil en cualquier formato a través de la inmaterialidad. En tanto que, Bacigalupe y Camara (2012) las define como los instrumentos que sustentan la cultura digital de hoy y son determinantes en las actividades cotidianas de las personas, sobre todo de la niñez y adolescencia. Esto se debe a que, esta población se identifica más y son reconocidos al estar inmersos en las redes sociales, los juegos virtuales, el intercambio de audio y video, el *texting* y otras tecnologías que permiten tener una mejor percepción de la realidad y de la enseñanza, lo que, a su vez, permiten una construcción de identidad familiar y psicosocial.

No obstante, el crecimiento de la cultura digital¹ y su incorporación dentro de la sociedad no solo tiene una implicación en los más jóvenes sino a nivel general, pues como lo destaca González et al. (2013), el acelerado crecimiento e incorporación de las TIC ha cambiado el estilo de vida del ser humano en general, pues transformó la productividad y el sentido de la competitividad; en este sentido, juega un papel fundamental, sobre todo en entidades comerciales y del Estado, quienes tienen conocimiento amplio de los avances tecnológicos existentes y cuentan con las herramientas para integrarlas en los procesos productivos e innovar procesos y metodologías, haciendo énfasis en la nueva generación de consumidores: los jóvenes.

Hay que destacar que, este avance tecnológico dentro de la sociedad ha dado buenos resultados a nivel general, pero también ha generado varios inconvenientes sobre todo en la población juvenil tal como lo señala Fernández (2019), para quien las TIC se convirtieron en el medio de distracción y adicción a determinadas plataformas como las redes sociales y programas como los videojuegos que trastornan el desarrollo personal y social del individuo. Sobre todo, por la asimilación de información falsa, el aislamiento social y el aprendizaje incompleto que reciben; de ahí que, dado que las tecnologías se presentan como un medio para mejorar el proceso de

¹ Conjunto de prácticas, costumbres y formas de interacción social que se realizan a través de medios digitales gracias a Internet.

enseñanza – aprendizaje, es necesaria la colaboración de la familia, centros educativos y sociedad para cambiar ese paradigma vicioso y contribuir a la superación de los problemas que aquejan más a población infantil y juvenil.

Ante estos criterios es importante tomar en consideración el análisis de la inclusión de las TIC en el mundo, pues, aunque no se quiera admitir o se tenga un desconocimiento de sus utilidades y servicios, prácticamente todos utilizamos a diario estas herramientas tecnológicas, ya sea en el trabajo, el hogar e incluso en los momentos de ocio y diversión sin tener en cuenta la edad de la persona. Poniendo un ejemplo práctico: en un día normal familiar, el padre puede estar conectado al chat de la empresa con sus compañeros de trabajo, mientras que su hijo estará escuchando música o navegando en internet para un trabajo escolar, así también, la madre podrá mirar una película a través de una plataforma de *streaming* o videos en YouTube, a esto se le llama, interacción digital.

Espinel et al (2021) añaden que, la interacción ya sea personal o colectiva en la actualidad, se encuentra fundamentada en las plataformas virtuales y esto ha causado un impacto a tal punto que, el uso de las TIC se convirtió en la nueva forma de ejecutar las actividades laborales, académicas, sociales y en todos los ámbitos, dando como resultado la optimización en los tiempos de ejecución de tareas, maximización y explotación de los recursos y la obtención de mejores resultados de las operaciones realizadas. Por otra parte, Gargallo (2018) menciona que, estas herramientas, al igual que las redes sociales también se convirtieron en un recurso didáctico ampliamente usado dentro del ámbito educativo y que ha permitido un cambio de paradigma pedagógico automatizando las actividades dentro y fuera del aula de clases. En este sentido, las TIC deben ser utilizadas como un recurso de apoyo de materias y también para la consecución y progreso de competencias y no consideradas como una acción paralela al proceso de enseñanza, sino que debe estar incorporada de forma continua (Islas, 2017).

Con la implementación de las TIC en las actividades cotidianas de la sociedad, las instituciones educativas, se encuentran en la obligación de implementar estas nuevas tecnologías que favorecerán las competencias de aprendizaje que requieren los estudiantes y que los planteamientos tradicionales difícilmente lo consiguieron; gracias a ello, poco a poco se han creado nuevos modelos de educación complementaria basados en las TIC, las mismas que deben ser consideradas como un medio (complemento) y no como un fin mismo (Ávila, 2021; Ibáñez et al., 2018).

Por esta razón, se destaca que las TIC presentan un rol importante en el ámbito de la didáctica, convirtiéndola en una especialización de las ciencias aplicadas a la educación, especialmente en temas de diseño, desarrollo y aplicación de recursos educativos, valiéndose de herramientas tecnológicas y espacios virtuales (Flores et al., 2022).

Al ser las redes sociales plataformas familiares y con un alto grado de aceptación para los adolescentes, hoy en día la mayoría de los conocimientos de los estudiantes, se basan tanto en la información formal (clases del docente), como la informal (especialmente redes sociales), que puedan adquirir los mismos (Manca y Ranieri, 2016).

Las redes sociales, surgieron a partir de la necesidad de comunicación e interacción social con otras personas, sin importar la ubicación y el tiempo, cuya creación fue posible gracias al avance tecnológico y la implementación de diversos recursos digitales, en otras palabras, la integración entre lo tecnológico y lo social (López, 2014). Por ello Bartlett-Bragg, citado en Cabero et al. (2016) las define como: “una gama de aplicaciones que aumentan las interacciones del grupo y los espacios comunes para el intercambio de información y colaboración, relaciones sociales de usuarios en un entorno basado en la red” (p.4).

Debido a los avances tecnológicos, como los smartphones y otros dispositivos digitales, el uso de las redes sociales ha incrementado en la última década, que se ve reflejado con las siguientes estadísticas a nivel mundial, de acuerdo a la investigación realizado por Internet World States en el año 2014, entre las principales aplicaciones o servicios demandados por los usuarios de Internet, se encuentran las redes sociales y en los últimos años los servicios de Streaming (plataformas para la visualización de contenidos audiovisuales), siendo los adolescentes quienes presentaron un mayor uso y quienes también se mostraron abiertos a la posibilidad de incluir el uso de las redes sociales en los procesos de aprendizaje a diferencia de los docentes (Cabero et al., 2016; Gallardo et al., 2022; Prieto y Moreno, 2015).

Por ello, la implementación de las TIC, especialmente las redes sociales ha facilitado la dinámica entre docentes y estudiantes, pues la información impartida puede llegar a sobrepasar los muros de las aulas, mediante el uso de aplicaciones de mensajería (WhatsApp, Telegram, Correo Electrónico, etc.) y otras plataformas web, que permite que la información puede ser compartida con mayor facilidad y al mismo tiempo puede ser consultada en cualquier instante o lugar, lo que ha contribuido a superar las brechas de aprendizaje, debido a que cada alumno tiene la posibilidad de estudiar a su ritmo, en otras palabras, el estudiante puede adquirir los conocimientos a través del autoaprendizaje (Granda et al., 2019; Zambrano y Zambrano, 2019).

Otra de las ventajas en cuanto al uso de las redes sociales en la educación es que, facilita el aprendizaje informal y colaborativo, pues existe una interacción constante entre los miembros de la comunidad; y al mismo tiempo pueden cumplir una función pedagógica, porque su uso permite comunicación social, el intercambio de información y la elaboración de contenido académico (Cabero et al., 2016).

Por ello, el uso de las redes sociales, al igual que de los contenidos audiovisuales forman parte de la cotidianidad de los adolescentes, lo que ha conllevado a un gran interés de estudio en cuanto al uso de las mismas, pero debido a la poca familiarización con estas nuevas tendencias, aún existen pocas investigaciones en torno a los beneficios de las redes sociales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por ello los posibles estudios se han centrado en tres aspectos primordiales, la comunicación, la colaboración y la creación de recursos y materiales (Cabero et al., 2016).

Dentro de la categoría de recursos o materiales, se encuentran la creación de contenidos audiovisuales con fines educativos, que de acuerdo a sus características, deben cumplir con dos premisas que favorecerán su difusión, la primera, evitar que el objetivo final del contenido sea evidente (uso de humor) y la segunda, que el contenido sea distribuido por los propios estudiantes, el cumplimiento de las mismas garantizará su éxito y generará un gran impacto en la atención de los adolescentes, tal como lo demuestra la investigación realizada por Álvarez et al. (2018), en la cual se presentó un video educativo para primeros auxilios cardiorrespiratorios, el mismo que, cumplía con las dos premisas mencionadas anteriormente, generando gran impacto entre los estudiantes, al igual que una mejora en los conocimientos de esta temática.

En la actualidad no es posible pensar en alguna actividad que no utilice las TIC, donde su principal función es facilitar el acceso a la información de manera fácil y rápida en cualquier formato (Pérez et al., 2018). Si se toma en consideración un área en específico como la educación, las TIC tienen muchos beneficios y ventajas para los procesos de aprendizaje y motivación de los alumnos, entre las cuales se encuentran:

- El mejoramiento de la interacción del alumnado con la materia, gracias al rol activo que adquieren. De esta forma se sienten más motivados gracias a su involucración.
- La generación de un gran interés en ellos pues les permite ampliar conocimientos en las materias que les interesan.
- La potenciación de la creatividad gracias a la infinidad de herramientas de que disponen.
- El uso de las TIC en el aula provoca una mayor cooperación gracias a los foros y las herramientas que facilitan los trabajos en grupo, consecuentemente la comunicación también se ve mejorada.
- El desarrollo de un pensamiento crítico en el alumnado al disponer de una visión mucho más completa gracias a la gran variedad de puntos de vista que pueden encontrar en la red (Mejía, 2020).

En este ámbito, la incorporación de las TIC ha revolucionado la metodología de enseñanza – aprendizaje en el sentido de que, se pueden utilizar sus herramientas como un medio para mejorar sustancialmente las clases, la atención de los estudiantes y su participación directa en la trasmisión de conocimientos. Los beneficios que presentan son tantos que, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) comparte la idea de la importancia que tiene las TIC, así como las redes sociales en la educación, sobre todo porque pueden apoyar a los docentes en su labor, por el acceso a la gran cantidad de información que presentan estas herramientas (Díaz et al., 2021).

En este sentido, han sido los docentes quienes han incorporado a las TIC dentro de sus planificaciones curriculares con el propósito de maximizar los procesos de enseñanza y conseguir mayores y mejores resultados. No por nada, a más de las clases dadas en el aula, se aconseja o se orienta la práctica y repaso de los temas tratados en las plataformas digitales como YouTube, en un caso más preciso, existen canales en donde varios profesionales brindan asesoría académica de temas en especial, como, por ejemplo: las matemáticas o álgebra con la explicación y resolución de problemas y operaciones (Toala, 2022).

Siguiendo el mismo paradigma para el proyecto que se pretende ejecutar; se puede aplicar el uso de las TIC en el área de Estudios Sociales, al contar con varias plataformas y herramientas virtuales, algunas de las cuales tienen un acceso gratuito y cuentan con recursos para que los estudiantes tengan un conocimiento más amplio sobre un tema en concreto, es ahí donde uno como docente debe aprovechar no solo su disponibilidad en esta área sino también el interés y la práctica que tienen los niños y jóvenes en la navegación por sitios y aplicaciones como recurso didáctico.

Recursos didácticos digitales

Corrales y Sierras (2012) definen como recursos didácticos digitales a todos aquellos instrumentos que, por una parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar y, por otra, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje a través del uso de la tecnología. En cambio, Butcher et al. (2015) lo conceptualiza como cualquier material o recurso tecnológico que facilita al profesor su función y le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno como una manera de complementar o de hacer más eficientes sus labores.

Según Vázquez (2021) estas herramientas se han convertido tanto en un recurso indispensable, así como en un reto para los docentes en la actualidad en el sentido que, la tecnología ha permitido implementar nuevas herramientas al servicio de la educación tanto para la enseñanza como la práctica de lo aprendido, convirtiéndolo en una nueva forma de enseñar a niños y jóvenes. Pues ha permitido combinar los dispositivos electrónicos con plataformas

virtuales orientados a la educación que siendo explotado de la mejor manera podrá maximizar el desarrollo académico de los estudiantes.

De acuerdo con Ovando (2018), el crecimiento exponencial de los recursos virtuales gracias al avance tecnológico ha permitido incorporar nuevos recursos didácticos digitales en el entorno estudiantil con la creación e implementación de plataformas y herramientas virtuales orientadas a la educación. En este sentido, hace énfasis en que cualquier tipo de material digital que pueda ser utilizado en la educación es considerado como un recurso, pudiendo ser estos: vídeos, libros, gráficos, imágenes, películas, actividades, o cualquier elemento que se le ocurra que pueda ayudar a la comprensión de una asignatura específica.

En tanto que, Domínguez y Medina (2016) en su estudio sobre el modelo didáctico – tecnológico dentro de la Educación hacen una reflexión acerca de los recursos didácticos digitales al establecer que, si bien es cierto, su utilización en el entorno académico es bastante óptimo es importante entender cómo se ha dado su adaptación en el proceso de enseñanza – aprendizaje así como en la práctica y actuación del docente al utilizar un recurso más representativo y gráfico de lo que imparte, lo que facilita el acercamiento al modelo educativo tecnológico de los estudiantes y su interés en la asignatura.

En este sentido se puede entrever que, la digitalización de la educación ha permitido poner a disposición tanto de docentes como de alumnos de nuevos recursos didácticos que, gracias a la tecnología es posible utilizar varios de ellos, así como, plataformas digitales que permiten una mejor enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula de clases. Garita et al. (2018) menciona que, estas herramientas didácticas digitales son fundamentales en cualquier modelo educativo, pues permiten dinamizar la transmisión de saberes e incorporando a la enseñanza medios técnicos y tecnológicos más modernos, esto conlleva a la actualización de la enseñanza en todas las áreas, entre las cuales se tiene: el material ilustrativo, el material experimental y el material tecnológico.

Por ello, es de vital importancia considerar el incluir los recursos didácticos dentro de las etapas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas con el propósito de conseguir buenos niveles de abstracción en los niveles superiores. Por ejemplo, algunos de estos recursos permitirán aprendizajes significativos, con una alta participación del estudiante, en tanto que, otros servirán de soporte comunicativo al docente, o simplemente como material de refuerzo en el aula de clase. Ante lo cual, García et al. (2020) hace énfasis en los recursos didácticos digitales como los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), que son herramientas digitales usadas como complemento para los procesos de enseñanza en entornos de aprendizaje, pudiendo ser estos: audio, vídeo, animaciones, mapas mentales, imágenes o cualquier otra cosa que puedan

servir para transmitir conocimiento; con el propósito de lograr aprendizaje de una forma divertida, motivante y sobre todo interactiva.

Al ser estos recursos didácticos desarrollados con diferentes programas, que tienen formatos técnicos compatibles, pueden ser reutilizados, adaptados, editados, combinados y distribuidos en distintos ambientes de aprendizaje, para que puedan ser utilizados por todos los estudiantes, desde el nivel básico hasta la educación superior, sin la necesidad de contar con dispositivos electrónicos o una modalidad de estudio experimentados. Ya lo mencionaron Martínez et al (2018) en su estudio sobre los recursos didácticos digitales, que cuando se utiliza este tipo de recursos, la idea de los docentes es ir más allá de cumplir con los objetivos del contenido curricular, pues, al momento de su diseño se busca el promover y dinamizar los procesos de aprendizaje, no sólo para una determinada actividad académica, sino también para aportar a los procesos investigativos en varios niveles de complejidad.

Independientemente del contenido de un OVA, dada su naturaleza de compartir y reutilizar los recursos didácticos, respaldados por las TIC, sobre todo por las características que posee como la reutilización en el sentido de que pueden ser usados en contextos y propósitos educativos diferentes, adaptarse y combinarse dentro de nuevas secuencias formativas, así también, la flexibilidad, versatilidad y funcionalidad que permiten la capacidad de agruparse y combinarse con otras áreas del saber. Sin olvidar la interoperabilidad que ayuda a integrarse en estructuras y sistemas diferentes, la durabilidad, en el sentido de que, están vigentes con la actualidad y miras hacia el futuro, además permite su evolución en el tiempo y la accesibilidad; es decir, están disponibles y son diseñados para ser usados por la mayor cantidad de personas (Martínez et al., 2018).

En la actualidad el uso de los recursos didácticos digitales se pone en consideración en varios estudios tales como el de Olvera et al. (2021) en donde se analizaron las ventajas y desventajas de su utilización como estrategia que complementa los procesos de enseñanza – aprendizaje en la generación de un proyecto con grandes resultados, no obstante, a pesar de que este recurso educativo tiene un gran potencial, aún no se ha utilizado por parte de la gran mayoría de los docentes y estudiantes, aunque se encuentra disponible en la red de forma gratuita, en varios sitios web.

De lo anteriormente definido se puede establecer que, la falta de utilización de estos recursos didácticos digitales por parte de los docentes entre sus herramientas educativas, se debe en la mayoría de casos por que existe un porcentaje considerable de profesores más experimentados que están acostumbrados a otro tipo de metodologías o no cuentan con la experiencia en el uso de la tecnología, algo que las nuevas generaciones de profesores buscan

aplicar para mejorar su metodología, pues aunque no se quiera admitir, todas las actividades del hombre en la actualidad giran alrededor de lo digital.

A criterio de Garita et al. (2018) se pueden considerar varios ejemplos de recursos didácticos digitales que hoy en día se utilizan con frecuencia en el ámbito educativo, entre los cuales se tiene:

- **Slide Share:** sin duda es una de las más utilizadas actualmente, pues esta herramienta permite crear presentaciones digitales sobre una gran variedad de contenido y desde hace algunos años, forma parte de LinkedIn.
- **Fotojet:** aplicación con la cual se pueden editar imágenes o fotografías, así como diseñar gráficos, realizar collages o montajes de fotos para ser compartido, brindando al usuario una gran variedad de herramientas técnicas.
- **Animatron:** es una herramienta online con la que se pueden crear animaciones en HTML5 que funciona en distintos navegadores y dispositivos.

Tomando en consideración lo anteriormente expuesto, se puede entrever que, la educación ha dado un cambio fundamental y progresivo en lo relacionado con los recursos, metodologías y prácticas docentes a tal punto que, el uso de la tecnología ha sido el punto de inflexión entre la forma de enseñar y la manera como los estudiantes receptan esa enseñanza. Y esto no solo genera un beneficio para los estudiantes sino también para los docentes, pues por un lado, pueden contar con nuevas herramientas que ayudan a mejorar la calidad educativa de los estudiantes a través de una participación activa y directa, involucrándose a ser quien investigue, analice y exponga la información de un tema específico; mientras que, por el otro lado, obtienen de manera indirecta nuevos conocimientos de metodologías de enseñanza basadas en la tecnología, aumentando su experiencia pedagógica (Montero et al., 2022).

Esto indica que, los docentes gracias a los beneficios de la tecnología tienen a su disposición una amplia gama de herramientas y aplicaciones digitales con las cuales mejorar y optimizar los recursos didácticos en el aula de clase, dejando atrás a los métodos tradicionales, incluso haciendo parecer a las presentaciones de PowerPoint como un recurso ambiguo. Esto a su vez, pone un reto a los estudiantes, pues, ante la amplia gama de instrumentos, deben poner en práctica sus habilidades personales y académicas para conseguir un buen resultado para sus trabajos o proyectos.

De ahí que, se ha considerado pertinente la utilización de herramientas como Storyboard y Storytelling gracias a su practicidad y fácil manejo que proporciona a los usuarios, en este caso particular, para los docentes y alumnos, además de ser plataformas de acceso gratuito y con muchos recursos disponibles.

Storyboard

De acuerdo con Charreau y Johnson (2019) el storyboard es una herramienta visual que permite narrar o contar través de viñetas el guion visual de una historia formada por un conjunto de imágenes sincronizadas y que cuentan con una metodología o proceso definido para poder llamar la atención del público y/o consumidor de un producto y de este modo, llegar a convencer de lo que se propone. Esta técnica es muy utilizada desde hace muchos años atrás sobre todo en el mundo cinematográfico, pues un storyboard permitía a los productores, actores y personal involucrado en tener una idea de cómo se grabará una escena parte de una película; por otra parte, también se ha utilizado dentro de las historietas clásicas para contar una historia corta, ya sea, crítica, sarcástica o cómica que generalmente se presentaban en la prensa escrita.

No obstante, el avance de la tecnología y la digitalización, ha llevado a este recurso a un nivel más amplio que el storyboard no se utiliza únicamente en el cine sino también en la televisión y los medios digitales como las redes sociales y páginas web como elemento importante en el proceso de marketing y publicidad de un producto y servicio. Esto se debe la importancia que ha tenido los elementos multimedia en la sociedad en general, por lo cual, existen muchas plataformas de animación para videos que permiten dar vida a un storyboard previo su proceso de aprobación, algunas de las cuales se pueden encontrar fácilmente en la red.

En este contexto, Muñoz et al. (2019) establecen que, la educación en todos sus niveles se encuentra en pleno progreso desde sus inicios, por lo que, existe la necesidad de optimizar los medios por los cuales se le nutre a los estudiantes, de ahí que se ha optado por la utilización de herramientas esenciales TIC para reescribir la metodología de enseñanza – aprendizaje con recursos como el storyboard para la creación de historias que sean fácil de contar y entender. Es así como, el uso de las plataformas digitales de video entra en escena, dando la oportunidad a los estudiantes de ser partícipes directos del proceso de la creación de estas historias al convertir las imágenes en videos.

Allueva y Alejandre (2019) que dentro las experiencias de innovación educativa a través de las TIC, el uso del storyboard en conjunto con los OVA's se convierte en un recurso de gran importancia para transformación del proceso educativo, en el sentido que, tanto los estudiantes como los docentes mismos pueden armar una historia, un relato o narración a través de imágenes que posteriormente se conviertan en formato de video y que este al final resulte un material didáctico para el aprendizaje de los alumnos. Sin embargo, no hay que olvidar que, los recursos didácticos digitales son varios y que de acuerdo al nivel de educación que se trabaje, se debe escoger o aplicar una herramienta digital acorde a su planificación curricular.

En este sentido, la planificación de establecer un recurso didáctico digital dentro del proyecto que se lleva a cabo, dará la oportunidad para mejorar el rendimiento académico de los

estudiantes en varias áreas tales como los Estudios Sociales, a razón de que existe un poco de desinterés por su parte, al considerarla tediosa de estudiar, sobre todo debido a la metodología que utilizan los profesores en la asignatura. Es así como, si se toma en consideración el uso herramientas como el Storytelling, se podrá tener más y mejores opciones de aprendizaje.

Storytelling

Lamarre (2020) define al storytelling como la técnica de comunicación y lo aborda en todas sus dimensiones: vivencial, cultural y racional para que se pueda comprender bien sus mecanismos de funcionamiento y logremos transmitir eficazmente mensajes en forma de narración. En tanto que, Salmon (2016) lo conceptualiza como el arte de contar una historia utilizando lenguaje sensorial presentado de forma tal que, trasmite a los oyentes la capacidad de interiorizar, comprender y crear significado personal de ello, algo relacionado con un tema personal o la historia de otra persona, que contenga varios contextos definidos.

Esto debido a que, hace algunos años atrás, algunas personas o grupo de personas se limitaban a repetir su mensaje una y otra vez. Sin embargo, la llegada de la era digital arrasó aquel mundo tradicional, y el público empezó a decidir cómo y cuándo deseaba recibir la información, razón por la cual, se tuvieron que reinventar completamente sus estrategias de comunicación.

Bajo otro punto de vista, Rodríguez y Annacontini (2019) establecen que la práctica narrativa en el ámbito educacional tiene un potencial formativo al momento de enseñar siempre y cuando cuente con una técnica, organización y lógica de los argumentos que se presentan, pues no es lo mismo argumentar un concepto que contar una historia que no solo genere un interés por escuchar sino también, provoque el deseo de saber más sobre el tema relatado. Es ahí donde el storytelling tiene su rol, pues en la actualidad los relatos digitales forman parte de la formación socioeducativa del estudiante y explota sus capacidades y experiencia en el relato.

Por su parte, Eleta y de la Serna (2021) hacen hincapié en el uso del storytelling sobre todo en el ámbito educacional al denotar que, una historia bien contada ofrece una variedad de significados para hacer frente a la vida, generando nuevas oportunidades para la autoexpresión y mejorando la inteligencia emocional. Además, destacan que, cuando una persona desarrolla su inteligencia emocional será capaz de superar varios conflictos internos que le impiden comunicarse con las demás personas y no hay nada más efectivo para darse a entender que con una historia bien contada.

Ante esto, es importante entonces tomar en consideración al storytelling como una herramienta indispensable dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje y además, es importante desarrollar nuevas técnicas o metodologías en el aula para generar un interés y una

participación de los estudiantes. Más ahora que, con el nuevo regreso a las clases presenciales, los alumnos se acostumbraron a que solo el profesor hable y ellos se limitaban a escuchar sin obtener una participación activa. Pues de acuerdo con Herrera et al (2021) lo importante no es la información que recibimos, sino cómo se la recibe; la labor de los docentes es fundamental para implantar un buen aprendizaje en los alumnos de forma tal que, los alumnos recuerden las historias y empaticen con los sus pares al examinar la información recibida a manera de un debate.

Cataña y Cárdenas (2021) por su parte opinan que, la implementación del Storytelling como metodología de aprendizaje permite que las actividades pedagógicas sean más dinámicas para que los estudiantes comprendan el contenido de una manera eficaz teniendo en cuenta que las historias e imágenes pueden ser captadas y receptadas de forma concreta y significativa. Esto queda en evidencia, pues, las metodologías tradicionalistas de conceptualizaciones y memorismo poco a poco ha ido desapareciendo, sobre todo por la falta de empatía y percepción que tenían los estudiantes.

Lo que se quiere es que, al igual que cualquier otro medio o herramienta utilizada para dejar las clases más atractivas, las narraciones que el profesor cuenta deben realmente servir para transmitir el contenido, integrar al alumno y aumentar el intercambio de conocimientos. Por otra parte, puede existir de la misma forma la participación directa de los estudiantes en la narrativa, siendo ellos quienes cuenten la historia. Con esta técnica, se conseguirá entregar contenidos cada vez más interesantes y practicar una enseñanza dinámica y con mayor posibilidad de comprometimiento de los alumnos (Curay y Ramón, 2021).

A lo que Alviz y Posada (2021) destacan al mencionar que, los relatos digitales funcionan como medio de expresión oral y escrita de forma simultánea, complementaria, integradora de la competencia textual narrativa, permiten a su vez explorar otras formas de comunicarse con audiencias que conectan emocionalmente con el narrador. Y como instrumento de expresión escrita, funciona como un ejercicio interesante de construcción cooperativa de experiencias narrativas auténticas y personales.

Pues, con la inclusión de las nuevas tecnologías, las aulas se han convertido en parte de la era digital, gracias a proyectores, tabletas y pizarras digitales se tiene aulas cada vez más adaptadas a la era de la tecnología. Es así como, el storytelling aplicado a la educación digital es la nueva narrativa, donde el maestro de la era digital tiene que manejarse en Internet, por ello, el participar de forma interactiva en las redes sociales, contar en blogs y realizar vídeos educativos es imprescindible, eso también forma parte de las nuevas narrativas que utilizan el ordenador y la tecnología en las aulas.

Entonces se puede destacar que, como los demás recursos didácticos, el storytelling digital es una herramienta que puede ser ampliamente utilizada, gracias a las aplicaciones digitales con las que se cuenta en la actualidad, tanto para los docentes como para los alumnos, siendo estos últimos los más beneficiados al tener la oportunidad de generar un producto bastante dinámico tomando en consideración la habilidad de narrar una historia, de forma tal que, genere interés y atención de los demás estudiantes, a la vez forjar nuevos conocimientos con lo aportado en su historia.

Conclusiones del capítulo

En conclusión, se puede establecer que, la introducción de las tecnologías en el ámbito educativo ha dado un gran salto de evolución en el sentido tanto personal como académico, fundamentado en que, las metodologías tradicionalistas de enseñanza – aprendizaje poco a poco han ido desapareciendo para dar paso a una revolución de saberes y conocimientos. Sobre todo, porque va a la par de la evolución de los niños y jóvenes, quienes desde muy pequeños ya interactúan con los dispositivos electrónicos y el manejo de aplicaciones virtuales, por lo que el uso de redes sociales y TIC en la educación es una visión de toda institución educativa.

Bajo este contexto, los recursos didácticos ofrecen una amplia gama de aplicaciones digitales a los docentes para que optimicen sus procesos de enseñanza, dando la oportunidad a los alumnos de ser más partícipes en las actividades académicas. En tanto que, el uso del Storytelling no solo permite contar una historia, sino además hace que el estudiante aprenda de sus propias experiencias, poniéndolo un reto que es el de dar a conocer su opinión y conocimientos acerca de un tema específico. Algo que en la generación de videos para el proyecto de Estudios Sociales es importante, no solo porque se trata de una asignatura que puede tratarse de una manera interactiva sino también, confabula para que los estudiantes tengan el deseo de aprender más sobre la sociedad y su entorno.

Tomando en consideración los conceptos antes descritos, se denota la oportunidad de utilizar los recursos didácticos que las TIC pone a disposición para la generación de herramientas para mejorar la educación y participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, en el sentido que, hay que aprovechar las ventajas que ofrece la técnica del storytelling para crear historias o relatos acerca de temas que ayuden a entender y comprender los elementos más importantes que se imparten en el aula de clases asociadas a esta asignatura. Hay que considerar que, las nuevas propuestas educativas se direccionan al uso de los recursos digitales como medio de interacción comunitaria, en el sentido que, los estudiantes pueden ayudar a crear estas historias o narraciones, lo que no solo está permitiendo una interacción más integral, sino, además, que todos los alumnos puedan entender y captar el mensaje que se transmite mediante este recurso.

De esta forma, se da una nueva perspectiva a la educación, lo que permite crear proyectos encaminados a la transformación educativa gracias a la implementación de elementos TIC en la metodología didáctica moderna; sobre todo, en asignaturas como los Estudios Sociales que, si bien es cierto, es importante su enseñanza en los niveles de Educación Básica Superior, también es relevante que, esta tenga un cambio en la praxis utilizada, con el propósito de generar interés por la materia. Y que mejor ponen en práctica el storytelling que, a más de ser una propuesta interesante, también permitirá generar mejores resultados en el aprendizaje de los alumnos. Abriendo las puertas para que, a un futuro no muy lejano, se puedan establecer más y mejores metodologías con el uso de recursos didácticos digitales para ir a la par del avance tecnológico de hoy.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

El objetivo general de la presente investigación se enfocó en:

Desarrollar una propuesta de aprendizaje basado en la creación de contenido audiovisual para redes sociales.

Estableciéndose los siguientes objetivos específicos que se detallan a continuación:

- Definir los conceptos y características de las TIC, recursos didácticos digitales y storytelling.
- Conocer el tipo de contenido con intereses para los jóvenes, por intermedio del estudio y caracterización para difundir en las redes sociales.
- Desarrollar contenido audiovisual a través del Storytelling para difundir hechos históricos en las redes sociales.

Para ello, se definió un protocolo de trabajo con el propósito de cumplir con los objetivos propuestos anteriormente para este proyecto de investigación. Es así como, para alcanzar el primer objetivo específico, se realizó una revisión bibliográfica en libros y artículos relacionados con el tema de estudio, donde se obtuvo información relevante y sobre todo de fuentes digitales formales, misma que quedó establecida en los antecedentes y el marco teórico. A partir de ello, se buscó conceptualizar claramente lo que son las TIC, los recursos didácticos digitales y el storytelling con sus características particulares respectivamente, para generar una definición que unifique una idea general que converja para el propósito de la investigación, tomando en consideración los aspectos más importantes cómo estas han sido utilizadas en el ámbito educacional, pues es la base de la investigación y los resultados a obtener. Es importante mencionar que, para la elaboración de este primer bloque se utilizó un tiempo aproximado de dos meses.

Para el cumplimiento del segundo objetivo específico se propuso lo siguiente:

Conocer las aficiones o gustos que tienen los estudiantes de noveno y décimo de básica superior con respecto a sus interés y usos de las redes sociales, esto permitió establecer la base del trabajo a realizar, por cuanto, este debe ser del agrado de los consumidores de contenido, tanto en cuestión de información el tipo de plataformas que habitualmente navegan.

Con relación al segundo punto del objetivo establecido, se elaboró y se aplicó una encuesta a los estudiantes participantes del proyecto, que permitió determinar el tipo de contenido que mayor interés genera en los mismos, bajo la siguiente modalidad de trabajo:

- Población a encuestar: alumnos de novenos y décimos años de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Dolores Sucre de la ciudad de Azogues.
- Plataforma para la encuesta: Google Forms y su envío será mediante la plataforma de WhatsApp.
- Tiempo de la encuesta: Diez minutos.
- Tiempo de realización: Una semana.

El proceso que se siguió para la realización de la toma de datos fue la encuesta, inició con la solicitud respectiva a las autoridades del plantel para que se pueda acceder a las diferentes aulas en horario de clase para solicitar un permiso al docente presente a fin de que los estudiantes puedan responder el test. Para ello también se solicitó que los estudiantes puedan tener acceso al uso de sus dispositivos móviles como smartphones o tabletas digitales para que ingresen a las plataformas antes descritas y respondan las preguntas.

Es importante hacer mención que, se tomó en consideración a los estudiantes de noveno y décimo de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Dolores Sucre de la ciudad de Azogues, por motivo de que, la investigadora labora dentro de la institución y eso permitió no solo que se adquiriera de manera rápida los permisos respectivos, sino, además, los estudiantes tuvieron contacto previo con la docente y eso facilitó el proceso de recolección de la información. Las preguntas de la encuesta realizada y las autorizaciones correspondientes tanto de la institución educativa como de los padres de familia se pueden observar en el Anexo A. Finalmente se procedió al análisis de esta encuesta, para ello se utilizó el programa Microsoft Office Excel.

Se esperó que, la encuesta realizada tenga al menos un 70% de colaboración de los estudiantes de noveno y décimo año, con ello, se pudo tener un conocimiento más a profundidad acerca del tema de investigación y la parte práctica del proyecto, es decir, se estableció el tipo de plataforma digital utilizada, el tipo de contenido que genera interés y la forma como podría presentarse para llegar a planificar el siguiente paso dentro del proyecto.

Para el tercer objetivo específico partiendo del análisis de los resultados, se elaboró el contenido audiovisual con la construcción del del storytelling tomando en consideración el tema seleccionado por parte de los estudiantes dentro de la encuesta, es importante acotar que esto ejecutó, si se considera un tema que no es del interés de los estudiantes desde el principio tuvo poca aceptación. Es importante hacer mención que, para el desarrollo audiovisual del contenido

se realizó una entrevista no estructurada con expertos en el tema con el propósito de conocer acerca de las herramientas, plataformas y demás materiales que se necesitan para el guion y el video en general. Posteriormente se realizó el diseño y elaboración del guion del contenido, así como la selección de los participantes y la elaboración en sí del video; todo esto, estuvo documentado y especificado para ser incorporado al trabajo de investigación y, por último, se realizó una validación del contenido generado al compartir el contenido en las redes sociales y observar la reacción de los estudiantes.

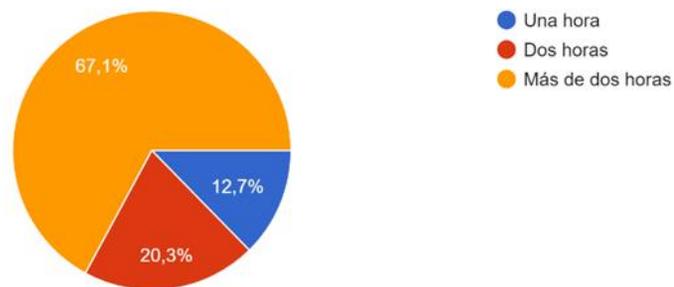
Resultados de la encuesta a los estudiantes

En lo que tiene que ver con la encuesta realizada acerca del uso de las redes sociales e información fueron realizadas a los estudiantes de los novenos y décimos años de la Unidad Educativa Dolores Sucre de la ciudad de Azogues, obteniendo 79 respuestas que permitirán realizar el trabajo práctico, a continuación, se detallan los resultados.

Figura 1

Tiempo para redes sociales

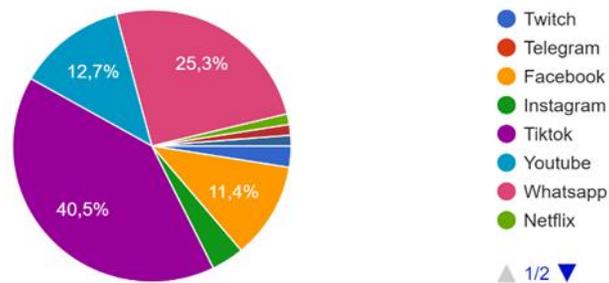
1. ¿Cuánto tiempo le dedica al día a las redes sociales?
79 respuestas



Según los resultados de la encuesta, el 67,1% de los estudiantes dedican más de dos horas al día a las redes sociales; no obstante, es importante tener en cuenta que el tiempo puede variar de un estudiante a otro dependiendo varios factores como: disponibilidad de internet, control de los padres, intereses, nivel de interacción, entre otros factores.

Figura 2
Plataformas más utilizadas

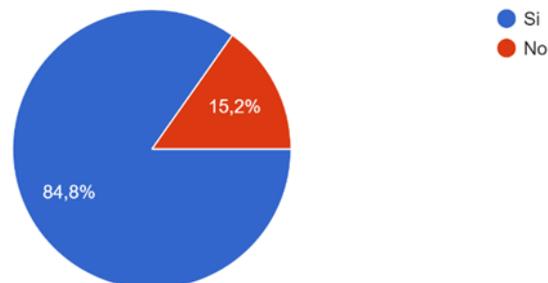
2. ¿Qué plataformas/redes sociales son las que más utiliza o le interesa?
79 respuestas



En lo referente a las plataformas más utilizadas por los estudiantes, el 40,5% de los consultados tienen preferencia por Tiktok, mientras que el 25,3% utiliza WhatsApp; esto depende sobre todo de la información que comparten, así como el conocimiento en el manejo y las experiencias que han tenido.

Figura 3
Motivación de uso de las redes sociales para conocimiento

3. ¿Utiliza las redes sociales, antes señaladas, para profundizar o adquirir algún tipo de conocimiento?
79 respuestas



En cuanto al uso de las redes sociales en el ámbito del conocimiento, el 84,4% de los encuestados afirmaron que las usan para adquirir nuevos conocimientos o profundizar lo

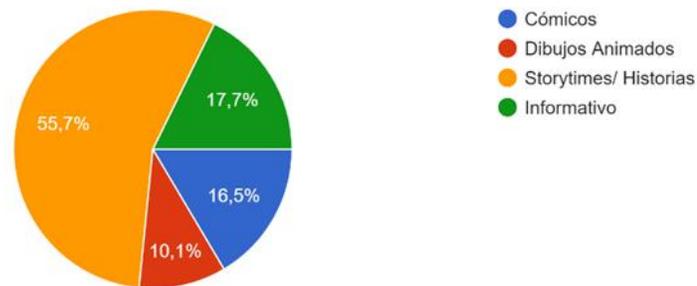
aprendido, ante ello, es interesante conocer que utilizan estos recursos como medio de aprendizaje y no solo para una interacción social.

Figura 4

Preferencias en videos

4. ¿Cuál es su preferencia con respecto al estilo de videos que consume?

79 respuestas



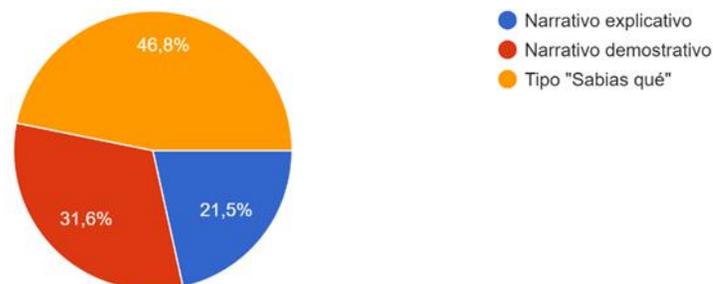
Por su parte, del total de estudiantes encuestados, el 55,7% tiene una preferencia por Storytimes o historias, que establece que, existe un interés por este tipo de contenido antes que, a las otras opciones, aunque es relevante el porcentaje de estudiantes que miran videos informativos y cómicos.

Figura 5

Preferencia de video educativo

5. En el caso de un video educativo ¿Cuál es su preferencia con respecto al formato de videos?

79 respuestas



De acuerdo con la interrogante acerca del formato de video que prefieren ellos los estudiantes, el 46,8% se interesan por aquellos de tipo "Sabías que", pues de acuerdo a su criterio, ofrece

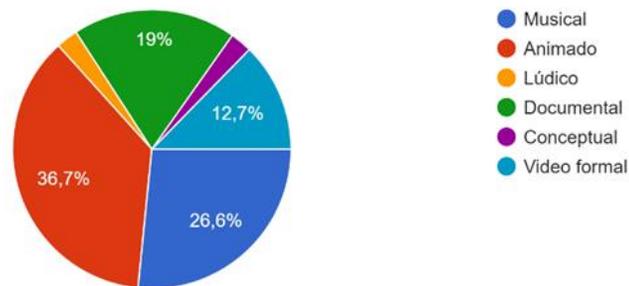
información concisa y breve acerca de curiosidades o datos de interés, de ahí que las otras opciones presentan porcentajes bajos en relación a la primera opción.

Figura 6

Preferencias de presentación del video

6. ¿De qué forma le gustaría que fuera la presentación de un video educativo?

79 respuestas



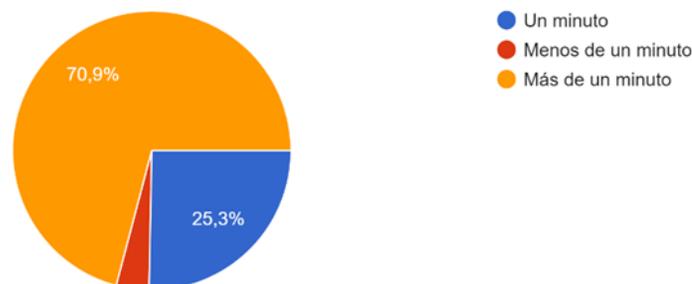
De acuerdo con el 36,7% de los estudiantes consultados, la presentación del video que tendría bastante aceptación sería de forma animada, en tanto que, el 26,6% siguiente prefiere un video musical, lo que da pautas importantes para la creación del video y genere interés por parte de los jóvenes.

Figura 7

Tiempo de duración del contenido audiovisual

7. ¿Cuánto tiempo cree Ud. que debe durar un contenido audiovisual educativo en una red social?

79 respuestas



Con respecto al tiempo promedio que debería durar el contenido audiovisual educativo en una red social, el 70,9% de los estudiantes dieron a conocer que al menos debe durar un minuto, entre las razones que expusieron está el tipo de plataforma y el tipo de contenido que

tenga el video pues la ser educativos debería dar una explicación concreta sobre el tema que trata.

Conclusión

En conclusión, de acuerdo a la información obtenida de las encuestas realizadas a los estudiantes de noveno y décimo de básica de la escuela de Educación General Básica "Dolores Sucre", que comprende de entre los 14 a 15 años, las plataformas más utilizadas son el Tiktok y WhatsApp, con un promedio de dos horas diarias, donde a más de distraerse, utilizan estas redes sociales como medio de aprendizaje, en el cual el formato de historias son las más buscadas. En cuanto a la creación del video educativo a crear, la mayoría prefieren videos de tipo animado o musical, pues lo que atrae a los jóvenes actualmente y con un tiempo considerable mayor a un minuto para poder entender el tema o conocimiento que presente. Todo ello dependiendo la red social en la cual se presenten, aspectos a considerar al momento de elaborar el video.

Resultados entrevista a los expertos

En la tabla 1 se puede observar los resultados de las entrevistas a los expertos en el tema de estudio como lo son: Oscar Vintimilla y Paúl Carrión mismos que a través de sus experiencias personales aportaron con datos importantes para la creación del storytelling.

Tabla 1

Transcripción de las entrevistas

Profesionales Entrevistados		
Nombres y Apellidos:	Oscar Gustavo Vintimilla Ugalde	Paúl Sebastián Carrión Martínez
Profesión:	Ingeniero en Sistemas Maestría en Postproducción Digital Doctorado en las Industrias de la Comunicación y Cultura	Ingeniero de Sistemas Diseñador Gráfico Master en Diseño Multimedia

Cargo que desempeña:	Docente de Comunicación y de Diseño Gráfico	Docente de Diseño Gráfico
Años de experiencia:	15 años como docente	11 años como docente en la Universidad del Azuay y como diseñador gráfico
Temáticas Opinión sobre las redes sociales	Las redes sociales hoy en día son la primera fuente de información de las personas. De acuerdo al público se diría que existen varios intereses por tal o cual red social, es decir los jóvenes utilizan más el tik tok ya que su contenido es más dinámico, informal y rápido	Las redes sociales se encuentran en evolución por lo que no van a desaparecer, cada red social tiene sus propias características enfocado en un tipo de contenido y usuario
Rol de las redes sociales en educación	Hoy en día se han convertido en espacios fundamentales al estar presente en todas las formas de comunicación, el tener elementos como imágenes, textos, gráficos en movimiento ayudan a tener un impacto visual.	Se han convertido en una herramienta que permite el aprendizaje e intercambio de información, tener un espacio educativo y adaptar a la sociedad que experimenta cambios diarios.
¿Qué tipo de contenido ha generado con los vídeos que usted ha producido?	Al trabajar en el área de la producción digital se ha podido generar varios tipos de contenidos de acuerdo a la finalidad o la solicitud del cliente, de acuerdo a sus intereses.	En el ámbito profesional se ha podido trabajar con varios tipos de videos como publicitarios, informativos, así también se ha realizado videos educativos dirigidos a los estudiantes como un recurso didáctico.

<p>¿Qué experiencia tiene con recursos didácticos y Storytelling y cómo lo ha implementado para el proceso enseñanza-aprendizaje?</p>	<p>En estos momentos hemos estado trabajando en un videojuego denominado aprendiendo a emprender, que genera una narrativa para perder el miedo a hacer un trabajo.</p>	<p>Todas las personas han utilizado el storytelling, hay muchísimos recursos, no hay limitantes, en el tema de las fábulas, de los cuentos son una forma de storytelling y ha estado presente desde siempre.</p>
<p>¿Qué tipo de plataforma ha utilizado para la creación de vídeos?</p>	<p>Se han usado programas profesionales como Adobe Premiere o After Effects para la creación de videos; en el caso de programas amateurs está el PowToon para personas que no utilizan mucho estos programas.</p>	<p>El programa PowToon que es muy bueno para alguien que no conoce nada de programas de animación, creo que tiene un costo, pero creo que tiene un privilegio para los educadores, aun así, tiene sus versiones básicas para crear animaciones. Hay otra Genially, que tiene una versión de pago y una gratis</p>
<p>¿Cuáles son las consideraciones generales a tener en cuenta para el desarrollo de un storytelling?</p>	<p>Definir el contenido, el público a quien va dirigido, los elementos que se van a utilizar, así como las herramientas necesarias.</p>	<p>Tener claro el mensaje que quiero dar, qué le voy a enseñar y cómo le voy a enseñar.</p>

<p>¿Cuáles serían las herramientas que se pueden utilizar para la creación de un storytelling?</p>	<p>Para editar videos existen programas que son fáciles de utilizar, que son muy intuitivos como Movie Maker, también programas profesionales como Adobe que permiten poner máscaras, filtros y también existen de paga, se puede conseguir programas piratas.</p>	<p>PowToon, Genially y Cap Cut. Adobe animate, adobe after effects, que son los programas más profesionales que existen para el tema de creación audiovisual, pero son complicados para principiantes.</p>
<p>¿Cuál sería el paso a paso a seguir para generar un storytelling dedicado a un video?</p>	<p>Tener en cuenta la necesidad del público, después como podemos ejecutarlo y considerar los elementos que sean importantes, hay que conocer al público y el medio de exposición y qué información se rehuiré, ahí trabajar en la estructura del video.</p>	<p>Hay que tener claro lo que yo quiero enseñar, cuál es la enseñanza y luego pensar una historia con una estructura lógica, incluso hasta los cachos. Debe tener tres elementos: el inicio, luego el conflicto, la cotidianidad y luego el desenlace, es lo básico que debe tener. Luego de ahí es interesante que yo tenga personajes principales, secundarios, un protagonista, un antagonista y un escenario.</p>

<p>¿Cuál es su opinión con respecto a implementar vídeos con storytelling como un recurso didáctico?</p>	<p>Es importante buscar la manera de engancharles, no solo debe haber los condicionantes sino también un beneficio de lo que los videos pueden aportar dentro del aula de clase, considerando las temáticas a utilizar que sea de su interés.</p>	<p>Estamos ahorita en la parte que se está utilizando más el storytelling, Creo que debemos ser responsables con el uso de este recurso, porque si lo utilizamos todo el tiempo, luego en el momento que no lo hagamos ya no va a tener efecto, por eso es que nosotros como educadores nos cuesta tanto tener la atención de los chicos, porque ellos están acostumbrados a que aprenden o ven cosas pro redes sociales y por videojuegos y son mil veces más interesantes de lo que nosotros podemos hacer. Por eso hay que saber cómo utilizarlo y cuando y hay que saberlo complementar con otros recursos</p>
---	---	--

De acuerdo a los criterios expuestos por los expertos se puede establecer que, en la actualidad las redes sociales se han convertido en una herramienta esencial de comunicación, mismas que constantemente están en evolución y se ajustan a las preferencias del público, por ejemplo: entre los jóvenes la plataforma de Tik Tok es bastante solicitada. Acotando esto al tema de la educación, las redes sociales se han convertido en una herramienta esencial dentro del proceso de aprendizaje, tanto para la enseñanza como también, para ser usado como medio de intercambio de información.

En lo referente a los tipos de contenido que generan dentro de su ámbito laboral, los expertos coinciden en que existen proyectos de varios tipos ejecutados como spots, publicidad, entre otros; todo esto de acuerdo a lo que solicitan los clientes. A esto se suma la creación de storytelling, en donde han generado varios recursos como cuentos, juegos y otros recursos que han sido utilizados desde hace algún tiempo atrás. Utilizando varios tipos de programas tanto gratuitos como de paga, entre los cuales destacan el paquete de Adobe, PowToon e incluso Genially.

Al adentrarse en el tema específico de los storytelling, entre las consideraciones generales exponen la necesidad de plantear inicialmente el tema y/o el mensaje que pretenden hacer llegar, así también hay que definir el público, el entorno y varios elementos, como si se tratará de una película, según criterio personal. En este caso particular, aconsejan el uso de

recursos gratuitos tales como: PowToon, Genially y Cap Cut dados su gratuidad. Tomando en consideración que un storytelling debe contener básicamente un inicio, una trama y un final y la identificación de los personajes que intervienen en la historia.

Al final exponen que el uso del storytelling dentro del proceso de enseñanza es muy beneficioso como recursos didácticos por cuanto, es necesario tener a mano herramientas actuales de formato digital para poder llegar a los estudiantes, captar su atención y generar interés, pues al estar acostumbrados a las redes sociales y la tecnología es tiempo de actualizar las metodologías de enseñanza docente.

Conclusiones del capítulo

El análisis de los datos proporcionados tanto por los expertos entrevistados, así como, por parte de los estudiantes que colaboraron con la encuesta deja algunos criterios importantes para la realización de la propuesta del proyecto en curso. En primera instancia se tiene que la ejecución del video es viable pues, existen varias opciones como herramientas para el diseño y desarrollo de un recursos didáctico que pueda ser orientado a las redes sociales, muchos de ellos son gratuitos o asequibles para todas las personas, ya si se desea una aplicación profesional esto implica que se deba invertir para su obtención; hay que destacar también que, si se planifica bien el video desde la elección del tema, la estructura y el diseño, se puede concretar con éxito el proyecto en marcha.

Por otra parte, los datos proporcionados por los estudiantes ayudarán sobre todo a tener una visión clara de cómo y dónde exponer el recurso didáctico, sobre todo, porque han respondido con conciencia a sabiendas que esto a futuro puede ayudarlos académicamente y más aún cuando se toma en consideración un modelo educativo que implica la unión de la generación de recursos didácticos con el uso de las redes sociales. Es así como, la información proporcionada da cuenta las preferencias de los jóvenes acerca del uso de las redes sociales, así también, en el caso de los videos que ven, cuáles son los más vistos y la temática que genera interés entre los jóvenes.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Borrador

Para desarrollar un storytelling como recurso didáctico aplicado a la generación de videos para la enseñanza de Estudios Sociales en estudiantes de básica superior, se ha tomado en consideración los aspectos técnicos y de diseño proporcionado por los expertos, así como, de los resultados de preferencia de los estudiantes en cuanto al tipo de información que prefieren en las redes sociales. Cabe recalcar que, para la organización del contenido del guion se utilizó la herramienta del Chat GPT. A partir de ello, se establecen los siguientes videos:

Video 1

Tema:

La migración

Destreza a ser desarrollada:

CS.4.2.33. Explicar los principales flujos migratorios en América Latina, sus causas y consecuencias y sus dificultades y conflictos.

Justificación:

Se ha tomado en consideración el tema de la migración a razón de que se encuentra dentro del ámbito sociopolítico de la sociedad y es inherente a la asignatura de Estudios Sociales, y destaca la importancia de su estudio, pues engloba varios aspectos que los estudiantes deben conocer, pues a pesar de que si bien es cierto, este fenómeno ha contribuido a mejorar la económica familiar y del país, también implica varios elementos negativos derivados de la desunión familiar y los peligros que se presentan sobre todo cuando se lo realiza de manera ilegal. No hay que olvidar que, jóvenes estudiantes de secundaria en nuestra región sueñan emigrar inclusive sin haber terminado sus estudios.

Formato:

El formato seleccionado para la realización de la propuesta es el video animado, con una dimensión de 1080 px x 1920 px, con un margen de 150px arriba y abajo. 64px en los laterales y una resolución de 9:16 y se realizará en forma vertical. Características que se acoplan a TikTok. El tiempo de duración del video será de un minuto y medio.

Herramienta:

Para el desarrollo del video se estableció la herramienta CapCup debido a la cantidad de recursos, plantillas e imágenes, y facilidad de utilización con la que cuenta y para la elaboración del guion ChatGPT.

Plataforma:

La plataforma seleccionada para la presentación y difusión del recurso educativo fue TikTok, al ser el sitio más visitado por la juventud en la actualidad.

Storytelling:

La idea general a considerar en el tema de la migración es la separación de los padres de familia de sus hijos al momento de viajar a trabajar a Estados Unidos, como esto afecta a su parte emocional, psicológica y cómo esto se ve reflejada en su rendimiento y comportamiento académico.

Guion:

Introducción: El video comienza con una introducción que presenta a una familia ecuatoriana que vive en una pequeña comunidad rural. Se muestra a la pareja de esposos, quienes tienen que trabajar duro para poder mantener a sus hijos y brindarles una educación.

Conflicto: La pareja de esposos decide que la única manera de asegurar el futuro de sus hijos es viajar a Estados Unidos a buscar trabajo. Sin embargo, esto significa que tendrán que dejar a sus hijos atrás en Ecuador. Los hijos, especialmente los más pequeños, se sienten abandonados y tristes al ver a sus padres partir.

Desarrollo: El video muestra la experiencia de los padres en Estados Unidos, trabajando horas largas y lidiando con la difícil situación migratoria en la que se encuentran. Mientras tanto, los hijos en Ecuador se sienten cada vez más solos y tristes. Su rendimiento académico comienza a disminuir, y se les dificulta dificultar sus estudios y actividades cotidianas.

Clímax: Un día, uno de los hijos tiene una crisis emocional y le confiesa a su abuela que se siente abandonada por sus padres y que no puede fortalecerse en la escuela. La abuela, que también ha sufrido la separación de su familia debido a la migración, lo consuela y le da palabras de aliento.

Resolución: Finalmente, el video muestra cómo la familia se reencuentra y se abrazan después de años de separación. Los padres están emocionados de ver a sus hijos crecer y descubrir que su rendimiento académico ha mejorado con la ayuda de la abuela y otros miembros de la comunidad. La familia está feliz de estar reunida de nuevo y está agradecida por todo lo que han aprendido y experimentado durante su tiempo separados.

Conclusión: El video termina con una reflexión sobre la importancia de apoyar y cuidar a las personas migrantes, especialmente a los niños y jóvenes que a menudo son los más vulnerables y afectados por la migración. También se destaca la importancia de la unidad familiar y la necesidad de encontrar maneras de mantener el vínculo entre padres e hijos a pesar de la distancia.

Producto:

A continuación, se presenta una secuencia de las escenas del video que se produjo en relación al guion establecido:

Figura 8
Secuencia video 1



Video 2

Tema:

Sectores de la Economía

Destreza a ser desarrollada:

CS.4.2.11. Analizar las actividades productivas de los sectores de la economía nacional (agricultura, ganadería, minería, industrias, artesanías) y las personas que se ocupan en ellas

Justificación:

Se ha considerado el tema de los sectores de la economía como una ciencia social, debido a la importancia de estudiar su funcionamiento. Conocer estos sectores se convierte en

un aspecto de indudable interés para cualquier sector de la población, ya que están presentes en las actividades humanas con el fin de satisfacer necesidades. Por lo tanto, es indispensable comprender los agentes económicos, los sectores de la producción y los factores que apoyan a dicha producción. En la actualidad, la economía se considera de gran importancia, pues influye en la mayor parte de nuestras vidas. Es fundamental adquirir conocimientos para comprender la sociedad con sus problemas y las posibilidades de progreso en el futuro, condicionando diversos aspectos de la vida y el bienestar de las personas.

Formato:

El formato seleccionado para la realización de la propuesta es el video animado, con una dimensión de 1080 px x 1920 px, con un margen de 150px arriba y abajo. 64px en los laterales y una resolución de 9:16 y se realizará en forma vertical. Características que se acoplan a TikTok. El tiempo de duración del video será de un minuto y medio.

Herramienta:

Para la creación del video, hemos optado por utilizar la herramienta CapCup debido a su amplia variedad de recursos, plantillas e imágenes, así como a su facilidad de uso. Además, hemos elaborado el guion utilizando ChatGPT

Plataforma:

La plataforma elegida para la presentación y difusión del recurso educativo fue TikTok, debido a su gran popularidad entre la juventud en la actualidad.

Storytelling:

La idea fundamental a considerar en el ámbito de los sectores de la economía es fomentar el trabajo colaborativo entre personas, grupos y comunidades. Asimismo, es crucial mantener una actitud crítica frente a cualquier forma de desigualdad. Además, es importante reconocer y valorar el papel central del sector primario en especial la agricultura, como principal proveedor de materias primas en la economía, impidiendo la promoción de relaciones basadas en la desigualdad de derechos. Por último, debemos destacar la importancia del medio ambiente para garantizar la vida óptima, asegurando al mismo tiempo la conservación del entorno natural

Guion:

Narrador: Érase una vez un pequeño pueblo llamado Pueblo Nuevo, en el que habitaban diversas familias que se dedicaban a diferentes actividades económicas. Algunas se dedicaban

a la agricultura, otras a la manufactura, y otras más al sector servicios. Cada uno de estos grupos representaba un sector de la economía. ¿Quieres conocer más sobre ellos? ¡Sigue leyendo!

Escena 1: Agricultura

Narrador: En Pueblo Nuevo, la familia Ramírez era una de las que se dedicaba a la agricultura. Todos los días, don Juan, su esposa y sus hijos se levantaron temprano para ir al campo a sembrar y cosechar sus productos. En este sector de la economía se producen los bienes primarios que necesitamos para alimentarnos y vestirnos, como frutas, verduras, granos y carnes.

Don Juan (en el campo, cosechando): Aquí en la finca, trabajamos muy duro para producir los alimentos que llegan a tu mesa. Todo lo que cultivamos es fresco y de calidad, y eso es gracias a nuestro trabajo y dedicación.

Narrador: Así es, la agricultura es un sector clave de la economía que nos provee de los alimentos que necesitamos para sobrevivir. Y no solo eso, sino que también es un importante generador de empleo en áreas rurales y una fuente de exportación para muchos países.

Escena 2: Manufactura

Narrador: Pero en Pueblo Nuevo, no solo había familias dedicadas a la agricultura. Los García, por ejemplo, eran una familia que se dedicaba a la manufactura. En su pequeña fábrica, producían muebles y artesanías hechas a mano. En este sector de la economía se transforman las materias primas en productos terminados que podemos comprar en las tiendas, como ropa, electrodomésticos y juguetes.

Doña Ana (en la fábrica, lijando un mueble): En la fábrica, el trabajo es muy minucioso y detallado. Cada pieza debe ser cortada, lijada y ensamblada con precisión para obtener un producto de calidad.

Narrador: Exacto, la manufactura es otro sector importante de la economía, que nos provee de los productos que necesitamos para nuestra vida cotidiana. Además, también es un generador de empleo en áreas urbanas y puede ser una fuente de innovación y desarrollo tecnológico.

Escena 3: Servicios

Narrador: Por último, en Pueblo Nuevo también había familias dedicadas al sector servicios. La familia Pérez, por ejemplo, tenía una pequeña tienda de abarrotes en el centro del pueblo. En este sector de la economía se ofrecen servicios a la población, como transporte, educación, salud y comercio.

Don Carlos (en la tienda, atendiendo a un cliente): En la tienda, ofrecemos productos de primera necesidad a toda la comunidad. Además, también brindamos atención personalizada y consejos sobre los productos que ofrecemos.

Narrador: Así es, el sector servicios es fundamental

Producto:

A continuación, se presenta una secuencia de las escenas del video que se produjo en relación al guion establecido:

Figura 9

Secuencia video 2



Validación

Al término de la generación de los videos, se procedió con la fase de validación en la cual, se tomó en consideración la opinión de los estudiantes de noveno y décimo de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Dolores Sucre de la ciudad de Azogues a quienes se les proyectó los videos ejecutados. Posteriormente se les formuló un cuestionario estructurado de 6 preguntas que abarcaron temáticas como: duración del video, audio, graficas, tema, interpretación y opiniones personales a nivel general (Anexo E).

Resultados

A continuación, se presentan las opiniones de los estudiantes de acuerdo a las preguntas planeadas:

1. ¿Qué es lo que más les llamó la atención?

En un concepto general, los videos fueron vistos bien estructurados en cuanto a la historia y el final feliz y positivo que presentan; denotaron el deleite que tuvieron al explicar cosas como que la abuelita le haya impulsado a seguir adelante al nieto, las actividades económicas que se realizan en el pueblo o como todas las familias sabían algo y con sus conocimientos salían adelante y ayudan a los demás habitantes del pueblo; es decir, lo que más les llamó la atención fue el mensaje que transmitieron los videos y los temas que tocaron como son la migración y la producción de materia prima.

2. ¿Fueron capaces de entender el tema?

Para los estudiantes, los temas fueron bastante entendibles pues la trama de las historias se enfocó en tocar la idea central y enfocarla de manera clara; comentaron que fue muy sencillo de entender el tema pues el vídeo y su estructura nos ayuda a entender mejor el tema, al ser una pequeña historia con la que muchos jóvenes se sentirían identificados o bien sería un impulso para seguir adelante. Y que para su comprensión ayudó bastante por la historia, los gráficos y las voces.

3. ¿Consideraría compartir este material en sus redes sociales? ¿Por qué?

De acuerdo con las opiniones de los estudiantes, consideran que los videos se pueden publicar en redes sociales debido a que, es un vídeo educativo e informativo y da a conocer sobre la migración, además es un vídeo entretenido y fácil de entender y porque a muchos jóvenes les llamaría la atención y más ayudaría mucho en el estudio.

4. ¿Qué temáticas de los estudios sociales le gustaría abordar en los siguientes videos?

En el caso de los temas que les interesaría ver en los próximos videos, los estudiantes manifestaron tener un interés por temáticas actuales como medioambiente, derechos humanos, conflictos bélicos, grupos sociales, entre los más destacables. Esto fundamentado en que, por un lado, la juventud se interesa por temas que van con su actualidad y que pueden afectar su futuro, así como las relaciones sociales.

5. Con respecto al uso del lenguaje y velocidad del locutor le es entendible la temática tratada ¿por qué?

Acerca del aspecto que tiene que ver con el uso del lenguaje y la velocidad la hablar por parte del locutor o narrador, existieron opiniones variadas. Por un lado, algunos estudiantes manifestaron que estaba normal y se daba a entender, además mencionaron que sonaba divertido y, por otra parte, se tuvo opiniones como que, la velocidad del locutor era rápida la voz a veces se saturaba lo que le disminuía un poco la calidad al mensaje de los videos.

6. ¿Cree usted que los videos deben ser más largos o más cortos?

Al final, se les pidió opinar acerca de la duración de los videos, que, la duración es corta pero correcta, en el sentido de que, en las redes sociales el formato da un tiempo corto de reproducción, no obstante, eso no quiere decir que esté mal, pues, a su criterio los videos se dieron a entender bien, tanto en la trama, la temática y a donde quiso llegar con la idea central.

A continuación, se presenta una secuencia de las escenas del video al momento de hacer la presentación de los videos a los estudiantes:

Figura 10

Presentación de los videos



Conclusiones del capítulo

En cuanto al proceso de validación de los videos, dentro de la investigación se propuso realizar una presentación de los mismos ante los estudiantes de noveno y décimo de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Dolores Sucre de la ciudad de Azogues, dada la importancia de conocer su opinión sobre los mismos, pues fue el público al cual estaba dirigido la investigación, al realizar la proyección en el aula de informática se consiguió una mayor amplitud de público, lo que permite tener una mayor cuantía y diversidad de opiniones.

En un sentido general se pudo observar una agrado por parte de los estudiantes, algo que se confirmó al momento de realizar las preguntas del cuestionario, donde se pudo contar con buenas criticas tanto en el audio, al gráfica, el tema y la duración, aunque también existieron algunas opiniones constructivas que dieron a conocer algunas fallas técnicas o de contenido que permitirán a futuro mejorar la calidad de los videos, pues la mayoría de ellos asintieron que sería

bueno que se sigan realizando este tipo de recursos didácticos para mejorar la metodología de enseñanza – aprendizaje en Estudios Sociales.

Además, se considera como una destreza que los docentes deben procurar implementar no solo en la asignatura de Estudios Sociales sino a nivel general, dada la importancia, y el interés que genera este tipo de recursos educativos en los estudiantes; inclusive se debería considerar nuevas modificaciones como la participación directa de los alumnos en la creación de material didáctico digital que servirá tanto para su enseñanza y de futuras generaciones.

CONCLUSIONES GENERALES

Al término la investigación realizada y en base a los objetivos planteados, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- En el sistema educacional es necesario alinear los marcos curriculares y los instrumentos evaluativos para integrar las competencias digitales y otras estrategias de enseñanza y aprendizaje en todas las asignaturas, además se considera necesario adecuar las competencias de tal forma que el uso de las TIC se incluya como una práctica reconocida y valorada durante los procesos de formación, junto a los beneficios de las tecnologías digitales, existen un conjunto de desafíos que están asociados a la equidad y calidad de acceso a las TIC y al desarrollo de competencias digitales de los jóvenes
- Es notable el cambio psicosocial que ha provocado la integración de la tecnológica en el ámbito académico, con la introducción de nuevas herramientas virtuales que han permitido la calidad educativa sino también, han dado la oportunidad de tener una mayor vinculación entre docentes y estudiantes. Haciendo énfasis en el uso de las redes sociales como medios de comunicación y enseñanza, donde los estudiantes podrán no solo distraerse, sino, además, aprender de una forma más dinámica y acorde a sus gustos y preferencias.
- Bajo este contexto, el uso de las TIC, así como del storytelling se han convertido en recursos didácticos digitales ampliamente utilizados para el proceso de enseñanza – aprendizaje, y que de acuerdo a los investigadores han dado grandes frutos, pues se dinamizó la forma de enseñar, permitiendo atraer la atención de los niños, niñas y jóvenes hacia una educación donde se complementa los recursos tradicionales con las aplicaciones tecnológicas que utilizan a diario, explotando y aprovechando sus capacidades intelectuales.
- De acuerdo con la información proporcionada por parte de los expertos y los estudiantes participantes de la investigación; los primeros dieron las pautas necesarias para el diseño, planificación y ejecución de los videos, tanto en la metodología de trabajo como en las herramientas a utilizar de las cuales destacan: PowToon, Genially y Cap Cut. En tanto que, el grupo de estudiantes dieron a conocer sus preferencias como internautas para conocer las redes sociales más visitadas y el formato de video que prefieren ver, lo que ayudó a concretar los videos planificados anteriormente.
- En el proceso de evaluación, los estudiantes vieron con buenos ojos y gran expectativa los videos generados como recursos didácticos, de acuerdo a las pautas que se les dio a opinar, los videos tuvieron buen audio, buenos gráficos y tanto el tema como la trama tuvo bastante acogida, a nivel general los videos gustaron a todos lo que los vieron.

- Como conclusión general se pudo denotar que para la ejecución de este tipo de recursos didácticos se necesita tener un conocimiento básico del uso de aplicaciones de diseño y multimedia, encontrándose la facilidad de algunas plataformas, así como la dificultad que presentaron otras, ya sea en su utilización o el resultado que se obtuvo. Sin embargo, el uso de CapCup proporciona una gran ayuda para que los docentes puedan crear este tipo de contenido y utilizarlo como recursos didáctico digital, lo que ayudó a generar el interés y la curiosidad de los estudiantes, pues causó un gran impacto al momento de presentarlos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, E., Ochoa, M., Ronquillo, G. y Sánchez, M. (2019). Importancia y uso de las redes sociales en la educación. *ReciMundo*, 3 (2), 882-893. <https://n9.cl/nrp6i>
- Alvarado, G. (2018). Software educativo en aprendizaje de Estudios Sociales para estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Hispano América [Tesis de Postgrado]. Universidad Tecnológica Indoamérica. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/gdtkl>
- Álvarez, N., Abelairas, C., García, O., Varela, C. y Rodríguez, A. (2018). Efecto de la formación en soporte vital básico a través de un video difundido en redes sociales. *Educación Médica*, 21 (2), 92-99. <https://n9.cl/nlo96>
- Arguello, A. (2019). *El uso de las TIC como estrategia para mejorar el aprendizaje en el área de Estudios Sociales* [Tesis de Pregrado]. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Ecuador. Repositorio. <https://n9.cl/4nfpnl>
- Ávila, D., Costa, C., Efraín, J. y Charchabal, D. (2018). Estrategias metodológicas colaborativas para mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado en el Ecuador. *Olimpia*, 15 (50), 272-288. <https://n9.cl/t74bey>
- Alviz, Á., & Posada, Y. (2021). *Storytelling y su impacto en el fortalecimiento de habilidades narrativas y competencias digitales*. Cartagena: Universidad de Cartagena.
- Bacigalupe, G., & Camara, M. (2012). Adolescentes digitales: El rol transformador de las redes sociales y las interacciones virtuales. En R. Pereira, *Adolescentes en el siglo XXI: Entre impotencia, resiliencia y poder*. Ediciones Morata.
- Balart, C., y Cortés, S. (2018). Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual. *Contextos: Estudios De Humanidades Y Ciencias Sociales*, (41). <https://n9.cl/lmsn1>
- Barroso, J., Cabero, J., & Gutiérrez, J. (2018). La producción de objetos de aprendizaje en realidad aumentada por estudiantes universitarios. Grado de aceptación de esta tecnología y motivación para su uso. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(79), 1261-1283.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662018000401261&lng=es&tlng=es
- Borrego, D., Ruíz, N., & Cantú, D. (2017). *Educación a Distancia Y Tic*. Palibrio.
- Butcher, N., Kanwar, A., & Uvalic, S. (2015). *Guía básica de recursos educativos abiertos (REA)*. UNESCO Publishing.
- Cataña, M., & Cárdenas, N. (2021). Storytelling como estrategia de enseñanza en Bachillerato Técnico en el área de Turismo. *Koinonía*, 4(8), 14-22.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582003/html/>

- Calvas, M., Espinoza, E. y Herrera, L. (2019). Fundamentos del estudio de la Historia Local en las Ciencias Sociales y su importancia para la Educación Ciudadana. *Conrado*, 15 (70), 193-202. <https://n9.cl/sqx1i>
- Calvas., M., Espinoza, E. y Herrera, L. (2020). El aprendizaje de la historia en los estudiantes del Cantón Girón, Ecuador. *Espacios*, 41 (18), 25-34. <https://n9.cl/z64c9>
- Camacho, R., Rivas, C., Gaspar, M. y Quiñonez, C. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de Ciencias Sociales*, 26, 459-472. <https://n9.cl/10o6k>
- Candale, C. (2017). Las características de las redes sociales y las posibilidades de expresión abiertas por ellas. La comunicación de los jóvenes españoles en Facebook, Twitter e Instagram. *Revista de la Red de Hispanistas de Europa Central*, (8), 201-218. <https://n9.cl/rrzqtg>
- Cervantes, V. (2019). Las redes sociales y el aprendizaje de la lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 8 (11), 117-123. <https://n9.cl/om40a>
- Cherry, W. (2017). Our place in the universe: the importance of story and storytelling in the classroom. *Knowledge Quest*, 46 (2), 50–55. <https://n9.cl/2ff9c>
- Corrales, M., & Sierras, M. (2012). *Diseño de medios y recursos didácticos*. Innovación Y Cualificación.
- Curay, P., & Ramón, L. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(2), 110-123. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5512910>
- Del Moral, E., Villalustre, L., y Neira, R. (2016). Habilidades sociales y creativas promovidas con el diseño colaborativo de digital storytelling en el aula, *Digital Education Review*, (30), 30-52. <https://n9.cl/f8lhw>
- Díaz, A. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 2 (1), 21-35. <https://n9.cl/1ch9n>
- Díaz, J., Ruiz, A., & Egüez, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113-134. <https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.448>
- Domínguez, A., & Medina, M. (2016). Modelo didáctico - tecnológico para la innovación educativa. En M. Cacheiro, C. Sánchez, & J. González, *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Editorial UNED.
- Eleta, P., & de la Serna, J. (2021). *Inteligencia emocional y storytelling*. Tektime.
- Espinel, G., Hernández, C., & Rojas, J. (2021). Las TIC como medio socio-relacional: un análisis descriptivo en el contexto escolar con adolescentes de educación media. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(1), 99-112. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n1.2020.11686>

- Fernández, J. (2019). *Formación del profesorado para la incorporación de las TIC en alumnado con diversidad funcional*. Ediciones Octaedro.
- Galar, J. (2021). Un estudio exploratorio de formación en storytelling y sus claves, para su aplicación en la educación formal de adultos. *Revista Educación. Investigación, Innovación y Transferencia*, 1, 31-50. <https://n9.cl/8fqvs>
- García, O., Cáceres, M., Veytia, M., Cisneros, J., & León, J. (2020). Uso de un objeto virtual del aprendizaje para desarrollar competencias de investigación en educación superior. *MediSur*, 18(2), 154-160. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2020000200154&lng=es&tlng=es
- Gargallo, A. (2018). La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos. *Educación Revista*, 34(69), 325-339. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/0104-4060.57305>
- Garita, G., Gutiérrez, J., & Godoy, V. (2018). Educación a distancia: los recursos didácticos, las habilidades, las actitudes y su relación con el estudio independiente. *Revista Electrónica Calidad En La Educación Superior*, 9(1), 136-168. <https://doi.org/https://doi.org/10.22458/caes.v9i1.2075>
- Gavilanes, M., Yanza, W., Inca, A., Torres, G. y Sánchez, R. (2019). Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Digital*, 3 (2), 422-439. <https://n9.cl/5khww>
- González, D., Leyva, M., & Gutierrez, J. (2013). *Las fuerzas competitivas de mercado y su influencia en la incorporación de las TIC en las PyME. Un estudio exploratorio*. Lulu.com.
- Gómez, C. y Rodríguez, R. (2014). Aprender a enseñar ciencias sociales con métodos de indagación. Los estudios de caso en la formación del profesorado. *Revista de docencia universitaria*, 12 (2), 307-325. <https://n9.cl/bugik>
- Green, E. (2004). Storytelling in Teaching. *Association for Psychological Science*, 17 (4). <https://n9.cl/sfskc>
- Graf, C. (2020). Tecnologías de información y comunicación (TICs). Primer paso para la implementación de TeleSalud y Telemedicina. *Revista Paraguaya de Reumatología*, 6 (1), 1-4. <https://n9.cl/ymnty>
- Granda, L., Espinoza, E. y Mayon, S. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15 (66), 104-110. <https://n9.cl/n78q5>
- Herrera, I., Acosta, R., & Pérez, A. (2021). The storytelling for contributing to the English Teaching. *Mendive. Revista de Educación*, 19(1), 103-119. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000100103&lng=es&tlng=en
- Hugo, F., Jimenez, C., Holovatya, M. y Lara, P. (2020). El impacto de las redes sociales en la administración de empresas. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4 (1), 173-182. <https://n9.cl/zyr86>

- Islas, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(15), 861-876. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.324>
- Lamarre, G. (2020). *Storytelling como estrategia de comunicación: Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*. Editorial Gustavo Gili.
- Manca, S. y Ranieri, M. (2016). Facebook and the others. Potentials and obstacles of social media for teaching in higher education. *Computers & Education*, 96, 216-230. <https://n9.cl/cfwju>
- Martínez, O., Combita, H., & De la Hoz, E. (2018). Mediación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Estudiantes de Ingeniería. *Formación universitaria*, 11(6), 63-74. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000600063>
- Mejía, G. (2020). La aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de nivel medio superior en Tepic, Nayarit. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21), e008. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.694>
- Mikelic, N., Lesin, G., & Boras, D. (2016). Introduction of Digital Storytelling in preschool education: a case study from Croatia. *Digital Education Review*, (30), 94-105. <https://n9.cl/p0b67>
- Miranda, P. y Medina, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Encuentros*, 7 (2), 23-34. <https://n9.cl/dl74n>
- Montero, I., Poyeaux, A., & García, N. (2022). Instrumento para la evaluación integral de recursos educativos digitales en la educación a distancia. *LUZ*, 21(2), 5-18. <https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/article/view/1172>
- O'Byrne, B. I., Stone, R. & White, M. (2018). Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. *Frontiers in Psychology*, 9, 10-14. <https://n9.cl/tzx8z>
- Olvera, H., Argueta, F., Gutiérrez, S., & Gutiérrez, L. (2021). Propuesta metodológica para mejorar la calidad en el diseño de un objeto virtual de aprendizaje: una experiencia con el equipo de protección personal. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 24(6), 313-316. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.33588/fem.246.1155>
- Ovando, F. (2018). *Recursos didácticos y herramientas tecnológicas para la motivación*. Editorial Digital UNID.
- Paucar, Y. (2019). *Aplicación de las TICS en la Educación Peruana*. [Trabajo de Pregrado, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Principal UNTumbes. <https://n9.cl/j1go6>
- Peralta, D y Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://n9.cl/8hxnd>

- Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., & Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Quintanilla, M. (2017). *Tecnología: un enfoque filosófico y otros ensayos de la filosofía de la tecnología*. Fondo de Cultura Económico. México.
- Ramos, P., Fernández, C., Oliván, B., Fernández, E., Berges, A., Hernández, S., Huarte, S. y Martín, J., (2019). Storytelling: Una metodología de aprendizaje activo para la enseñanza de la psicología social en la educación superior. *Summa Psicológica UST*, 16 (1), 11-19.
<https://n9.cl/rdnkg>
- Robledo, K., Atarama, T. y López, A. (2020). El storytelling como herramienta de comunicación interna: una propuesta de modelo de gestión. *Cuadernos de Gestión*, 20 (1), 137-154.
<https://n9.cl/0yonm>
- Rodríguez, J., & Annacontini, G. (2019). *Metodologías narrativas en educación*. Edicions Universitat Barcelona.
- Salmon, C. (2016). *Storytelling: La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Grupo Planeta Spain.
- Sánchez, L. N. (2015). Implicaciones, uso y resultados de las TIC en educación primaria. Estudio cualitativo de un caso. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 51, 1-11.
<https://n9.cl/e4ti4>
- Sánchez, M., Solano, I. y Recio, S. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la educación infantil. *Revista de Medios y Educación*, (54), 165-184. <https://n9.cl/aszdn>
- Sánchez, S., Ávila, A., Herrera, J., Cárdenas, B. Chou, R. y López, R. (2019). Un software para la educación medioambiental en el área de estudios sociales. *Revista Conrado*, 15(67), 264-268. <https://n9.cl/qg4jf>
- Suasnabas, L., Ávila, W., Díaz, E. y Rodríguez, E. (2017). Las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria. *Dominio de las Ciencias*, 2 (3), 721-749.
<https://n9.cl/d9bfy>
- Toala, F. (2022). Uso de las tic en la educación virtual del bachillerato: Un estudio de caso. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 261-286.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1719>
- Vázquez, E. (2021). *Medios, Recursos Didácticos y Tecnología Educativa*. Editorial UNED.
- Villarreal, A. (2018). *Estrategias metodológicas con el uso de las TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios sociales con el tema "Economía del Ecuador" en los estudiantes de novenos años Educación Básica Superior de la Escuela "9 de Julio" del cantón Cayambe* [Tesis de Postgrado]. Universidad Nacional de Educación. Ecuador. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/t8i72>

Zambrano, D. y Zambrano, M. (2019). Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics) en la Educación Superior: Consideraciones teóricas. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 7 (1), 213-228. <https://n9.cl/z5rbn>

ANEXOS

Anexo A
Encuesta a estudiantes

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Generación de contenido audiovisual educativo para redes sociales

Sres. Estudiantes la presente encuesta que tiene como objetivo el desarrollar una propuesta de aprendizaje basado en la creación de contenido audiovisual para redes sociales sobre temas de Estudios Sociales.

El propósito es que Uds. ayuden a establecer las pautas para la generación de contenido en las redes sociales, para lo cual se les solicita contestar las siguientes preguntas con la mayor sinceridad posible, considerando que la misma es de carácter anónima.

Favor de señalar una sola respuesta.

1. ¿Cuánto tiempo le dedica al día a las redes sociales?

- Una hora**
- Dos horas**
- Más de dos horas**

2. ¿Utiliza las redes sociales, antes señaladas, para profundizar o adquirir algún tipo de conocimiento?

- Si**
- No**

3. ¿Qué plataformas/redes sociales son las que más utiliza o le interesa?

- Twitch**
- Telegram**
- Facebook**
- Instagram**
- Tiktok**
- Youtube**
- Whatsapp**
- Otra (especifique)**

4. ¿Cuál es su preferencia con respecto al estilo de videos que consume?

- Cómicos**

- Dibujos animados
- Storytimes / historias
- Informativo

5. En el caso de un video educativo ¿Cuál es su preferencia con respecto al formato de videos?

- Narrativo explicativo
- Narrativo demostrativo
- Tipo “sabías que”

6. ¿De qué forma le gustaría que fuera la presentación de un video educativo?

- Musical
- Animado
- Lúdico
- Documental
- Conceptual
- Video formal

7. ¿Cuánto tiempo cree usted que debe durar un contenido audiovisual educativo en una red social?

- Un minuto
- Menos de un minuto
- Más de un minuto

Gracias por su colaboración

Anexo B
Solicitud de proceso investigativo

SOLICITUD PARA EL PROCESO INVESTIGATIVO

Azogues, 28 de marzo de 2023

Sra. Mgs. Mónica Pezantes
Director de la Escuela de Educación General Básica "Dolores Sucre"
Dirección

Estimada Directora

Reciba un cordial saludo y a la vez deseándole éxitos en sus funciones que muy acertadamente lo viene realizando en bien de la niñez y juventud de la Institución que usted regenta.

A la vez le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en el **Maestría en Educación, Mención en Gestión del Aprendizaje Mediado Por Tic de la Universidad del Azuay** y estoy en proceso de redactar mi tesis de maestría. El estudio se titula **El Storytelling como recurso didáctico aplicado a la generación de videos para la enseñanza de estudios sociales en estudiantes de básica superior**. Espero que me permita reclutar a los estudiantes de Noveno y Décimo de Básica de la escuela para completar de forma anónima un cuestionario de siete preguntas.

Los estudiantes interesados, que se ofrezcan como voluntarios para participar, recibirán un formulario de consentimiento para que lo firmen sus padres o tutores y lo devuelvan al investigador principal al comienzo del proceso de la encuesta.

Si se otorga la aprobación, los estudiantes participantes completarán la encuesta en un salón de clases. El proceso de la encuesta no debe demorar más de diez minutos.

Los resultados de la encuesta se combinarán para el proyecto de tesis, y los resultados individuales de este estudio permanecerán absolutamente confidenciales y anónimos. Si el mismo se publica, solo se documentarán los resultados combinados.

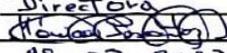
Con consideración y estima le anticipo mis agradecimientos reconociendo su consentimiento para que yo lleve a cabo este estudio en sus instalaciones.

Atentamente



Susana Sanmartín G.

Aprobado por:

Nombre: Mónica Pezantes
Cargo: Directora
Firma: 
Fecha: 28-03-2023



Anexo C
Autorización padres de familia

AUTORIZACIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Diana Cecilia Verdugo González, con Cl. # 0301834248
representante legal de Mathaly Gisell Cuervo Verdugo de 13
años de edad, estudiante de la Escuela de Educación Básica " Dolores Sucre" de la ciudad de
Azogues, acepto de manera voluntaria la participación de representado/a en el proyecto de El
Storytelling como recurso didáctico aplicado a la generación de videos para la enseñanza de
estudios sociales en estudiantes de básica superior, luego de haber conocido y comprendido la
información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos y en
el entendido de que:

- La participación de mo representado/a no repercutira en las actividades ni evaluaciones programadas en el curso.
- Puedo desistir del proyecto si lo considero conveniente a mis interés, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocatoción respectiva; pudeindo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de la participación.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Azogues, 28 de Marzo de 2023

Firma



Cl. 0301834248

Anexo D

Entrevista no estructurada a expertos

ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA A EXPERTOS

Datos personales

Datos Profesionales

1.Desarrollo

- **Presentar el objetivo de la entrevista**
- **Solicitar permiso para grabar**

2.Temáticas

- **Opinión sobre las redes sociales**
- **Rol de las redes sociales en educación**
- **Experiencia con recursos didácticos y Storytelling en el proceso enseñanza-aprendizaje**
- **El paso a paso a seguir para generar un storytelling dedicado a un video**
- **Tipos de plataformas para la creación de vídeos**
- **Consideraciones generales para el desarrollo de un storytelling**
- **Herramientas que se pueden utilizar para la creación de un storytelling**

3.Cierre

- **Opinión con respecto a implementar vídeos con storytelling como un recurso didáctico**
- **Agradecimiento al entrevistado**

Anexo E
Cuestionario de validación

CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN

1. ¿Qué es lo que más les llamó la atención?

.....

2. ¿Fueron capaces de entender el tema?

.....

3. ¿Consideraría compartir este material en sus redes sociales? ¿Por qué?

.....

4. ¿Qué temáticas de los estudios sociales le gustaría abordar en los siguientes videos?

.....

5. Con respecto al uso del lenguaje y velocidad del locutor le es entendible la temática tratada ¿por qué?

.....

6. Cree usted que los videos deben ser más largos o más cortos

.....