



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

Departamento de Posgrados

**El Storytelling como Herramienta en la Enseñanza Aprendizaje de
las Ciencias Sociales en Estudiantes de Octavo De Básica**

**Magister en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje
mediado por TIC.**

Autor:

Henry Paúl Lata Reino

Directora:

María Inés Acosta Urigüen

Cuenca, Ecuador,

2026

Dedicatoria

A mi padre Eduardo y mi madre Blanca, los principales forjadores de mi personalidad, a mi sobrina Gabriela, que siempre me alienta en cada decisión y, por último, pero no menos importante; a mi abuela María Teresa que desde el cielo empujan todos mis sueños.

Agradecimiento

En los momentos de incertidumbre, fue mi guía; en la desorientación, su disposición y compromiso me brindaron el impulso necesario. Gracias, María Inés Acosta, mi tutora, quien, en los instantes más difíciles, me ayudó a no perder el horizonte y a mantener la determinación, con palabras de aliento como “ya falta poco, no te desanimes”. Su apoyo constante fue el empuje vital para avanzar en cada etapa de la maestría, en la tesis y en los módulos, especialmente cuando los retos personales parecían insuperables. Agradezco también a todos los docentes de la maestría, cuyo conocimiento riguroso y preciso nutrió este trabajo de titulación.

Resumen

En una era digitalizada el uso de narrativas digitales en los procesos de enseñanza aprendizajes son cada vez más necesarios, pues fomentan la participación, ofrecen flexibilidad y motivan a los estudiantes, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo acorde a las demandas contemporáneas. El objetivo de esta investigación fue cuantificar la efectividad del Storytelling en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de octavo año de ciencias sociales con el fin de determinar si dicha herramienta mejora el rendimiento académico de los estudiantes. La metodología es cuasi experimental bajo un enfoque cuantitativo, para ello se aplicó un pretest y post test. Los resultados al aplicar la prueba de Wilcoxon para comparar el rendimiento del grupo experimental en una fase inicial y final, y la prueba de U de Mann-Whitney para comparar el rendimiento final del grupo de control y experimental demostraron la efectividad en la aplicación del storytelling. Esta metodología potenció el aprendizaje de los alumnos, mostrando un impacto claro en su comprensión y retención de los contenidos estudiados.

Palabras clave: Storytelling, aprendizaje, enseñanza, educación, rendimiento, ciencias sociales.

Abstract

In a digitalized era, the use of digital narratives in teaching and learning processes is increasingly necessary, as they foster participation, offer flexibility, and motivate students, contributing to more meaningful learning aligned with contemporary demands. The objective of this research was to quantify the effectiveness of storytelling in the teaching and learning process for eighth-grade social studies students to determine if this tool improves students' academic performance. The methodology is quasi-experimental with a quantitative approach, using a pre-test and post-test. The results from applying the Wilcoxon test to compare the performance of the experimental group in an initial and final phase, and the Mann-Whitney U test to compare the final performance of the control and experimental groups, demonstrated the effectiveness of the use of storytelling. This methodology enhanced students' learning, showing a clear impact on their understanding and retention of the studied content.

Keywords: Storytelling, learning, teaching, education, performance, social studies.

Mr. Jones Quake 2'

Índice de Contenidos

<i>Dedicatoria</i>	<i>i</i>
<i>Agradecimiento</i>	<i>ii</i>
<i>Resumen</i>	<i>iii</i>
<i>Abstract</i>	<i>iii</i>
<i>Índice de Contenidos</i>	<i>iv</i>
<i>Índice de Tablas</i>	<i>vi</i>
<i>Índice de Figuras</i>	<i>vii</i>
<i>Índice de Anexos</i>	<i>viii</i>
1. Introducción	1
2. Marco teórico y estado del arte	1
2.1 Fundamentos del Storytelling en la Educación	2
2.2 Teorías del aprendizaje y su relación con el Storytelling	3
2.2.1 Constructivismo y Storytelling	3
2.2.2 Aprendizaje Significativo y Storytelling	4
2.2.3 Teoría de la Narrativa y Storytelling	4
2.3 Storytelling Digital: Innovación en la Enseñanza	5
2.3.1 El Storytelling Digital como Herramienta Educativa	5
2.3.2 Impacto del Storytelling Digital en el Aula	6
2.3.3 Storytelling Digital y Alfabetización Digital	6
2.4 El Storytelling en la Enseñanza de las Ciencias Sociales	7
2.4.1 Aplicación del Storytelling en la Enseñanza de Contenidos Históricos	7
2.4.2 Aplicación del Storytelling en la Enseñanza de la Geografía	8
2.4.3 Aplicación del Storytelling en la Enseñanza de Contenidos Sociales y Políticos	8
2.4.4 Beneficios del Storytelling en la Enseñanza de las Ciencias Sociales	9
2.5 El Papel de la Emoción en el Aprendizaje a través del Storytelling	9
2.6 Metodologías de Implementación del Storytelling en el Aula	11
2.7 El Impacto del Storytelling en la Comprensión Lectora	13
2.7.1 Mejora de la Comprensión Lectora a través del Storytelling	13
2.7.2 Storytelling y Desarrollo de Habilidades de Lectura Crítica	13
2.7.3 El Rol del Storytelling en la Motivación y el Interés por la Lectura	14
2.8 Storytelling como Herramienta para el Pensamiento Crítico	14
2.8.1 Fomentando la Reflexión a través del Storytelling	15
2.8.2 Estimulación del Análisis y la Evaluación Crítica	15
2.8.3 Desarrollo del Pensamiento Crítico a través de la Resolución de Problemas	15
2.8.4 Promoviendo el Pensamiento Crítico a través de la Creación de Historias	16
2.9 El Rol del Docente en la Facilitación del Storytelling	16
2.10 Storytelling y Cultura: Adaptación a Contextos Multiculturales	17
2.10.1 La Importancia de la Sensibilidad Cultural en el Storytelling	17
2.10.2 Selección de Narrativas Culturales Relevantes	17
2.10.3 Incorporación de Múltiples Perspectivas	18
2.10.4 Fomento de la Participación Activa y la Creación de Historias	18
2.10.5 Uso de Lenguaje Inclusivo y Accesible	19

2.10.6 Evaluación del Impacto del Storytelling en el Rendimiento Académico	19
2.11 Métodos Cualitativos de Evaluación	19
2.11.1 Métodos Cuantitativos de Evaluación	20
2.11.2 Evaluación Formativa y Sumativa	21
2.11.3 Herramientas Digitales y Tecnológicas	21
2.12 Desafíos y Limitaciones del Storytelling en la Educación Básica	22
2.12.1 Desafíos Comunes en la Implementación del Storytelling	22
2.12.2 Estrategias para Superar las Barreras del Storytelling	23
3. Metodología	24
3.1 Enfoque de la investigación	24
3.2. Diseño de la investigación	25
3.3 Tamaño de la muestra	25
3.4 Selección de muestra	25
4. Resultados	26
4.1 Datos brutos	26
4.2 Pretest	26
4.3 Posttest	27
4.4 Análisis estadístico	28
5. Discusión	31
6. Conclusiones	32
7. Referencias bibliográficas	33
Anexos	36

Índice de Tablas

Tabla 1	Resultados prueba de normalidad	29
Tabla 2	<i>Resumen de prueba Wilcoxon</i>	29
Tabla 3	<i>Resumen de prueba U de Mann-Whitney</i>	30

Índice de Figuras

Figura 1 Resultados evaluación inicial pretest grupo experimental.....	26
Figura 2 Resultados evaluación inicial pretest grupo experimental	27
Figura 3 <i>Resultados evaluación posttest grupo experimental.....</i>	<i>27</i>
Figura 4 <i>Resultados evaluación inicial posttest grupo control</i>	<i>28</i>
Figura 5 <i>Diagrama de caja de las notas obtenidas por los estudiantes del grupo experimental (pre-test y post-test).....</i>	<i>30</i>
Figura 6 <i>Diagrama de caja de las notas obtenidas por los estudiantes del grupo experimental y de control (Examen final)</i>	<i>30</i>

Índice de Anexos

Anexo A <i>Examen diagnóstico</i>	36
Anexo B Planificación curricular tradicional.....	37
Anexo C <i>Planificación ADDIE con Storytelling</i>	41
Anexo D Análisis de datos pre y postest (grupo control)	54
Anexo E Análisis de datos pre y postest (grupo experimental)	56

El Storytelling como Herramienta en la Enseñanza Aprendizaje de las Ciencias Sociales en Estudiantes de Octavo de Básica

1. Introducción

En la actualidad, el sistema educativo enfrenta el desafío de adaptarse a las demandas del siglo XXI, donde la incorporación de herramientas tecnológicas se vuelve esencial para la construcción del conocimiento y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes. En este contexto, el uso de narrativas digitales, como el Storytelling, se presenta como una estrategia innovadora que puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en áreas como las ciencias sociales. Este enfoque no solo promueve la creatividad y el pensamiento crítico, sino que también facilita la retención de conocimientos al conectar emocionalmente a los estudiantes con los contenidos.

El presente trabajo de investigación se centra en evaluar la efectividad del Storytelling como herramienta pedagógica en la enseñanza de la unidad "Antiguas civilizaciones de Oriente" para estudiantes de octavo año de básica en la Unidad Educativa Chiquintad. A través de un diseño metodológico que incluye fases de diagnóstico, implementación y evaluación, se busca determinar si la integración de esta técnica narrativa mejora el rendimiento académico y la retención de conocimientos en comparación con métodos tradicionales.

La investigación se fundamenta en la necesidad de innovar las prácticas educativas, tal como lo señala el Ministerio de Educación, que enfatiza la importancia de incorporar recursos digitales en todas las áreas del saber. Al abordar esta problemática, se espera contribuir al desarrollo de estrategias didácticas que no solo enriquezcan el aprendizaje de los estudiantes, sino que también fortalezcan su capacidad para enfrentar los retos de un mundo cada vez más digitalizado. Así, este estudio no solo busca cuantificar la efectividad del Storytelling, sino también ofrecer recomendaciones que puedan ser aplicadas en el ámbito educativo para mejorar la calidad del aprendizaje en las ciencias sociales.

2. Marco teórico y estado del arte

El uso del storytelling como herramienta pedagógica ha demostrado ser una estrategia efectiva en la enseñanza-aprendizaje, particularmente en la mejora de la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades cognitivas en diversas áreas del conocimiento. En el estudio realizado por Romero y Quintanilla (2022) se explora cómo los recursos didácticos virtuales, combinados con el storytelling, refuerzan la comprensión lectora en estudiantes, destacando que esta metodología facilita una mayor retención de la información y una comprensión más profunda de los textos.

Mientras que, en un contexto similar, la investigación de Flores et al. (2022) se enfoca en el storytelling como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de séptimo grado. Este estudio revela que el storytelling no solo motiva a los estudiantes, sino que también mejora significativamente su capacidad para interpretar y analizar textos, mostrando un avance en el rendimiento académico general.

Por otro lado, Santiago et al. (2022) presentan el uso de herramientas tecnológicas, como Flipgrid, en combinación con el storytelling en el área de Ciencias Sociales. Los resultados de esta investigación sugieren que integrar el storytelling con herramientas TAC puede aumentar la participación y el interés de los estudiantes, mejorando la comprensión de conceptos complejos en ciencias sociales

En tanto que, Quispe et al. (2024) investigan el uso del storytelling digital como una estrategia lúdica para el desarrollo de la lecto-escritura en estudiantes de Educación General Básica. Este estudio destaca que la narrativa digital no solo fortalece las habilidades de lectura y escritura, sino que también promueve la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Por su parte, Veliz Zambrano y Tubay Álvarez (2023) abordan el impacto del storytelling en la comprensión lectora en niños de cuarto grado. Su investigación confirma que el uso de historias narradas en el aula fomenta una mayor participación estudiantil y mejora la comprensión lectora, lo cual es esencial para el aprendizaje en ciencias sociales.

Así al analizar estos estudios, demuestran que el storytelling es una herramienta valiosa y versátil en el ámbito educativo, particularmente en la enseñanza de las ciencias sociales, ya que facilita el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes, elementos cruciales para el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en el proceso educativo. El storytelling, o el arte de contar historias, ha sido una herramienta esencial en la transmisión de conocimientos y valores a lo largo de la historia de la humanidad. Desde las antiguas civilizaciones hasta la era digital, el storytelling ha servido como un medio poderoso para enseñar, inspirar y conectar a las personas. Su aplicación en la educación no es una novedad, pero su evolución y formalización como estrategia pedagógica han adquirido un renovado interés en las últimas décadas, especialmente con el auge de la tecnología y la educación digital (Reyes-Cabrera, 2021).

2.1 Fundamentos del Storytelling en la Educación

El storytelling tiene sus raíces en las tradiciones orales de las antiguas culturas. Antes de la invención de la escritura, las historias eran la principal forma de preservar y transmitir conocimientos, costumbres, y tradiciones de generación en generación. Las narrativas eran utilizadas para enseñar lecciones morales, explicar fenómenos naturales y sociales, y establecer la identidad cultural de los pueblos. En este sentido, los griots en África Occidental, los bardos en Europa y los shamanes en las culturas indígenas de América, son ejemplos de cómo el storytelling era una herramienta central en la educación y cohesión social (Veliz- Zambrano & Tubay-Alvarez, 2023).

Con el desarrollo de la escritura, el storytelling se adaptó y se expandió a nuevos formatos, como los textos religiosos, las epopeyas y las crónicas históricas. En las escuelas de la Grecia antigua, por ejemplo, se utilizaban relatos mitológicos no solo para explicar el mundo, sino también para inculcar valores cívicos y éticos en los jóvenes. Platón y Aristóteles reconocieron el poder educativo de las historias, destacando su capacidad para transmitir verdades universales de manera accesible y memorable (Reyes-Cabrera, 2021).

La formalización del storytelling como estrategia pedagógica en la educación moderna

comenzó a tomar forma en el siglo XX, con el surgimiento de teorías educativas que reconocen el papel central de la narrativa en el aprendizaje. Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, entre otros teóricos, destacaron la importancia de las narrativas en el desarrollo cognitivo y la construcción del conocimiento. Bruner, en particular, argumentó que el ser humano organiza la experiencia y la memoria en forma de narrativas, lo que hace del storytelling una herramienta natural y efectiva para el aprendizaje (Lisboa et al., 2024).

A partir de estas teorías, el storytelling comenzó a integrarse formalmente en los currículos educativos como una estrategia para desarrollar habilidades lingüísticas, mejorar la comprensión lectora y fomentar el pensamiento crítico. En la educación primaria, por ejemplo, se utiliza el storytelling para introducir conceptos complejos de manera accesible, y para conectar emocionalmente a los estudiantes con el material de estudio. En niveles más avanzados, las narrativas permiten explorar temas éticos, históricos y científicos desde múltiples perspectivas, promoviendo una comprensión más profunda y matizada (Ruiz & Velarde Alvarado, 2020).

Con el advenimiento de las tecnologías digitales, el storytelling ha experimentado una evolución significativa, dando lugar al storytelling digital. Este nuevo formato combina texto, imágenes, audio y video para crear experiencias narrativas más inmersivas e interactivas. En el ámbito educativo, el storytelling digital se ha convertido en una herramienta poderosa para atraer la atención de los estudiantes, especialmente en un contexto donde el aprendizaje está cada vez más mediado por la tecnología (Ferré Tobaruela & Sánchez Castelló, 2023).

El storytelling digital permite a los educadores personalizar el contenido y adaptarlo a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más inclusiva y centrada en el alumno. Además, fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, al permitir a los estudiantes no solo consumir historias, sino también crearlas. Esto ha dado lugar a una pedagogía más activa, donde los estudiantes se convierten en narradores de su propio aprendizaje.

2.2 Teorías del aprendizaje y su relación con el Storytelling

El storytelling, como herramienta pedagógica, no solo es una técnica de enseñanza, sino que también está profundamente arraigado en diversas teorías del aprendizaje que subrayan su efectividad. Este apartado explorará cómo el storytelling se relaciona con tres teorías clave del aprendizaje: el constructivismo, el aprendizaje significativo, y la teoría de la narrativa. Estas teorías proporcionan un marco teórico sólido para comprender por qué y cómo el storytelling puede facilitar el aprendizaje profundo y duradero (Uquillas Jaramillo et al., 2023).

2.2.1 Constructivismo y Storytelling

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que sostiene que el conocimiento no se transmite de manera directa de una persona a otra, sino que se construye activamente por el individuo a partir de sus propias experiencias y conocimientos previos. Jean Piaget, uno de los principales exponentes del constructivismo, argumenta que los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente en su proceso de aprendizaje, creando sus propias interpretaciones y

significados del mundo que los rodea (Narváez Ramos, 2022).

El storytelling se alinea perfectamente con los principios del constructivismo, ya que permite a los estudiantes integrar nuevos conocimientos en sus marcos de referencia existentes a través de la narración de historias. Al interactuar con una historia, los estudiantes pueden relacionar la información nueva con sus propias experiencias y conocimientos previos, lo que facilita la construcción de nuevos significados. Además, el proceso de crear y contar historias les permite reflexionar sobre lo que han aprendido y reorganizar su comprensión de los conceptos en función de esa nueva información (Zaragoza et al., 2024).

Por ejemplo, en la enseñanza de las Ciencias Sociales, los estudiantes pueden construir su comprensión de eventos históricos o fenómenos sociales al narrar historias que conectan esos eventos con sus propias vidas o contextos culturales. Esta construcción activa del conocimiento a través del storytelling no solo mejora la retención de información, sino que también fomenta un aprendizaje más profundo y contextualizado.

2.2.2 Aprendizaje Significativo y Storytelling

El aprendizaje significativo, propuesto por David Ausubel, es un enfoque que subraya la importancia de que los nuevos conocimientos se relacionen de manera sustantiva y no arbitraria con los conocimientos previos de los estudiantes. Según Ausubel, el aprendizaje se vuelve significativo cuando los estudiantes pueden vincular de manera coherente la nueva información con lo que ya conocen, lo que facilita la comprensión y la retención a largo plazo (Cárdenas-Contreras et al., 2020).

El storytelling es una herramienta ideal para promover el aprendizaje significativo porque permite a los estudiantes conectar nueva información con sus conocimientos previos de manera natural y relevante. A través de historias, los conceptos abstractos pueden ser contextualizados en situaciones que los estudiantes encuentran familiares o emocionantes, lo que facilita una comprensión más profunda y significativa (Romero et al., 2022).

Por ejemplo, al aprender sobre conceptos complejos como la democracia o la justicia social, los estudiantes pueden escuchar o crear historias que ilustran estos conceptos en acción, ya sea a través de personajes históricos o de narrativas contemporáneas. Estas historias no solo hacen que los conceptos sean más accesibles, sino que también permiten a los estudiantes relacionar estos temas abstractos con sus propias experiencias y valores, lo que resulta en un aprendizaje más significativo.

2.2.3 Teoría de la Narrativa y Storytelling

La teoría de la narrativa, desarrollada por Jerome Bruner, sostiene que los seres humanos comprenden y dan sentido al mundo principalmente a través de narrativas. Según Bruner, la mente humana organiza la experiencia y el conocimiento en forma de historias, lo que hace que la narrativa sea una forma fundamental de pensamiento y comunicación (Narváez et al., 2022).

El storytelling, por tanto, es una expresión directa de cómo las personas construyen y comprenden la realidad. Desde la perspectiva de la teoría de la narrativa, las historias no solo son

una forma de transmitir información, sino que también son una herramienta cognitiva que los estudiantes utilizan para organizar su experiencia, explorar nuevas ideas y resolver problemas (Veliz Zambrano & Tubay Álvarez, 2023).

En el contexto educativo, el storytelling permite a los estudiantes comprender conceptos complejos al enmarcarlos en narrativas que son fáciles de seguir y recordar. Las historias también ofrecen múltiples perspectivas y contextos, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar una comprensión más rica y matizada de los temas que están estudiando (Quispe et al., 2024).

Por ejemplo, al explorar un tema como los derechos humanos, los estudiantes pueden utilizar el storytelling para analizar cómo diferentes personajes en una historia enfrentan dilemas éticos o luchan por la justicia. Esta experiencia narrativa les permite comprender los principios de los derechos humanos en un contexto más concreto y emocional, lo que facilita un aprendizaje más profundo y reflexivo.

El storytelling se interrelaciona estrechamente con diversas teorías del aprendizaje, como el constructivismo, el aprendizaje significativo y la teoría de la narrativa. Estas teorías proporcionan un marco conceptual para entender cómo el storytelling puede ser una herramienta poderosa en la educación, facilitando la construcción activa del conocimiento, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo, y aprovechando la naturaleza narrativa del pensamiento humano. Al integrar el storytelling en las prácticas pedagógicas, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más ricas, contextuales y emocionalmente resonantes para sus estudiantes.

2.3 Storytelling Digital: Innovación en la Enseñanza

El storytelling digital representa una evolución significativa del arte tradicional de contar historias, adaptándolo a las demandas y oportunidades de la era digital. Esta innovación no solo ha transformado la manera en que las historias se crean y se comparten, sino que también ha tenido un profundo impacto en la educación. En este apartado, se analizará el impacto del storytelling digital en el aula, su contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje, y su relación con la alfabetización digital de los estudiantes (Romero et al., 2022).

2.3.1 El Storytelling Digital como Herramienta Educativa

El storytelling digital combina la narrativa tradicional con elementos multimedia como imágenes, videos, música, y animaciones, creando experiencias narrativas más inmersivas y atractivas. Esta forma de storytelling no solo captura la atención de los estudiantes, sino que también les ofrece múltiples vías para interactuar con el contenido educativo, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje (Quispe et al., 2024).

En el aula, el storytelling digital se ha convertido en una herramienta poderosa para presentar conceptos complejos de manera accesible y memorable. Al incorporar elementos visuales y auditivos, los educadores pueden explicar temas difíciles de forma que los estudiantes no solo comprendan el contenido, sino que también se conecten emocionalmente con él. Este enfoque multisensorial facilita un aprendizaje más profundo, ya que los estudiantes son más propensos a recordar la información presentada de manera atractiva y relevante para ellos (Veliz Zambrano &

Tubay Álvarez, 2023).

Por ejemplo, en la enseñanza de la historia, los educadores pueden utilizar storytelling digital para recrear eventos históricos importantes, permitiendo a los estudiantes "experimentar" esos eventos a través de los ojos de los personajes involucrados. Esto no solo mejora la comprensión de los hechos históricos, sino que también fomenta la empatía y el pensamiento crítico, al involucrar a los estudiantes en una reflexión sobre las motivaciones y consecuencias de las acciones de los personajes.

2.3.2 Impacto del Storytelling Digital en el Aula

El impacto del storytelling digital en el aula se puede observar en varias dimensiones del proceso educativo. En primer lugar, ha demostrado ser eficaz para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En un entorno donde los estudiantes están cada vez más expuestos a medios digitales en su vida diaria, el storytelling digital ofrece un puente entre sus intereses fuera del aula y el contenido académico, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y atractivo (Narváez et al., 2022).

En segundo lugar, el storytelling digital fomenta la colaboración y la creatividad. Al permitir a los estudiantes crear sus propias historias digitales, se les ofrece la oportunidad de trabajar en equipo, combinar diferentes habilidades (escritura, diseño gráfico, edición de video, etc.), y expresar sus ideas de manera creativa. Este proceso no solo refuerza los contenidos aprendidos, sino que también desarrolla habilidades esenciales para el siglo XXI, como la comunicación, la colaboración, y la resolución de problemas (Romero et al., 2022).

Además, el storytelling digital facilita el aprendizaje personalizado. Al poder adaptar las historias a los intereses, niveles de habilidad, y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, los educadores pueden proporcionar experiencias educativas que se ajusten mejor a las necesidades individuales de cada alumno. Esto es particularmente valioso en aulas diversas, donde los estudiantes pueden tener diferentes antecedentes culturales y niveles de competencia.

2.3.3 Storytelling Digital y Alfabetización Digital

Una de las contribuciones más significativas del storytelling digital es su capacidad para desarrollar la alfabetización digital de los estudiantes. En la era de la información, la alfabetización digital se ha convertido en una competencia fundamental, que incluye no solo la capacidad de usar tecnología, sino también la habilidad de comprender, evaluar y crear contenido digital de manera crítica y ética (Cárdenas-Contreras et al., 2020).

El storytelling digital ofrece una plataforma para que los estudiantes practiquen estas habilidades en un contexto auténtico. Al crear y compartir historias digitales, los estudiantes aprenden a utilizar diferentes herramientas tecnológicas, desde programas de edición de video hasta plataformas de publicación en línea. Además, desarrollan una comprensión más profunda de cómo se construyen y se interpretan las narrativas en los medios digitales, lo que es crucial para navegar en un mundo saturado de información digital (Zaragoza et al., 2024).

Además, el storytelling digital promueve la ciudadanía digital, al enseñar a los estudiantes a ser consumidores y productores responsables de contenido digital. A través de la creación de historias, los estudiantes aprenden a respetar los derechos de autor, a citar fuentes correctamente, y a considerar el impacto de su contenido en las audiencias. Estos son aspectos clave de la alfabetización digital que son esenciales para la participación efectiva y ética en la sociedad moderna.

El storytelling digital ha revolucionado la manera en que las historias se utilizan en la educación, ofreciendo una herramienta innovadora para el aprendizaje que es tanto atractiva como eficaz. Su impacto en el aula es evidente en la mejora de la motivación, la creatividad, y la colaboración entre los estudiantes, así como en el apoyo al aprendizaje personalizado. Además, su relación con la alfabetización digital lo convierte en una herramienta indispensable en la educación contemporánea, preparando a los estudiantes no solo para el éxito académico, sino también para ser ciudadanos digitales críticos y responsables. A medida que la tecnología continúa avanzando, el potencial del storytelling digital para transformar la educación solo seguirá creciendo.

2.4 El Storytelling en la Enseñanza de las Ciencias Sociales

El uso del storytelling en la enseñanza de las Ciencias Sociales ha demostrado ser una herramienta altamente efectiva para transmitir conocimientos complejos de manera accesible y memorable. Las Ciencias Sociales, que incluyen disciplinas como la historia, la geografía, la sociología y la política, se ocupan de conceptos y eventos que a menudo requieren una comprensión profunda de contextos, relaciones y procesos temporales. El storytelling, con su capacidad para conectar emocionalmente a los estudiantes con el contenido y ofrecer múltiples perspectivas, facilita el aprendizaje de estos temas al presentar la información en forma de narrativas que los estudiantes pueden seguir, entender y recordar con mayor facilidad (Uquillas Jaramillo et al., 2023).

2.4.1 Aplicación del Storytelling en la Enseñanza de Contenidos Históricos

La historia es una de las disciplinas en las que el storytelling tiene un impacto particularmente significativo. Los eventos históricos, al estar alejados en el tiempo y, a menudo, en la cultura, pueden ser difíciles de entender para los estudiantes si se presentan solo como una serie de hechos y fechas. Sin embargo, al enmarcar estos eventos dentro de una historia, los educadores pueden humanizar los personajes históricos, dramatizar las circunstancias, y presentar los eventos de una manera que resuene con los estudiantes a nivel personal y emocional (Narváez Ramos, 2022).

Por ejemplo, al enseñar sobre la Revolución Francesa, un profesor podría utilizar el storytelling para narrar la vida de un joven campesino francés durante este período, describiendo sus luchas, sus esperanzas y su participación en los eventos que llevaron a la caída de la monarquía. Esta historia puede ayudar a los estudiantes a entender no solo los hechos históricos, sino también el contexto social y emocional en el que ocurrieron, lo que facilita una comprensión más profunda de las causas y consecuencias de la revolución (Ferré Tobaruela & Sánchez Castelló, 2023).

Además, el storytelling permite explorar las múltiples perspectivas que caracterizan la historia. A través de narrativas, los estudiantes pueden entender cómo diferentes grupos sociales vivieron y

percibieron los mismos eventos históricos, lo que enriquece su comprensión de la complejidad de la historia y les ayuda a desarrollar habilidades críticas como la empatía y el análisis de fuentes.

2.4.2 Aplicación del Storytelling en la Enseñanza de la Geografía

En la geografía, el storytelling puede ser utilizado para hacer que los mapas, los datos y las estadísticas cobren vida. La geografía no es solo el estudio de la ubicación física de los lugares, sino también la interrelación entre las personas y sus entornos. El storytelling permite a los estudiantes explorar estas interacciones a través de narrativas que conectan los datos geográficos con historias humanas (Ruiz & Velarde Alvarado, 2020).

Por ejemplo, en lugar de simplemente estudiar las características físicas de una región como el Amazonas, un profesor puede contar la historia de una comunidad indígena que ha vivido en la selva durante siglos. Esta narrativa puede incluir cómo los cambios climáticos y la deforestación afectan a su modo de vida, lo que hace que los conceptos geográficos sean más tangibles y relevantes para los estudiantes. Al hacerlo, los estudiantes no solo aprenden sobre la geografía de la región, sino también sobre los desafíos sociales y ambientales que enfrentan sus habitantes (Lisboa et al., 2024).

Además, el storytelling puede ser utilizado para enseñar conceptos geográficos abstractos, como los patrones migratorios o el urbanismo, a través de historias que siguen a personajes ficticios o reales mientras navegan por estos procesos. Esto no solo facilita la comprensión de estos conceptos, sino que también ayuda a los estudiantes a ver la relevancia de la geografía en la vida cotidiana.

2.4.3 Aplicación del Storytelling en la Enseñanza de Contenidos Sociales y Políticos

En el ámbito de los estudios sociales y políticos, el storytelling es igualmente valioso. Las ciencias políticas, por ejemplo, a menudo involucran la comprensión de teorías abstractas, sistemas de gobierno y dinámicas de poder que pueden ser difíciles de entender para los estudiantes. Al presentar estas ideas a través de historias, los educadores pueden hacer que los conceptos políticos sean más accesibles y comprensibles (Reyes-Cabrera, 2021b).

Por ejemplo, al explicar cómo funcionan las democracias, un profesor podría utilizar una historia que siga a un grupo de ciudadanos que luchan por sus derechos en una sociedad autoritaria. A través de su narrativa, los estudiantes pueden aprender sobre los principios de la democracia, como la participación ciudadana y el estado de derecho, de una manera que es tanto educativa como inspiradora (Romero et al., 2022).

Asimismo, el storytelling puede ser utilizado para abordar temas sociales complejos como la desigualdad, los derechos humanos, y los movimientos sociales. Al contar historias sobre individuos o grupos que han luchado contra la injusticia, los estudiantes pueden comprender mejor las dinámicas sociales y políticas, y desarrollar una apreciación más profunda por los valores y principios que sustentan las sociedades justas.

2.4.4 Beneficios del Storytelling en la Enseñanza de las Ciencias Sociales

El uso del storytelling en la enseñanza de las Ciencias Sociales ofrece varios beneficios clave. En primer lugar, humaniza los contenidos académicos, permitiendo a los estudiantes ver más allá de los datos y hechos, y conectarse con las experiencias humanas detrás de ellos. Esta conexión emocional no solo hace que el aprendizaje sea más significativo, sino que también mejora la retención de información (Veliz-Zambrano & Tubay-Alvarez, 2023).

En segundo lugar, el storytelling fomenta el pensamiento crítico y el análisis de múltiples perspectivas. Al exponer a los estudiantes a diferentes puntos de vista a través de historias, se les anima a cuestionar y analizar las narrativas, desarrollando habilidades esenciales para el pensamiento crítico (Reyes-Cabrera, 2021a).

Finalmente, el storytelling promueve la empatía y la comprensión intercultural. Al contar y escuchar historias de diferentes culturas, períodos históricos y contextos sociales, los estudiantes aprenden a apreciar la diversidad de la experiencia humana, lo que es esencial para la educación en un mundo cada vez más globalizado.

El storytelling es una herramienta poderosa en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Al aplicar el storytelling para enseñar contenidos históricos, geográficos y sociales, los educadores pueden hacer que estos temas complejos sean más accesibles, atractivos y relevantes para los estudiantes. Este enfoque no solo facilita el aprendizaje, sino que también enriquece la experiencia educativa, fomentando una comprensión más profunda, crítica y empática de las Ciencias Sociales.

2.5 El Papel de la Emoción en el Aprendizaje a través del Storytelling

El storytelling, o arte de contar historias, es una herramienta educativa poderosa que, entre otras cosas, tiene la capacidad única de activar emociones en los estudiantes, lo que a su vez mejora significativamente la retención de la información. A través de la creación y el consumo de narrativas, los estudiantes no solo reciben información, sino que también experimentan una conexión emocional con el contenido, lo que facilita un aprendizaje más profundo y duradero. Este apartado explora cómo el storytelling activa las emociones y cómo estas emociones influyen positivamente en el proceso de aprendizaje (Quispe et al., 2024).

Las emociones desempeñan un papel crucial en el aprendizaje. Diversas investigaciones en neurociencia han demostrado que la activación emocional es fundamental para la codificación y la recuperación de la memoria. Cuando una experiencia de aprendizaje está vinculada a una emoción fuerte, ya sea positiva o negativa, el cerebro procesa y almacena esa información de manera más efectiva. Esta es una de las razones por las que recordamos eventos importantes o momentos significativos en nuestra vida, ya que están imbuidos de una fuerte carga emocional (Veliz Zambrano & Tubay Álvarez, 2023).

El storytelling aprovecha esta conexión al presentar información en un formato que naturalmente evoca emociones. Una historia bien contada puede despertar la curiosidad, la empatía, la tristeza, la alegría o la sorpresa, entre otras emociones. Estas respuestas emocionales no solo mantienen la atención de los estudiantes, sino que también facilitan la comprensión y la retención

de la información presentada (Flores et al., 2022).

El storytelling activa las emociones de diversas maneras. En primer lugar, las historias suelen estar estructuradas en torno a personajes con los que los estudiantes pueden identificarse. A medida que los estudiantes se conectan con estos personajes, experimentan emociones similares a las de los protagonistas. Esta identificación emocional es clave para la comprensión profunda de los temas tratados, ya que permite a los estudiantes "vivir" la experiencia a través de los ojos del personaje (Romero et al., 2022).

Por ejemplo, en la enseñanza de temas como la justicia social o los derechos humanos, una narrativa que siga la vida de un personaje que enfrenta injusticias puede evocar sentimientos de empatía e indignación en los estudiantes. Estos sentimientos no solo capturan la atención, sino que también refuerzan la comprensión de los conceptos de justicia e igualdad, al permitir a los estudiantes experimentar emocionalmente las consecuencias de la injusticia (Cárdenas-Contreras et al., 2020).

Además, el storytelling a menudo utiliza elementos como el conflicto, la resolución y el clímax para crear una experiencia emocionalmente rica. Estos elementos estructurales de la narrativa están diseñados para generar suspenso, sorpresa o alivio, lo que mantiene a los estudiantes involucrados y emocionalmente comprometidos con la historia. Este compromiso emocional es esencial para que la información sea procesada y almacenada en la memoria a largo plazo (Cárdenas-Contreras et al., 2020).

Las emociones juegan un papel fundamental en la retención de la información. Cuando una historia provoca una respuesta emocional, la información asociada a esa emoción se codifica de manera más profunda en la memoria del estudiante. Esto se debe a que las emociones activan la amígdala, una parte del cerebro involucrada en la formación y almacenamiento de recuerdos. La amígdala, a su vez, influye en otras áreas del cerebro responsables del procesamiento de la memoria, como el hipocampo, lo que facilita la consolidación de la memoria a largo plazo (Zaragoza et al., 2024).

Por ejemplo, un profesor que utiliza una historia emotiva para enseñar sobre los efectos del cambio climático puede generar una respuesta emocional fuerte en los estudiantes, como preocupación o tristeza. Esta respuesta emocional no solo mantiene a los estudiantes enfocados en la lección, sino que también hace que la información presentada (datos científicos, impactos ambientales, etc.) sea más memorable. Cuando los estudiantes recuerdan la emoción asociada con la historia, también recuerdan los detalles clave de la lección, mejorando así la retención de la información (Uquillas Jaramillo et al., 2023).

Además, las emociones positivas, como la alegría o la satisfacción al resolver un conflicto en una historia, también contribuyen a la retención. Las experiencias de aprendizaje que son placenteras o gratificantes tienen más probabilidades de ser recordadas, ya que el cerebro tiende a repetir experiencias que son emocionalmente positivas. Por lo tanto, al crear un ambiente de aprendizaje que es emocionalmente gratificante, los educadores pueden mejorar significativamente

la retención de información en sus estudiantes (Narváez Ramos, 2022).

El uso del storytelling emocional en la educación tiene varias implicaciones pedagógicas importantes. En primer lugar, sugiere que los educadores deben considerar no solo el contenido de la historia, sino también su capacidad para evocar emociones en los estudiantes. Esto implica seleccionar o crear historias que no solo transmitan información relevante, sino que también resuenen emocionalmente con la audiencia (Ferré Tobaruela & Sánchez Castelló, 2023).

En segundo lugar, el storytelling puede ser una herramienta efectiva para abordar temas difíciles o complejos, ya que las emociones pueden facilitar la comprensión y la reflexión. Por ejemplo, al enseñar sobre la guerra, el racismo o la pobreza, el uso de historias emotivas puede ayudar a los estudiantes a entender mejor los impactos humanos de estos fenómenos, promoviendo una mayor empatía y un aprendizaje más significativo (Ruiz & Velarde Alvarado, 2020).

Finalmente, el storytelling también puede ser utilizado para fortalecer la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje. Al crear un ambiente de aprendizaje que es emocionalmente atractivo, los educadores pueden motivar a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, lo que a su vez mejora los resultados académicos (Lisboa et al., 2024).

En conclusión, el papel de la emoción en el aprendizaje a través del storytelling es fundamental para mejorar la retención de información y promover un aprendizaje más profundo y significativo. El storytelling activa las emociones de los estudiantes, creando conexiones emocionales con el contenido que facilitan la codificación y el almacenamiento de la información en la memoria a largo plazo. Al incorporar el storytelling en la educación, los educadores pueden aprovechar el poder de las emociones para enriquecer la experiencia de aprendizaje, hacer que la información sea más memorable y fomentar un mayor compromiso y comprensión en sus estudiantes.

2.6 Metodologías de Implementación del Storytelling en el Aula

El storytelling es una herramienta pedagógica poderosa que puede transformar la experiencia de aprendizaje al hacer que los contenidos educativos sean más accesibles, interesantes y memorables. Para aprovechar al máximo su potencial, es esencial que los educadores utilicen metodologías efectivas para integrar el storytelling en sus prácticas pedagógicas. La implementación del storytelling en el aula puede abordarse desde diversas técnicas y estrategias, comenzando con la narración oral directa, una técnica tradicional que implica que el profesor cuente una historia de manera oral, utilizando su voz, gestos y expresiones para captar la atención de los estudiantes. Esta técnica es especialmente útil en la enseñanza de historia, literatura y ciencias sociales, donde las narrativas pueden humanizar los contenidos y hacerlos más comprensibles (Reyes-Cabrera, 2021).

Otra técnica valiosa es el storytelling digital, que combina la narrativa con medios digitales como videos, presentaciones multimedia y software de edición para crear y presentar historias. Este enfoque permite a los estudiantes participar activamente en la creación de sus propias historias digitales, enriqueciendo su aprendizaje a través de la escritura de guiones, grabación de narraciones y edición de videos. Por ejemplo, en una clase de geografía, los estudiantes podrían crear un

documental digital sobre el impacto del cambio climático en diferentes regiones del mundo, utilizando imágenes, videos y mapas interactivos para ilustrar sus puntos (Veliz-Zambrano & Tubay-Alvarez, 2023).

El role-playing y la dramatización también son estrategias efectivas, donde los estudiantes asumen roles de personajes dentro de una historia y actúan situaciones que reflejan el contenido que se está enseñando. Este método es particularmente efectivo para temas que involucran toma de decisiones, resolución de conflictos o exploración de múltiples perspectivas. En una clase de ciencias políticas, por ejemplo, los estudiantes podrían dramatizar un debate parlamentario sobre una ley controvertida, explorando los diferentes puntos de vista de los legisladores (Reyes-Cabrera, 2021).

El storytelling colaborativo es otra técnica que involucra la creación de una historia colectiva, donde cada estudiante contribuye con una parte de la narrativa. Este enfoque fomenta la creatividad, la cooperación y el pensamiento crítico. En una clase de literatura, por ejemplo, los estudiantes podrían trabajar en grupos para escribir una novela corta, donde cada grupo escribe un capítulo que se conecta con los demás. Además, el storytelling a través de arte visual permite a los estudiantes crear historias utilizando medios como dibujos, cómics o collages para representar narrativas, lo que es especialmente útil para aquellos estudiantes que tienen dificultades con la expresión verbal (Narváez et al., 2022).

El story mapping es otra técnica que utiliza diagramas visuales para mapear los elementos clave de una historia, como los personajes, el escenario, los conflictos y las resoluciones. Esta técnica ayuda a los estudiantes a desglosar y analizar la estructura de las historias, mejorando su comprensión de textos literarios y el desarrollo de habilidades de escritura (Veliz Zambrano & Tubay Álvarez, 2023).

Para integrar el storytelling de manera efectiva en el aula, es fundamental que los educadores planifiquen lecciones basadas en esta metodología. Esto implica seleccionar o diseñar historias que se alineen con los objetivos de aprendizaje y que puedan ser utilizadas para ilustrar conceptos clave. Es esencial prever actividades posteriores a la narración, como discusiones, análisis o proyectos basados en la historia, que permitan a los estudiantes profundizar en los temas tratados. Además, el uso de recursos multimedia, como videos documentales, podcasts históricos o simulaciones interactivas, puede enriquecer la experiencia del storytelling y proporcionar a los estudiantes diferentes maneras de acceder al contenido (Quispe et al., 2024).

Fomentar la creación de historias por los estudiantes es otra estrategia clave. Los educadores pueden animar a los estudiantes a crear sus propias historias como parte del proceso de aprendizaje, ya sea a través de la escritura, la producción de medios digitales o la dramatización. Proporcionar marcos y guías para la creación de historias, como plantillas de guiones o mapas de personajes, puede ayudar a los estudiantes a estructurar sus narrativas. Es importante también crear un entorno de apoyo donde los estudiantes se sientan seguros para compartir y discutir sus historias (Romero et al., 2022).

Finalmente, el storytelling puede ser utilizado como una herramienta de evaluación, permitiendo a los estudiantes demostrar su comprensión del contenido a través de la creación de narrativas. Al evaluar el storytelling, los educadores deben considerar no solo la precisión del contenido, sino también la creatividad, la cohesión narrativa y la capacidad de los estudiantes para comunicar ideas complejas de manera efectiva. Por ejemplo, un profesor de ciencias podría pedir a los estudiantes que creen una historia que explique el ciclo de vida de una estrella, evaluando tanto su comprensión científica como su capacidad para comunicar el proceso de manera clara y atractiva.

2.7 El Impacto del Storytelling en la Comprensión Lectora

El storytelling ha demostrado ser una herramienta efectiva en el desarrollo de habilidades de lectura y comprensión en los estudiantes, según diversos estudios e investigaciones. La capacidad de contar y comprender historias no solo enriquece el proceso de lectura, sino que también facilita una conexión más profunda con los textos, lo que mejora la retención de información y el pensamiento crítico. Este apartado explora la evidencia y los estudios que respaldan el impacto positivo del storytelling en la comprensión lectora (Piedra, 2020).

2.7.1 Mejora de la Comprensión Lectora a través del Storytelling

El storytelling involucra a los estudiantes en un proceso activo de construcción de significado, que es esencial para la comprensión lectora. A diferencia de la lectura pasiva, donde los estudiantes simplemente decodifican palabras y frases, el storytelling exige que los estudiantes interpreten, analicen y sintetizen la información presentada en una narrativa. Esto fomenta un mayor nivel de involucramiento con el texto, lo que a su vez mejora la comprensión (Hurtado-Mazeyra et al., 2022).

Investigaciones han demostrado que el storytelling puede ser particularmente beneficioso para estudiantes jóvenes o aquellos con dificultades en la lectura. Al presentar la información en un formato narrativo, los estudiantes pueden relacionar más fácilmente los nuevos conceptos con sus conocimientos previos y experiencias personales. Este proceso de conexión facilita la comprensión de textos más complejos, ya que los estudiantes están mejor equipados para inferir significados, predecir resultados y realizar análisis críticos (Rodríguez Ríos, 2024).

Por ejemplo, un estudio realizado por Romero et al. (2022) encontró que el uso de recursos didácticos basados en el storytelling digital mejoró significativamente la comprensión lectora en estudiantes de primaria. Los investigadores observaron que los estudiantes que participaron en actividades de storytelling no solo mostraron una mayor comprensión de los textos, sino que también demostraron habilidades superiores en la interpretación de mensajes implícitos y en la identificación de elementos narrativos clave, como el tema, el conflicto y la resolución (Suárez- Márquez, 2023).

2.7.2 Storytelling y Desarrollo de Habilidades de Lectura Crítica

Además de mejorar la comprensión lectora básica, el storytelling también desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades de lectura crítica. Las historias invitan a los estudiantes a cuestionar las motivaciones de los personajes, a analizar las consecuencias de sus acciones y a evaluar la validez de los puntos de vista presentados en el texto. Estas actividades son fundamentales para desarrollar la capacidad de leer de manera crítica, una habilidad esencial no

solo en la educación, sino también en la vida cotidiana (Roig Telo et al., 2021).

Los estudios indican que cuando los estudiantes participan en el storytelling, ya sea como oyentes o creadores, desarrollan una mayor capacidad para identificar y evaluar diferentes perspectivas. Por ejemplo, la investigación de Quispe et al. (2024) sobre el uso del storytelling digital en la educación básica reveló que los estudiantes que participaron en actividades de narración digital mejoraron significativamente en su capacidad para analizar textos de manera crítica. Esto se debió a que el proceso de crear y compartir historias digitales les permitió a los estudiantes explorar diversas perspectivas y cuestionar las narrativas dominantes, lo que fortaleció su pensamiento crítico (Fernández-Muñoz & Tomé-Caballero, 2020).

2.7.3 El Rol del Storytelling en la Motivación y el Interés por la Lectura

El storytelling también tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes para leer. Las historias capturan la imaginación y el interés de los estudiantes, lo que puede llevar a una mayor disposición a participar en actividades de lectura. Cuando los estudiantes están motivados, es más probable que se comprometan con los textos de manera significativa, lo que a su vez mejora la comprensión (Villanueva & Carmona, 2020).

Un estudio realizado por Veliz Zambrano y Tubay Álvarez (2023) en estudiantes de educación básica encontró que el uso del storytelling en el aula aumentó significativamente el interés por la lectura entre los estudiantes. Los resultados mostraron que los estudiantes no solo leían con mayor frecuencia, sino que también mostraban una mayor comprensión de los textos que leían. Los investigadores concluyeron que el storytelling tiene el potencial de transformar la lectura de una actividad pasiva a una experiencia activa y atractiva, lo que es crucial para el desarrollo de habilidades de lectura a largo plazo (Flandoli et al., 2020).

La evidencia sugiere que el storytelling es una herramienta altamente efectiva para mejorar la comprensión lectora y desarrollar habilidades críticas en los estudiantes. Al involucrar a los estudiantes en un proceso activo de interpretación y análisis, el storytelling facilita una comprensión más profunda de los textos y fomenta el desarrollo de habilidades de lectura crítica. Además, al aumentar la motivación y el interés por la lectura, el storytelling puede transformar la forma en que los estudiantes se relacionan con los textos, haciéndolos lectores más activos, comprometidos y capaces. A medida que las tecnologías continúan evolucionando, el potencial del storytelling, especialmente en su forma digital, para mejorar la comprensión lectora seguirá siendo un área de gran importancia en la educación (Lahmidi, 2021).

2.8 Storytelling como Herramienta para el Pensamiento Crítico

El storytelling es una poderosa herramienta educativa que va más allá de la simple transmisión de información. Al involucrar a los estudiantes en narrativas, el storytelling fomenta la reflexión, el análisis y el desarrollo del pensamiento crítico, habilidades fundamentales para el éxito académico y la participación cívica. Este apartado explora cómo el storytelling contribuye al desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, destacando su capacidad para estimular la evaluación de múltiples perspectivas, la toma de decisiones y la resolución de problemas complejos (Lahmidi,

2021).

2.8.1 Fomentando la Reflexión a través del Storytelling

El storytelling invita a los estudiantes a reflexionar sobre las historias que escuchan o crean, lo que es un primer paso esencial hacia el desarrollo del pensamiento crítico. A través de la reflexión, los estudiantes no solo asimilan la información presentada en una narrativa, sino que también comienzan a considerar su relevancia, sus implicaciones y su relación con otros conocimientos y experiencias. Esta reflexión puede ser espontánea, al resonar emocionalmente con una historia, o dirigida, cuando el educador plantea preguntas que alientan a los estudiantes a pensar más profundamente sobre el contenido de la narrativa (Narváez et al., 2022).

Por ejemplo, después de escuchar una historia sobre un dilema ético, los estudiantes pueden reflexionar sobre las decisiones de los personajes, considerando qué habrían hecho en situaciones similares y por qué. Este tipo de reflexión fomenta una mayor conciencia de los valores y principios que guían el comportamiento, y ayuda a los estudiantes a desarrollar una comprensión más matizada de los dilemas morales y éticos (Quispe et al., 2024).

2.8.2 Estimulación del Análisis y la Evaluación Crítica

El análisis es una parte integral del pensamiento crítico, y el storytelling proporciona un contexto rico para que los estudiantes practiquen esta habilidad. Al descomponer una narrativa en sus componentes básicos—como personajes, trama, conflictos y resoluciones—los estudiantes aprenden a identificar los elementos esenciales de un argumento o situación. Este proceso de análisis les permite evaluar críticamente las decisiones de los personajes, la lógica de los eventos y las consecuencias de las acciones dentro de la historia (Narváez et al., 2022).

Además, el storytelling fomenta la evaluación crítica al exponer a los estudiantes a múltiples perspectivas y versiones de la realidad. Por ejemplo, al comparar historias que presentan diferentes puntos de vista sobre un mismo evento histórico, los estudiantes aprenden a reconocer la subjetividad en la narración y a cuestionar la veracidad y el sesgo en las fuentes de información. Esta habilidad para evaluar críticamente la información es crucial en un mundo saturado de datos y narrativas conflictivas (Romero et al., 2022).

Un estudio que respalda esta idea es el de Ruiz et al. (2022), quienes encontraron que el storytelling digital no solo mejoró la comprensión lectora de los estudiantes, sino que también les permitió analizar y criticar las narrativas presentadas, desarrollando así habilidades de pensamiento crítico. Los estudiantes que participaron en este estudio mostraron una mayor capacidad para identificar y cuestionar suposiciones subyacentes en las historias, lo que refleja un desarrollo significativo en su habilidad para pensar críticamente (Zaragoza et al., 2024).

2.8.3 Desarrollo del Pensamiento Crítico a través de la Resolución de Problemas

El storytelling también es una herramienta eficaz para enseñar y practicar la resolución de problemas, una competencia clave en el pensamiento crítico. Las historias suelen presentar personajes que enfrentan desafíos y dilemas que requieren decisiones difíciles. Al seguir estas

narrativas, los estudiantes tienen la oportunidad de analizar las posibles soluciones a los problemas planteados, evaluar sus ventajas y desventajas, y considerar las posibles consecuencias de diferentes cursos de acción (Uquillas Jaramillo et al., 2023).

Al involucrar a los estudiantes en el proceso de toma de decisiones dentro de una narrativa, el storytelling les permite practicar la resolución de problemas en un entorno seguro y controlado. Esta experiencia les ayuda a transferir las habilidades de pensamiento crítico desarrolladas en el aula a situaciones del mundo real, donde la toma de decisiones informada y ética es esencial (Narváez Ramos, 2022).

Por ejemplo, en una clase de ciencias sociales, un profesor podría utilizar una historia sobre un líder comunitario que enfrenta una crisis social para enseñar a los estudiantes a analizar problemas complejos, considerar múltiples soluciones y tomar decisiones basadas en la evidencia. Esta práctica no solo mejora la capacidad de los estudiantes para resolver problemas, sino que también refuerza su habilidad para aplicar el pensamiento crítico a situaciones reales (Ruiz & Velarde Alvarado, 2020).

3.8.4 Promoviendo el Pensamiento Crítico a través de la Creación de Historias

La creación de historias es otra forma poderosa en la que el storytelling fomenta el pensamiento crítico. Al desarrollar sus propias narrativas, los estudiantes deben tomar decisiones conscientes sobre la estructura de la historia, los personajes, los conflictos y las resoluciones. Este proceso implica una serie de juicios críticos, desde la selección de hechos y detalles relevantes hasta la consideración de las implicaciones éticas y morales de las acciones de los personajes (Lisboa et al., 2024).

La creación de historias también requiere que los estudiantes anticipen las reacciones de su audiencia, lo que les obliga a pensar críticamente sobre cómo comunicar sus ideas de manera efectiva y persuasiva. Esta habilidad para pensar críticamente sobre la comunicación es esencial no solo en el ámbito académico, sino también en la vida profesional y personal (Reyes-Cabrera, 2021).

El storytelling es una herramienta educativa excepcional para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes. Al fomentar la reflexión, el análisis y la resolución de problemas, el storytelling permite a los estudiantes involucrarse profundamente con el contenido y desarrollar habilidades críticas que son esenciales para el éxito académico y la participación cívica. Además, al involucrar a los estudiantes en la creación de sus propias historias, el storytelling no solo fortalece su capacidad para pensar críticamente, sino que también les proporciona las herramientas necesarias para comunicar sus ideas de manera efectiva en un mundo cada vez más complejo y diversificado.

2.9 El Rol del Docente en la Facilitación del Storytelling

El uso efectivo del storytelling en la enseñanza depende en gran medida de las habilidades y competencias del docente. Los educadores que dominan el arte de contar historias pueden transformar sus aulas en espacios dinámicos donde el aprendizaje se convierte en una experiencia

significativa y memorable para los estudiantes. Este apartado explora el rol fundamental del docente en la facilitación del storytelling, destacando las habilidades y competencias clave que son necesarias para integrar esta poderosa herramienta pedagógica en la enseñanza (Veliz-Zambrano & Tubay-Álvarez, 2023).

2.10 Storytelling y Cultura: Adaptación a Contextos Multiculturales

El storytelling es una herramienta educativa poderosa que, cuando se adapta adecuadamente, puede ser utilizada para conectar a estudiantes de diversas culturas y realidades. En un mundo cada vez más globalizado, las aulas se han convertido en entornos multiculturales donde coexisten estudiantes con diferentes antecedentes culturales, lingüísticos y sociales. En este contexto, el storytelling ofrece una oportunidad única para crear puentes entre estas diferencias, facilitando un aprendizaje inclusivo y relevante. Este apartado explora cómo los educadores pueden adaptar el storytelling para que sea efectivo en contextos multiculturales, respetando y celebrando las diversas realidades culturales presentes en el aula (Narváez Ramos, 2022).

2.10.1 La Importancia de la Sensibilidad Cultural en el Storytelling

Para que el storytelling sea efectivo en un entorno multicultural, los educadores deben desarrollar una profunda sensibilidad cultural. Esto implica un entendimiento y respeto por las diferentes culturas representadas en el aula, así como una conciencia de cómo las historias pueden ser percibidas por estudiantes de diversos orígenes. Las narrativas utilizadas en la enseñanza deben reflejar y respetar la diversidad cultural, evitando estereotipos y generalizaciones que podrían alienar o marginalizar a algunos estudiantes (Cárdenas- Contreras et al., 2020).

La sensibilidad cultural también requiere que los educadores sean conscientes de las normas y valores culturales que pueden influir en cómo los estudiantes interpretan las historias. Por ejemplo, una narrativa que ensalza la individualidad y la independencia puede resonar de manera diferente en estudiantes de culturas colectivistas, donde el énfasis está en la comunidad y la interdependencia. Adaptar las historias para que sean culturalmente relevantes y respetuosas es crucial para asegurar que todos los estudiantes se sientan incluidos y valorados (Cárdenas- Contreras et al., 2020).

2.10.2 Selección de Narrativas Culturales Relevantes

Una de las formas más efectivas de adaptar el storytelling a contextos multiculturales es mediante la selección de narrativas que sean culturalmente relevantes para los estudiantes. Esto puede incluir historias tradicionales de las culturas representadas en el aula, así como narrativas contemporáneas que aborden temas y experiencias que son importantes para esos grupos (Piedra, 2020).

Al incluir historias de diversas culturas, los educadores no solo validan las identidades culturales de los estudiantes, sino que también proporcionan oportunidades para que todos los estudiantes aprendan sobre y aprecien otras culturas. Este enfoque no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también promueve la empatía, el entendimiento intercultural y la cohesión

social dentro del aula (Lahmidi, 2021).

Por ejemplo, en una clase con estudiantes de diferentes orígenes étnicos, un profesor de literatura podría incorporar cuentos tradicionales de varias culturas, discutiendo las similitudes y diferencias en temas, valores y lecciones. Esto no solo enriquecerá el conocimiento cultural de los estudiantes, sino que también les permitirá ver cómo las narrativas pueden reflejar y moldear la identidad cultural (Uquillas Jaramillo et al., 2023).

2.10.3 Incorporación de Múltiples Perspectivas

Otra estrategia importante para adaptar el storytelling en contextos multiculturales es la incorporación de múltiples perspectivas dentro de las narrativas. Esto puede lograrse al presentar historias que reflejen las experiencias de diversos grupos, o al contar una sola historia desde diferentes puntos de vista (Veliz-Zambrano & Tubay-Alvarez, 2023).

Incorporar múltiples perspectivas no solo enriquece la narrativa, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar una comprensión más completa y matizada de los temas que se están discutiendo. Además, al mostrar que una sola historia puede tener diferentes interpretaciones dependiendo de la perspectiva cultural, se promueve el pensamiento crítico y la apreciación de la diversidad (Lahmidi, 2021).

Por ejemplo, al enseñar sobre un evento histórico como la colonización, un educador podría utilizar el storytelling para presentar la historia desde la perspectiva tanto de los colonizadores como de los pueblos indígenas. Esto no solo proporciona una visión más equilibrada del evento, sino que también permite a los estudiantes explorar cómo el contexto cultural influye en la interpretación de los hechos históricos (Fernández-Muñoz & Tomé- Caballero, 2020).

2.10.4 Fomento de la Participación Activa y la Creación de Historias

En un aula multicultural, es fundamental que los estudiantes no solo sean receptores de historias, sino que también tengan la oportunidad de crear y compartir sus propias narrativas. Fomentar la creación de historias personales o culturales permite a los estudiantes expresarse y compartir sus experiencias únicas, lo que enriquece el aprendizaje colectivo y promueve un sentido de pertenencia (Piedra, 2020).

Los docentes pueden facilitar esta participación activa al proporcionar estructuras y guías para la creación de historias, como plantillas de narrativas o actividades colaborativas donde los estudiantes trabajen juntos para desarrollar una historia que combine elementos de sus diferentes culturas. Este enfoque no solo empodera a los estudiantes al validar sus voces y experiencias, sino que también promueve la colaboración y el entendimiento intercultural (Suárez-Márquez, 2023).

Por ejemplo, en un proyecto de clase sobre migración, los estudiantes podrían trabajar en grupos para crear una historia que refleje las experiencias de migrantes de diferentes orígenes, incorporando elementos de sus propias culturas y perspectivas. Este tipo de actividad no solo profundiza la comprensión del tema, sino que también permite a los estudiantes aprender unos de otros en un entorno inclusivo y respetuoso (Fernández-Muñoz & Tomé- Caballero, 2020).

2.10.5 Uso de Lenguaje Inclusivo y Accesible

El lenguaje es un componente crucial del storytelling, y en un aula multicultural, es importante que los educadores utilicen un lenguaje inclusivo y accesible para todos los estudiantes. Esto significa evitar jergas o referencias culturales que puedan no ser comprendidas por todos los estudiantes, y asegurarse de que las narrativas sean comprensibles para aquellos con diferentes niveles de competencia en el idioma de instrucción (Hurtado-Mazeyra et al., 2022).

Además, los educadores deben estar atentos a las barreras lingüísticas que pueden existir en el aula y ser proactivos en su superación. Esto puede incluir la traducción de historias, el uso de subtítulos en narrativas digitales, o la incorporación de recursos visuales y auditivos que apoyen la comprensión de la historia (Fernández-Muñoz & Tomé-Caballero, 2020).

Por ejemplo, al contar una historia que incluye términos específicos de una cultura o idioma particular, el docente podría proporcionar explicaciones o contextos adicionales para asegurar que todos los estudiantes puedan seguir y comprender la narrativa. Este enfoque inclusivo asegura que el storytelling sea una herramienta efectiva para todos los estudiantes, independientemente de sus antecedentes lingüísticos (Uquillas Jaramillo et al., 2023).

El storytelling, cuando se adapta adecuadamente, es una herramienta poderosa para enseñar en contextos multiculturales. Los educadores que desarrollan sensibilidad cultural, seleccionan narrativas relevantes, incorporan múltiples perspectivas, fomentan la participación activa y utilizan un lenguaje inclusivo, pueden utilizar el storytelling para crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y enriquecedor. Al hacerlo, no solo se promueve el entendimiento y la apreciación intercultural, sino que también se empodera a los estudiantes para que se conviertan en narradores activos de sus propias experiencias y culturas. En última instancia, el storytelling adaptado a contextos multiculturales no solo enriquece el aprendizaje, sino que también contribuye a la creación de una comunidad educativa más cohesionada y respetuosa de la diversidad.

2.10.6 Evaluación del Impacto del Storytelling en el Rendimiento Académico

La evaluación del impacto del storytelling en el rendimiento académico es esencial para determinar la eficacia de esta herramienta pedagógica en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Dado que el storytelling puede influir en diversas dimensiones del aprendizaje, desde la comprensión y retención de información hasta el desarrollo de habilidades críticas, es crucial contar con métodos y herramientas adecuados para evaluar su efectividad. Este apartado explora las diferentes estrategias de evaluación que pueden utilizarse para medir el impacto del storytelling en el rendimiento académico de los estudiantes (Ruiz & Velarde Alvarado, 2020).

2.11 Métodos Cualitativos de Evaluación

Los métodos cualitativos son útiles para captar las experiencias subjetivas de los estudiantes con el storytelling y para comprender cómo este enfoque pedagógico influye en su aprendizaje de manera holística. Entre los métodos cualitativos más comunes se encuentran las entrevistas, los grupos focales, las observaciones en el aula y el análisis de portafolios de estudiantes (Reyes-Cabrera, 2021b).

Las entrevistas y los grupos focales permiten a los educadores recoger las percepciones y opiniones de los estudiantes sobre cómo el storytelling ha afectado su comprensión de los temas de Ciencias Sociales. Estas técnicas pueden revelar insights sobre el compromiso emocional de los estudiantes con las historias, cómo las narrativas han influido en su pensamiento crítico y cómo han ayudado a conectar conceptos abstractos con experiencias concretas.

La observación en el aula es otra herramienta valiosa para evaluar el impacto del storytelling. A través de la observación directa, los educadores pueden identificar cómo los estudiantes interactúan con las historias, cómo participan en discusiones relacionadas con las narrativas y cómo aplican el conocimiento adquirido a través del storytelling en otras actividades de aprendizaje (Veliz-Zambrano & Tubay-Alvarez, 2023).

El análisis de portafolios, que incluye trabajos escritos, proyectos creativos y reflexiones personales de los estudiantes, también puede proporcionar evidencia de cómo el storytelling ha influido en su comprensión de las Ciencias Sociales. Este método permite a los educadores evaluar no solo la adquisición de conocimiento, sino también el desarrollo de habilidades críticas y creativas a lo largo del tiempo (Lisboa et al., 2024).

2.11.1 Métodos Cuantitativos de Evaluación

Los métodos cuantitativos proporcionan datos medibles y objetivos sobre el impacto del storytelling en el rendimiento académico. Estos métodos son especialmente útiles para evaluar mejoras en áreas específicas, como la retención de información, la comprensión lectora y el pensamiento crítico.

Las pruebas estandarizadas y los exámenes son herramientas cuantitativas comunes que pueden utilizarse para medir la efectividad del storytelling. Al comparar los resultados de los estudiantes antes y después de la implementación del storytelling, los educadores pueden evaluar si ha habido mejoras significativas en el rendimiento académico. Estas pruebas pueden centrarse en la capacidad de los estudiantes para recordar hechos históricos, analizar eventos geográficos o comprender conceptos sociales complejos (Ruiz & Velarde Alvarado, 2020).

Las encuestas y cuestionarios también son herramientas útiles para evaluar el impacto del storytelling. Estas herramientas pueden diseñarse para medir cambios en la motivación, el interés por el aprendizaje y la autopercepción de los estudiantes en relación con su comprensión de las Ciencias Sociales. Por ejemplo, un cuestionario podría preguntar a los estudiantes cómo perciben su nivel de comprensión antes y después de participar en actividades de storytelling, proporcionando datos sobre su autoevaluación del aprendizaje (Narváez Ramos, 2022).

Los análisis estadísticos, como los análisis de regresión o las pruebas t, pueden utilizarse para examinar la relación entre la participación en actividades de storytelling y el rendimiento académico. Estos análisis pueden ayudar a identificar patrones y correlaciones, proporcionando una visión más profunda de cómo el storytelling afecta el aprendizaje (Cárdenas-Contreras et al., 2020).

2.11.2 Evaluación Formativa y Sumativa

Es importante utilizar tanto la evaluación formativa como la sumativa para obtener una visión completa del impacto del storytelling en el aprendizaje. La evaluación formativa se realiza durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, y su objetivo es proporcionar retroalimentación continua que pueda utilizarse para ajustar las estrategias pedagógicas (Quispe et al., 2024).

En el contexto del storytelling, la evaluación formativa podría incluir la revisión continua de trabajos de los estudiantes, comentarios sobre su participación en discusiones narrativas y el monitoreo de su progreso en proyectos relacionados con el storytelling. Esta retroalimentación permite a los educadores ajustar sus enfoques para maximizar la efectividad del storytelling (Flandoli et al., 2020).

La evaluación sumativa, por otro lado, se realiza al final de un período de instrucción y tiene como objetivo medir el aprendizaje alcanzado. En el caso del storytelling, la evaluación sumativa podría incluir proyectos finales que requieran a los estudiantes crear y presentar una narrativa que integre lo aprendido, o exámenes que evalúen su capacidad para aplicar conceptos de Ciencias Sociales en nuevas situaciones (Rodríguez Ríos, 2024).

2.11.3 Herramientas Digitales y Tecnológicas

Las herramientas digitales y tecnológicas ofrecen nuevas oportunidades para evaluar el impacto del storytelling en el rendimiento académico. Plataformas de aprendizaje en línea, como Google Classroom, permiten a los educadores recopilar y analizar datos sobre la participación de los estudiantes en actividades de storytelling, así como sobre su rendimiento en evaluaciones relacionadas (Piedra, 2020).

El uso de análisis de aprendizaje (learning analytics) permite a los docentes monitorear en tiempo real cómo los estudiantes interactúan con contenidos narrativos digitales, identificando patrones de comportamiento y áreas donde se pueden hacer mejoras. Estas herramientas también pueden proporcionar datos sobre la efectividad del storytelling en términos de compromiso y motivación de los estudiantes (Hurtado-Mazeyra et al., 2022).

Además, las herramientas de creación de historias digitales, como Storybird o Adobe Spark, permiten a los estudiantes crear sus propias narrativas digitales, que luego pueden evaluarse en función de criterios establecidos. Estas herramientas también facilitan la colaboración y el intercambio de historias entre estudiantes, proporcionando oportunidades adicionales para el aprendizaje y la evaluación (Fernández-Muñoz & Tomé-Caballero, 2020).

La evaluación del impacto del storytelling en el rendimiento académico es un proceso multifacético que requiere el uso de métodos cualitativos y cuantitativos, así como de herramientas tradicionales y digitales. Al combinar diferentes enfoques de evaluación, los educadores pueden obtener una comprensión completa de cómo el storytelling influye en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Este enfoque integral no solo permite medir el impacto del storytelling, sino que también proporciona retroalimentación valiosa para mejorar continuamente la efectividad de esta herramienta pedagógica en el aula. Con una evaluación adecuada, los educadores pueden maximizar los

beneficios del storytelling, asegurando que esta metodología no solo enriquezca el aprendizaje, sino que también contribuya significativamente al rendimiento académico de los estudiantes.

2.12 Desafíos y Limitaciones del Storytelling en la Educación Básica

El storytelling es una herramienta poderosa en la educación básica, capaz de captar la atención de los estudiantes, mejorar la comprensión y fomentar la creatividad. Sin embargo, su implementación en el aula no está exenta de desafíos y limitaciones. Los educadores pueden enfrentar diversas barreras al intentar integrar el storytelling en su práctica pedagógica, desde la falta de tiempo y recursos hasta la diversidad de habilidades entre los estudiantes. Este apartado explora los principales desafíos asociados con el uso del storytelling en la educación básica y sugiere estrategias para superarlos (Lahmidi, 2021).

2.12.1 Desafíos Comunes en la Implementación del Storytelling

Uno de los principales desafíos para la implementación del storytelling en la educación básica es la falta de tiempo en el currículo. Los programas educativos suelen estar muy estructurados, con un enfoque en cubrir una gran cantidad de contenido en un período de tiempo limitado. Integrar actividades de storytelling, que a menudo requieren tiempo para la preparación, narración y reflexión, puede parecer difícil dentro de estos marcos ajustados. Los educadores pueden sentirse presionados a priorizar la cobertura del contenido sobre la profundidad del aprendizaje, lo que limita las oportunidades para utilizar el storytelling de manera efectiva (Cárdenas-Contreras et al., 2020).

Otro desafío significativo es la diversidad de habilidades entre los estudiantes. En un aula típica de educación básica, los estudiantes pueden tener diferentes niveles de competencia en habilidades lingüísticas, comprensión lectora y creatividad. Esta diversidad puede dificultar la implementación de actividades de storytelling, ya que algunos estudiantes pueden encontrar la tarea de crear o interpretar historias más desafiantes que otros. Además, los estudiantes con dificultades de aprendizaje o aquellos para quienes el idioma de instrucción no es su lengua materna, pueden requerir apoyo adicional para participar plenamente en las actividades de storytelling (Reyes-Cabrera, 2021).

La falta de recursos es otro obstáculo común. Las actividades de storytelling, especialmente aquellas que incorporan medios digitales, pueden requerir recursos que no siempre están disponibles en todas las escuelas. Esto incluye acceso a tecnología adecuada, como computadoras y software de edición, así como materiales físicos para la narración tradicional, como libros, imágenes y herramientas de arte. Las escuelas que carecen de estos recursos pueden encontrar difícil implementar el storytelling de manera efectiva y equitativa para todos los estudiantes (Veliz-Zambrano & Tubay-Alvarez, 2023).

Además, algunos educadores pueden sentirse poco preparados para utilizar el storytelling en el aula debido a la falta de formación en esta metodología. El storytelling requiere habilidades específicas, como la capacidad de narrar de manera atractiva, diseñar historias que sean pedagógicamente efectivas y facilitar la participación de los estudiantes. Sin la formación adecuada, los docentes pueden no sentirse seguros de su capacidad para implementar el storytelling, lo que

puede limitar su uso (Cárdenas-Contreras et al., 2020).

2.12.2 Estrategias para Superar las Barreras del Storytelling

Para superar la falta de tiempo en el currículo, los educadores pueden buscar maneras de integrar el storytelling con otras actividades curriculares. Por ejemplo, en lugar de tratar el storytelling como una actividad separada, los docentes pueden incorporarlo en la enseñanza de temas ya planeados, utilizando historias para ilustrar conceptos en ciencias, historia, o matemáticas. Esto no solo ahorra tiempo, sino que también hace que el aprendizaje sea más coherente y significativo. Además, los educadores pueden utilizar mini historias o anécdotas cortas que se ajusten a las limitaciones de tiempo, pero aun así logren captar el interés de los estudiantes (Lisboa et al., 2024).

Para abordar la diversidad de habilidades entre los estudiantes, es importante diferenciar las actividades de storytelling para que sean accesibles para todos. Los docentes pueden ofrecer diversas opciones para que los estudiantes participen en el storytelling, como escribir, dibujar, narrar oralmente o usar medios digitales. También pueden agrupar a los estudiantes para que trabajen juntos, combinando habilidades y permitiendo que aquellos con mayor competencia apoyen a sus compañeros. La incorporación de apoyos visuales y recursos de scaffolding, como guías de narración o plantillas de historias, también puede ayudar a que todos los estudiantes participen con éxito (Narváez Ramos, 2022).

Para superar la falta de recursos, los educadores pueden ser creativos en el uso de los materiales disponibles y buscar recursos gratuitos o de bajo costo. Existen muchas herramientas digitales de storytelling que son accesibles en línea de forma gratuita, como aplicaciones de narración digital y bibliotecas de imágenes libres de derechos. Además, los docentes pueden utilizar recursos comunitarios, como bibliotecas públicas o colaboraciones con artistas locales, para enriquecer las experiencias de storytelling en el aula. La reutilización de materiales y la integración de objetos cotidianos en las actividades de narración también pueden ayudar a mitigar la falta de recursos (Veliz-Zambrano & Tubay-Alvarez, 2023).

En cuanto a la preparación del docente, la formación continua y el desarrollo profesional son clave. Los educadores pueden beneficiarse de talleres, cursos en línea y comunidades de práctica que se centran en el uso del storytelling en la educación. Estas oportunidades de formación pueden ayudar a los docentes a desarrollar las habilidades necesarias para implementar el storytelling con confianza y eficacia. Además, los educadores pueden aprender unos de otros compartiendo prácticas exitosas y recursos a través de redes profesionales y colaboraciones entre escuelas (Reyes-Cabrera, 2021a).

Aunque existen desafíos y limitaciones en la implementación del storytelling en la educación básica, estos pueden ser superados con estrategias adecuadas y un enfoque proactivo. Al integrar el storytelling con otras actividades curriculares, diferenciar las actividades para atender a la diversidad de estudiantes, aprovechar los recursos disponibles de manera creativa y mejorar la formación docente, los educadores pueden maximizar el potencial del storytelling como herramienta pedagógica. Al hacerlo, no solo enriquecen el aprendizaje de los estudiantes, sino que también

fomentan un ambiente educativo más inclusivo, dinámico y eficaz.

3. Metodología

El enfoque de esta investigación es mediante la aplicación de una metodología cuasiexperimental ya que se busca estudiar las relaciones causales entre el grupo experimental y de control, pero en vez de usar la aleatorización se asignan grupos existentes de participantes que corresponderían a los estudiantes de octavo de básica, separándolos en dos grupos de 30 estudiantes cada uno. El enfoque también será experimental con una metodología cuantitativa; según Escudero y Cortés (2018) la investigación cuantitativa realiza un análisis y estudio de la realidad objetiva, a través del establecimiento de mediciones y valoraciones numéricas que permiten recabar datos confiables, con el objetivo de buscar explicaciones contrastadas y generalizadas, fundamentadas en el campo de la estadística.

El alcance de la investigación está en el nivel descriptivo dado que se describirá el comportamiento de las variables dentro del contexto de las narrativas digitales y aprendizaje de los contenidos de la unidad Antiguas civilizaciones de Oriente en los estudiantes de primero de octavo año de básica. Este tipo de alcance pretende “describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo humano sobre un determinado fenómeno” (Ramos, 2020, p. 3).

3.1 Enfoque de la investigación

Este estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo, con la finalidad de cuantificar la efectividad de la implementación del Storytelling en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo año en la asignatura de ciencias sociales. Se empleó un diseño cuasiexperimental con grupos no equivalentes, en el cual se comparó el rendimiento de un grupo experimental, que recibió una planificación curricular con el storytelling como herramienta didáctica; versus un grupo de control, que mantuvo una planificación tradicional centrada en el uso lector del texto y el desarrollo de organizadores gráficos en la pizarra.

Esta investigación tiene tres fases, la primera consiste en medir el nivel de conocimientos de los estudiantes de octavo de básica, en la materia Estudios Sociales mediante la aplicación de un examen de conocimientos, el anexo A presenta el modelo del examen aplicado. Además, es necesario revisar la planificación de la Unidad de Estudios Sociales, donde se incluyen los contenidos, la metodología de enseñanza y evaluación tradicional, el anexo B presenta esta información.

La segunda fase radica en diseñar un Storytelling como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Unidad “Antiguas civilizaciones de Oriente”. El anexo C presenta los pasos desarrollados aplicando la planificación ADDIE para el diseño de la unidad, metodología que incluye cinco fases interconectadas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación a través de Storytelling. Las etapas de la ideación de narrativas, la matriz de selección de herramientas, la narrativa de “Viaje en el tiempo: descubriendo civilizaciones antiguas” y los guiones pedagógico y de contenidos. La etapa de implementación consiste en aplicar storytelling al grupo de

experimental y la metodología de enseñanza aprendizaje tradicional al grupo control. La evaluación se lleva a cabo mediante un examen de conocimientos que será aplicado a ambos grupos, control y experimental.

La tercera fase busca comparar ambos grupos mediante pruebas estadísticas. Se deberá determinar si existe normalidad en los datos, para luego seleccionar las pruebas entre paramétricas y no paramétricas con el objetivo de evaluar la efectividad de la aplicación del storytelling.

3.2. Diseño de la investigación

El diseño cuasiexperimental se seleccionó debido a la imposibilidad de asignar aleatoriamente a los participantes a los grupos de control y experimental, dado que los estudiantes ya están organizados en paralelos. Este diseño permite evaluar el efecto del storytelling comparando los resultados de ambos grupos antes y después de la intervención. Es importante recalcar que las evaluaciones a los estudiantes fueron anonimizadas ya que sólo se registró el paralelo al que pertenecen para hacer la comparación de resultados; en ningún momento se recolectó información relacionada a datos personales por lo que no fue necesaria la intervención de un Comité de Ética (Ministerio de salud pública, 2024).

3.3 Tamaño de la muestra

Los grupos de investigación fueron establecidos de la siguiente forma:

- **Grupo Experimental:** Compuesto por 30 estudiantes del octavo año paralelo "A", ha este grupo se le aplicó una planificación curricular centrada en el uso del storytelling como herramienta pedagógica. Las actividades incluyeron la difusión de la narrativa, la interpretación de historias relacionadas con los contenidos académicos y el uso de técnicas de narración para fomentar la comprensión y el pensamiento crítico.
- **Grupo de Control:** Compuesto por 30 estudiantes pertenecientes al octavo año paralelo "B", este grupo recibió una planificación tradicional basada en la utilización del texto del estudiante como recurso principal. Las actividades fueron las típicas de una clase convencional, que incluyen lectura, organizador gráfico, ejercicios escritos y discusiones guiadas por el profesor.

3.4 Selección de muestra

La muestra está compuesta por dos paralelos del octavo año de educación básica superior perteneciente a la Unidad Educativa Chiquintad. El paralelo "A" fue asignado como grupo experimental, mientras que el paralelo "B" fue el grupo de control. Ambos grupos son comparables en términos de características demográficas, socioeconómicas y rendimiento académico previo. Para ello se desarrolló el siguiente procedimiento:

- **Pretest:** Es una prueba de base estructurada con cinco preguntas de conocimiento general aplicada en ambos grupos de estudio en la fase diagnóstica para establecer el nivel inicial de conocimientos sobre el tema tratado, utilizado para controlar

cualquier diferencia inicial entre los grupos.

- **Herramientas pedagógicas:** Durante la fase de implementación el grupo denominado “control” siguió una planificación tradicional (ANEXO A) utilizando como recurso didáctico el texto guía del estudiante y la exposición del docente acompañado de organizadores gráficos. Mientras que el grupo denominado “experimental” desarrolló las actividades planificadas bajo el enfoque del storytelling; mismo que fue elaborado de acuerdo a la metodología ADDIE (ANEXO B).

- **Posttest:** Es un instrumento de base estructurada que se utilizó para evaluar el progreso de ambos grupos de estudio, cuyos datos permitirán cuantificar el nivel de logro de aprendizajes alcanzados entre una clase con metodología tradicional y una con storytelling.

4. Resultados

4.1 Datos brutos

Hace referencia a los resultados obtenidos en las pruebas realizadas a los estudiantes tanto en el grupo de control como en el grupo experimental (Anexo D y E)

Los resultados obtenidos de la investigación se detallan a continuación en los siguientes diagramas de pastel.

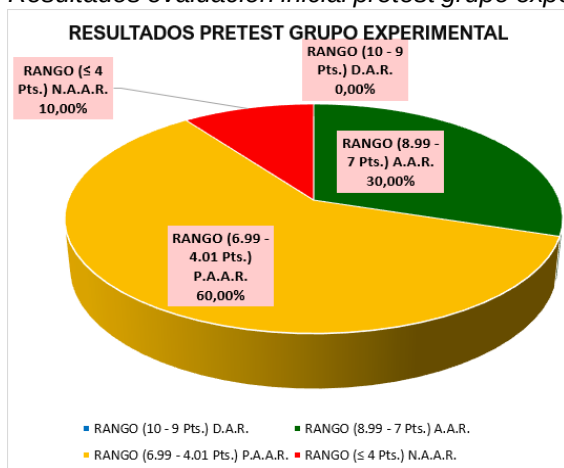
4.2 Pretest

Los resultados obtenidos durante la fase de diagnóstico fueron:

Grupo Experimental: El promedio general obtenido por los 30 estudiantes en este grupo fue de 5,93/10. Cuyos datos estadísticos corresponden a la evaluación diagnóstica.

Figura 1

Resultados evaluación inicial pretest grupo experimental

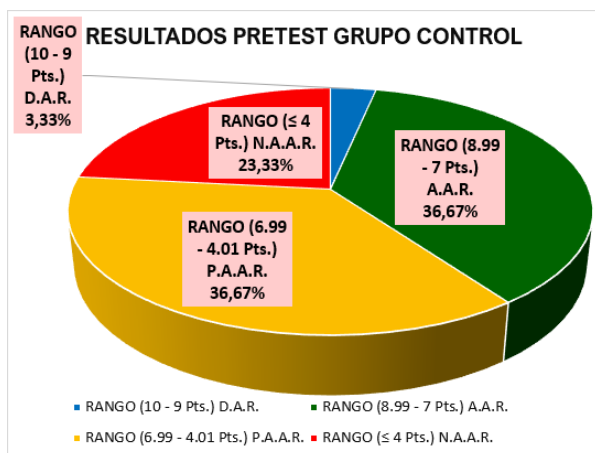


NOTA: La figura muestra los promedios obtenidos en la evaluación diagnóstica del pretest en el grupo de experimental. Fuente: Elaboración propia.

Grupo de Control: El promedio general obtenido por los 30 estudiantes en este grupo fue de 5,67/10. Este resultado indica un nivel de conocimiento bajo previo a abordar las civilizaciones orientales.

Figura 2

Resultados evaluación inicial pretest grupo experimental



NOTA: La figura muestra los promedios obtenidos en la evaluación diagnóstica pretest en el grupo control. Fuente: Elaboración propia.

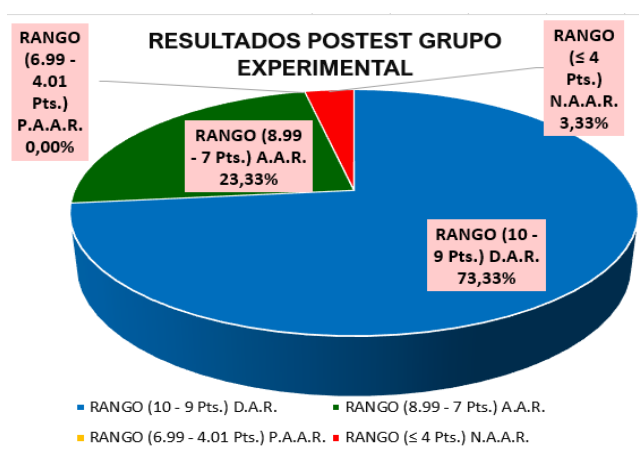
4.3 Postest

Luego de la evaluación diagnóstica se procedió con las clases regulares usando para el grupo de control una planificación tradicional, mientras que para el grupo experimental se usó la herramienta storytelling. Al finalizar la clase se volvió a evaluar a ambos grupos de estudiantes usando el mismo instrumento de evaluación inicial obteniendo los siguientes resultados:

Grupo Experimental: El promedio general obtenido por los 30 estudiantes en este grupo fue de 8,90/10. Logrando que el 96,66% de los estudiantes lograron alcanzar la destreza impartida.

Figura 3

Resultados evaluación postest grupo experimental

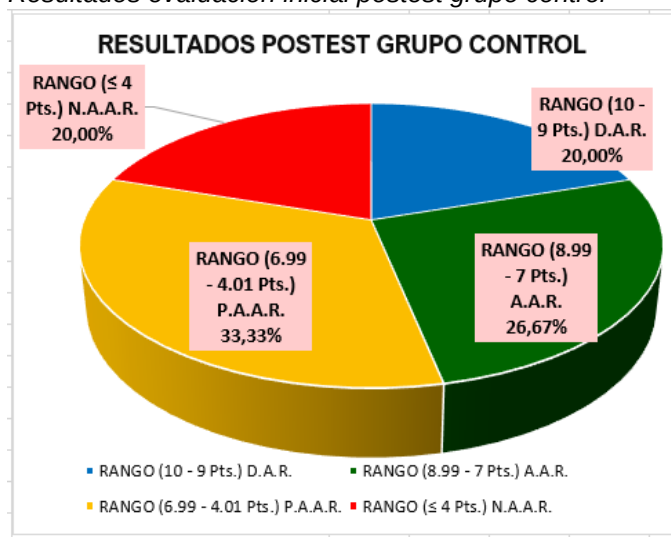


NOTA: La figura muestra los promedios obtenidos en la evaluación postest en el grupo de experimental luego de la aplicación del storytelling. Fuente: Elaboración propia.

Grupo Control: El promedio general obtenido por los 30 estudiantes en este grupo fue de 6,43/10. Este valor nos indica que los estudiantes en su mayoría no lograron alcanzar el nivel de aprendizajes requeridos con la metodología tradicional.

Figura 4

Resultados evaluación inicial posttest grupo control



NOTA: La figura muestra los promedios obtenidos en la evaluación del posttest en el grupo de control luego de la aplicación de la planificación tradicional. Fuente: Elaboración propia.

4.4 Análisis estadístico

Para la obtención de los resultados se aplicarán diferentes pruebas estadísticas, entre ellas la prueba de normalidad con la finalidad de determinar si los datos tienen o no una distribución normal. Según Romero (2016), “existen pruebas de bondad que permiten verificar que tipo de distribución siguen los datos.” Bajo este criterio de acuerdo al tamaño de la muestra se recomienda utilizar la prueba Shapiro en muestras menores a cincuenta ($n \leq 50$) y con un nivel de confianza del 95%.

En este estadístico se plantean las siguientes hipótesis:

- Hipótesis nula (H_0): Los datos tiene una distribución normal
- Hipótesis alternativa (H_a): Los datos no tienen distribución normal

Tabla 1
Resultados prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ge_pretest	,179	30	,015	,933	30	,058
ge_posttest	,264	30	<,001	,760	30	<,001
gc_pretest	,176	30	,018	,940	30	,088
gc_protest	,136	30	,161	,941	30	,099

a. Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo a los resultados obtenidos se observa que en el grupo experimental (ge) el p valor obtenido es menor e igual 0,05 determinando que hay una distribución asimétrica de los datos por lo que no se rechaza la hipótesis alternativa que indica que los datos no tienen una distribución normal.

Teniendo en cuenta la distribución de los resultados se aprecia que los dos grupos son independientes por lo que se considera realizar una prueba estadística no paramétrica; para establecer si hay una diferencia significativa entre los rangos obtenidos en los grupos de estudio, para ello se realiza el análisis estadístico con la prueba U de Mann Whitney.

En este estadístico se plantean las siguientes hipótesis:

Hipótesis nula (H₀): Las calificaciones de los estudiantes no difieren en los dos grupos.

Si el valor de significancia es mayor se acepta la hipótesis nula

Hipótesis alternativa (H_a): Las calificaciones de los estudiantes difieren en los dos grupos

Si el valor de significancia es menor se acepta la hipótesis alternativa

Para comparar el rendimiento del grupo experimental, se aplicó la prueba de Wilcoxon en las notas obtenidas en el examen inicial y el examen post luego de haber implementado la metodología del storytelling al grupo experimental. Los resultados evidencian un incremento significativo al comparar las dos medias.

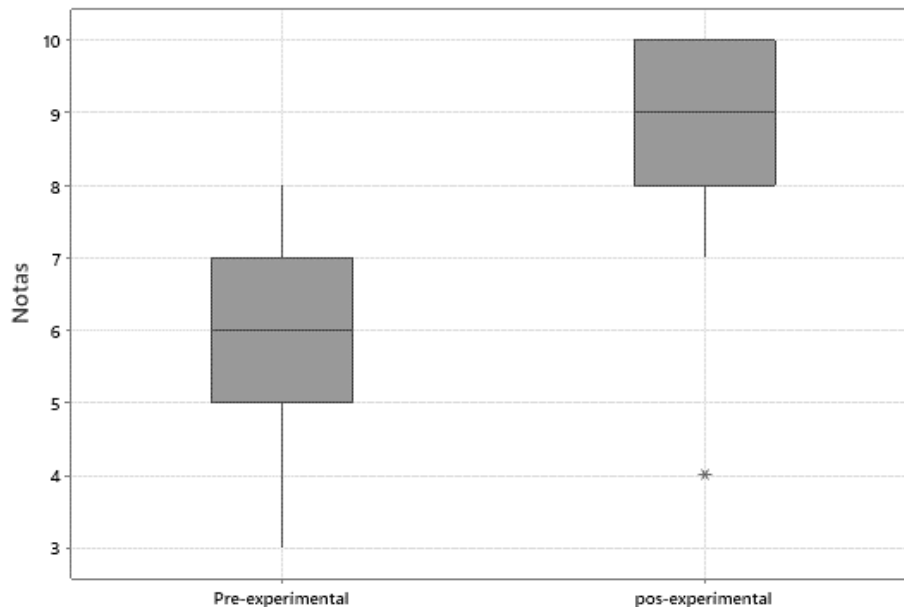
Tabla 2
Resumen de prueba Wilcoxon

p-valor Wilcoxon	3,11E-03
Media pre-test	5,930
Media post-test	8,900

La figura 5 muestra la comparación de las notas obtenidas por el grupo experimental en el examen inicial por el grupo experimental (pre-experimental) y las notas del examen final por el mismo grupo (pos-experimental) donde se evidencia una evidente mejora en las calificaciones.

Figura 5

Diagrama de caja de las notas obtenidas por los estudiantes del grupo experimental (pre-test y post-test)



Para comparar el rendimiento del grupo experimental y el grupo de control, se aplicó la prueba de U de Mann-Whitney en las notas obtenidas en el examen final. Los resultados evidencian un incremento significativo al comparar las dos medias. La media del grupo experimental es mayor a la media del grupo de control, demostrando la efectividad de esta metodología.

Tabla 3

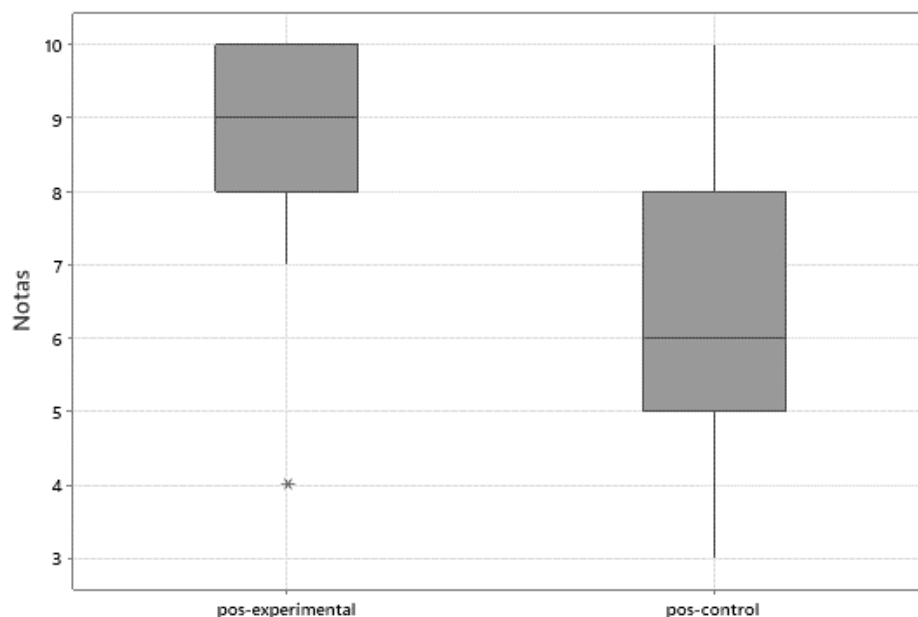
Resumen de prueba U de Mann-Whitney

p-valor U Mann Whitney	0,000
media expe	8,9
media control	6,43

La figura 6 muestra la comparación de las notas obtenidas por el grupo experimental y el grupo control en el examen final, se evidencia una evidente mejora en las calificaciones.

Figura 6

Diagrama de caja de las notas obtenidas por los estudiantes del grupo experimental y de control (Examen final)



El análisis estadístico de los resultados obtenidos en el estudio revela una marcada diferencia en el rendimiento entre el grupo experimental, que recibió instrucción con la metodología de storytelling en comparación con el grupo de control, que siguió una planificación tradicional. El comportamiento de los datos indica que el grupo de control tiene una distribución de notas en el rango de 3 a 10 puntos, mientras que la frecuencia del grupo experimental indica que los datos se inclinan a los rangos más altos de calificación entre 7 y 10 puntos, demostrando que la herramienta storytelling aplicada en este grupo genera un mayor rendimiento académico y una mejor comprensión de los contenidos favoreciendo el logro de los objetivos educativos, en contraste con la metodología tradicional.

5. Discusión

En el análisis metodológico y estadístico del uso de storytelling en el aprendizaje, el marco teórico respalda la eficacia de esta metodología a través de varias perspectivas teóricas que subrayan su impacto en el aprendizaje significativo, la retención de información y el compromiso emocional. Las teorías del aprendizaje constructivista y significativo, presentadas en el documento, sostienen que el conocimiento se construye cuando los estudiantes pueden relacionar nuevos conceptos con sus experiencias previas, algo que el storytelling facilita al introducir contenidos de forma narrativa. Así, los estudiantes no solo aprenden nuevos conceptos, sino que también los interiorizan al conectar emocionalmente con la historia, facilitando una comprensión profunda y duradera.

En términos específicos, el marco teórico destaca que el storytelling transforma el proceso de aprendizaje en algo participativo y activo, al contrario de las metodologías tradicionales, donde el aprendizaje puede ser pasivo y lineal. En este contexto, el constructivismo de Piaget y el aprendizaje significativo de Ausubel señalan que la integración de emociones, como las generadas por el storytelling, activa áreas cerebrales que potencian la memoria y la comprensión, lo cual se ve

reflejado en el alto rendimiento del grupo experimental. En este grupo, el promedio aumentó de 5,93/10 en el pretest a 8,90/10 en el posttest, en contraste con el grupo de control que, con métodos tradicionales, solo avanzó de 5,67/10 a 6,43/10.

Desde una perspectiva estadística, esta diferencia de progreso entre el grupo de control y el experimental demuestra que aplicar storytelling es efectivo ya que el rendimiento académico es superado en comparación con la aplicación de metodologías convencionales. Las teorías del storytelling en educación también subrayan que el enfoque narrativo no solo facilita la comprensión de hechos, sino que humaniza los contenidos, haciendo que temas complejos en ciencias sociales (como eventos históricos o conceptos sociopolíticos) resulten más accesibles y significativos para los estudiantes. Además, el análisis cuantitativo del progreso indica que el storytelling contribuye no solo a mejorar la retención, sino también a desarrollar habilidades críticas y reflexivas, ya que los estudiantes se sienten más involucrados y motivados, lo cual, según estudios previos citados en el marco teórico, eleva su desempeño general.

Por tal razón se puede afirmar que el uso de storytelling en el grupo experimental no solo confirma los beneficios teóricos planteados en el marco teórico, sino que, desde el análisis estadístico, muestra un efecto significativo en el rendimiento académico. La diferencia en los resultados post-intervención entre los grupos sugiere que el storytelling es una estrategia eficaz en la enseñanza de ciencias sociales, alineada con los principios teóricos de aprendizaje profundo y motivación, ofreciendo una alternativa pedagógica sólida frente a los métodos tradicionales.

6. Conclusiones

En el análisis metodológico y estadístico del uso de storytelling en el aprendizaje, el marco teórico respalda la eficacia de esta metodología a través de varias perspectivas teóricas que subrayan su impacto en el aprendizaje significativo, la retención de información y el compromiso emocional. Las teorías del aprendizaje constructivista y significativo, presentadas en el documento, sostienen que el conocimiento se construye cuando los estudiantes pueden relacionar nuevos conceptos con sus experiencias previas, algo que el storytelling facilita al introducir contenidos de forma narrativa. Así, los estudiantes no solo aprenden nuevos conceptos, sino que también los interiorizan al conectar emocionalmente con la historia, facilitando una comprensión profunda y duradera.

En términos específicos, el marco teórico destaca que el storytelling transforma el proceso de aprendizaje en algo participativo y activo, al contrario de las metodologías tradicionales, donde el aprendizaje puede ser pasivo y lineal. En este contexto, el constructivismo de Piaget y el aprendizaje significativo de Ausubel señalan que la integración de emociones, como las generadas por el storytelling, activa áreas cerebrales que potencian la memoria y la comprensión, lo cual se ve reflejado en el alto rendimiento del grupo experimental. En este grupo, el promedio aumentó de 5,93/10 en el pretest a 8,90/10 en el posttest, en contraste con el grupo de control que, con métodos tradicionales, solo avanzó de 5,67/10 a 6,43/10.

Desde una perspectiva estadística, esta diferencia de progreso sugiere una correlación

positiva entre el storytelling y el rendimiento académico, superando el impacto de las metodologías convencionales. Las teorías del storytelling en educación también subrayan que el enfoque narrativo no solo facilita la comprensión de hechos, sino que humaniza los contenidos, haciendo que temas complejos en ciencias sociales (como eventos históricos o conceptos sociopolíticos) resulten más accesibles y significativos para los estudiantes. Además, el análisis cuantitativo del progreso indica que el storytelling contribuye no solo a mejorar la retención, sino también a desarrollar habilidades críticas y reflexivas, ya que los estudiantes se sienten más involucrados y motivados, lo cual, según estudios previos citados en el marco teórico, eleva su desempeño general.

En conclusión, el uso de storytelling en el grupo experimental no solo confirma los beneficios teóricos planteados en el marco teórico, sino que, desde el análisis estadístico, muestra un efecto significativo en el rendimiento académico. La diferencia en los resultados post-intervención entre los grupos sugiere que el storytelling es una estrategia eficaz en la enseñanza de ciencias sociales, alineada con los principios teóricos de aprendizaje profundo y motivación, ofreciendo una alternativa pedagógica sólida frente a los métodos tradicionales.

7. Referencias bibliográficas

- Arias, D. (2020). La oralidad y sus metáforas en las aulas de clase. *Cuaderno de lingüística Hispánica*, 35, 179-198.
- Bravo, P. (2019). La voz y el exceso: aproximaciones especulativas, ético-políticas y educativas a la oralidad. *Colección de Filosofía de la educación.*, 27, 167-184.
- Cárdenas-Contreras, B. N., García-Herrera, D. G., Álvarez-Lozano, M. I., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje Basado en Proyectos una Estrategia Metodológica para la Enseñanza de Ciencias Sociales en Bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 49–73. <https://doi.org/10.35381/CM.V6I3.390>
- F., Santiago, M., Maldonado, A. A., Estefanía, I. K., & Muriel, C. (2022). Estrategias para implementar el Flipgrid como herramienta TAC en el área de Ciencias Sociales en el bachillerato general unificado. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13104>
- Fernández-Muñoz, C., & Tomé-Caballero, M. (2020). Empleo del storytelling y las narrativas en primera persona en la comunicación de Las Kellys como referente para las ONGs. *Profesional de La Información*, 29(3), 1–11. <https://doi.org/10.3145/EPI.2020.MAY.25>
- Ferré Tobaruela, M., & Sánchez Castelló, A. (2023). La enseñanza y aprendizaje del Holocausto y la persecución nazi a través de la Herramienta en línea “Storiethatmove” como base para fomentar la lucha contra la discriminación actual. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativos.*, 63. https://doi.org/10.46583/edetania_2023.63.1114
- Flandoli, A. M. B., Maldonado, J. C., & Rivera, D. (2020). Storytelling para potenciar la creatividad en el aula universitaria. *Universidad-Verdad*, 2(77), 32–43. <https://doi.org/10.33324/UV.V2I77.310>
- Flores Flores, W. O., & Arichabla Flores, G. F. (2022). Storytelling como estrategia didáctica en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura para los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa del Milenio Guardiania de la Lengua “Bosco Wisuma”.
- Garcés, L., Montaluisa, A., & Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, vol 1 N. 376, 231- 248.
- Guzman-Simoha, F., Torres-Gordillo, J., & Caballero, K. (2020). Comprender los procesos de la evaluación de la competencia comunicativa a través de un análisis de la práctica de los docentes. *MDPI Journal education*, 2-17.
- Hurtado-Mazeyra, A., Afata-Ataucuri, K. E., Ancasi-Villagomez, G. S., & Núñez-Pacheco, R. (2022). El Digital Storytelling como herramienta educativa de desarrollo de la creatividad: un estudio de

- caso en una cuna jardín peruana. *EduTec : Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 79, 304–318. <https://doi.org/10.21556/EDUTEC.2022.79.2329>
- Lahmidi, M. B. (2021). Salidas de campo y Educación para el desarrollo sostenible. Una propuesta para la participación juvenil usando el storytelling digital. *EDMETIC*, 10(2), 184–201. <https://doi.org/10.21071/EDMETIC.V10I2.13031>
- Lisboa, P. F., Santos, D. dos, Souza, J. C. L. de, & Ribeiro, L. W. (2024). A aplicação do storytelling como metodologia de ensino superior. *Revista Gestão Universitária Na América Latina - GUAL*. <https://doi.org/10.5007/1983-4535.2023.e93615>
- Ministerio de Salud Pública del Ecuador. (s. f.). Preguntas frecuentes – CEISH: Comités de ética de investigación en seres humanos. Recuperado el 25 de julio de 2025, de <https://www.salud.gob.ec/preguntas-frecuentes-ceish/#:~:text=Los%20comit%C3%A9s%20de%20%C3%A9tica%20de%20investigaci%C3%B3n%20en%20seres%20humanos%20son...>
- Narváez Ramos, K. E. (2022). La estrategia didáctica (storytelling) para el aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes de octavo de educación general básica superior en la unidad educativa “José María Aspiazu y Avilés”, cantón Quinsaloma, periodo 2021-2022. Quevedo: UTEQ. <https://repositorio.uteq.edu.ec/handle/43000/7320>
- Navarro, F., Avila, N., Calle-Arango, L., & Cortes, A. (2020). Lectura, escritura y oralidad en perfiles de egreso de educación superior: contrastes entre instituciones y carreras. *Calidad en la Educación*, 52, 170-204.
- Piedra, C. G. de la. (2020). Storytelling, una estrategia para un aprendizaje significativo mediante la comunicación tecnológica. *Revista Lengua y Cultura*, 2(3), 13–21. <https://doi.org/10.29057/LC.V2I3.6276>
- Quispe, L. Y., Yolanda, M., Lamus De Rodríguez, D. C., & Milene, T. (2024). El storytelling digital como estrategia lúdica para el desarrollo de la lecto escritura en estudiantes de Educación General Básica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6898>
- Ramirez-Ochoa, M. (2016). POSIBILIDADES DEL USO EDUCATIVO DE YOUTUBE. *Ra Ximhai*, 12, 537-546.
- Reyes-Cabrera, W. (2021a). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana. *Alteridad*, 17(1). <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>
- Reyes-Cabrera, W. (2021b). Gamification and collaborative online learning: an analysis of strategies in a Mexican university. *Alteridad*, 17(1).
- Rodriguez Rios, A. (2024). Del storytelling al storydoing como factor de engagement en redes sociales. <https://ddd.uab.cat/record/294981>
- Roig Telo, A., Vanina Yael Hofman, D., & Fernanda Pires, D. (2021). Cazadores de Historias: un caso de implementación de storytelling en el aula como herramienta para incentivar la creatividad colectiva. *Icono14*, ISSN-e 1697-8293, Vol. 19, No 2, 2021 (Ejemplar Dedicado a: La Enseñanza de La Creatividad y La Creatividad En La Enseñanza), Págs. 235-260, 19(2), 235–260. <https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1707>
- Romero, P. D. S., & Quintanilla, P. F. C. (2022). Recursos didácticos virtuales y Storytelling como estrategias para reforzar la comprensión lectora. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, ISSN-e 2477-9083, Vol. 7, No. 34, 2022 (Ejemplar Dedicado a: Dossier | Enfoques Sociales Críticos de La Violencia Obstétrica. Una Categoría Latinoamericana Para Un Problema Global; E210961), Pág. 11, 7(34), 11. <https://doi.org/10.46652/rgn.v7i34.975>
- Rosas, C., Andrade, E., Cárdenas, A., & Sommerhoff, J. (2021). Premisas para la enseñanza de la expresión oral en Chile. *Estudios pedagógicos Valdivia*, 47, 251-265.
- Santiago Ruiz, N., & Velarde Alvarado, A. (2020). El storytelling digital como herramienta pedagógica para el docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos de educación preescolar en la región de la costa de Oaxaca. *EDUCATECONCIENCIA*, 11(12). <https://doi.org/10.58299/edu.v11i12.209>
- Soler, J., & López, O. (2021). Educomunicación y radio escolar en los campos boyacenses. Una

perspectiva desde la hermenéutica de Gadamer. *Historia de la Educación Latinoamericana*, 23, 207-231.

- Suárez-Márquez, K. V. (2023). La comprensión lectora de textos narrativos mediante el uso del storytelling digital en las redes sociales: revisión sistemática. *Revista de Investigaciones Universidad Del Quindío*, 35(1), 13–24. <https://doi.org/10.33975/RIUQ.VOL35N1.1102>
- Uquillas Jaramillo, N. C., Maldonado Pérez, M. N., Veintimilla Jaramillo, K. G., Sarmiento Sarmiento, R. M., & Segarra Segarra, G. V. (2023). El uso de narraciones para mejorar la habilidad de lectura en el aprendizaje del idioma inglés: Storytelling to improve the reading skill during the English learning. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, ISSN-e 2789-3855, Vol. 4, No. 2, 2023 (Ejemplar Dedicado a: LATAM VI; 1–13), (2), 201. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586047&info=resumen&idioma=SPA>
- Uribe-Hincapié, R., Montoya-Marín, J., & García-Castro, J. (2019). Oralidad: fundamento de la didáctica y la evaluación del lenguaje. *Educación y Educadores*, 22, 469–486.
- Veliz Zambrano, V., & Tubay Álvarez, M. E. (2023). Storytelling como Estrategia que Fortalezca la Comprensión Lectora de los Niños de 4to Año de EGB, de la Escuela Horacio Hidrovo Peñaherrera. 593 Digital Publisher CEIT, ISSN-e 2588-0705, Vol. 8, No. 5, 2023 (Ejemplar Dedicado a: Multidisciplinary), Págs. 931-944, 8(5), 931–944. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.5.1981>
- Villanueva, A. E., & Carmona, E. M. (2020). Categorización cualitativa para diseñar marketing semiótico estratégico en consumo sustentable: storytelling y universitarios. *RICSH Revista Iberoamericana de Las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 9(18), 266–293. <https://doi.org/10.23913/RICSH.V9I18.237>
- Zaragoza-Alvarado, G. A., Reina-Palma, M. J., Menéndez-Jaramillo, G. G., & Mazón-Vera, V. S. (2024). Impacto de las tic en la enseñanza de estudios sociales: análisis de tendencias y prácticas. *MQRInvestigar*, 8(2), 1708–1727. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1708-1725>

Anexos

Anexo A

Examen diagnóstico

	UNIDAD EDUCATIVA CHIQUINTAD EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS	AÑO LECTIVO 2023 - 2024
---	--	--

Curso: 8vo "___"

Fecha:.....

Nota:.....

Objetivo de aprendizaje: Identificar los grandes Imperios esclavistas de Mesopotamia y Egipto, destacando el rol de la agricultura y la escritura.

1. **¿Cuáles de los siguientes imperios pertenecieron a la civilización mesopotámica? (2p)**
 - ☐ a) Imperio babilónico
 - ☐ b) Imperio egipcio
 - ☐ c) Imperio asirio
 - ☐ d) Imperio griego
2. **¿Cuál de los siguientes elementos fue fundamental para el desarrollo de la agricultura en Egipto? (2p)**
 - ☐ a) Río Nilo
 - ☐ b) Rueda
 - ☐ c) Riego
 - ☐ d) Astronomía
3. **¿Qué dos sistemas de escritura fueron desarrollados en Mesopotamia y Egipto? (2p)**
 - ☐ a) Jeroglíficos
 - ☐ b) Cuneiforme
 - ☐ c) Alfabeto griego
 - ☐ d) Runas
4. **¿Qué dos cultivos eran esenciales para la economía agrícola en Mesopotamia? (2p)**
 - ☐ a) Trigo
 - ☐ b) Cebada
 - ☐ c) Algodón
 - ☐ d) Maíz
5. **¿Cuáles de las siguientes funciones eran realizadas por los escribas en el Antiguo Egipto? (2p)**
 - ☐ a) Registrar los impuestos
 - ☐ b) Dirigir las cosechas
 - ☐ c) Supervisar la construcción de templos
 - ☐ d) Registrar las leyes

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: Ing. Henry Lata R.	COORD. COM TEC PED CC. SOCIALES: Ing. Henry Lata	VICERRECTORA: Mgs. Faviola Quito.
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA: 23/09/2024	FECHA: 24/09/2024	FECHA: 25/09/2024

Anexo B
Planificación curricular tradicional

	UNIDAD EDUCATIVA CHIQUINTAD PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR			AÑO LECTIVO 2024 - 2025	
DATOS INFORMATIVOS:					
Nombre del docente:	Ing. Henry Lata R.	Área:	Ciencias Sociales	Asignatura:	Estudios Sociales
Unidad didáctica:	3	Título:	Civilizaciones fluviales y antiguos imperios	Números de semanas:	2
Grado/Curso:	Octavo	Paralelos:	A – B	Fecha inicio: Fecha termino:	03 de octubre 2024 10 de octubre de 2024
				Trimestre:	1°
EJES TRANSVERSALES ➤ Socioemocional ➤ Cultura de aprendizaje ➤ Comunicacional y Lingüístico ➤ Razonamiento lógico-matemático ➤ Permanencia escolar					
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del proceso histórico latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación, históricos y contemporáneos.					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: CE.CS.4.1. Analiza y utiliza los conceptos de “historia y trabajo”, como herramientas teóricas en función de comprender el proceso de producción y reproducción de la cultura material y simbólica de los pueblos americanos y de la humanidad, destacando el protagonismo de la mujer en su evolución.					
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta sección debe planificarse de manera individual o cooperativa si estiman conveniente.					

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
CS.4.1.7. Explicar la naturaleza de las culturas mediterráneas, especialmente la griega, con énfasis en su influencia en el pensamiento filosófico y democrático.	I.CS.4.3.1. Examina los orígenes de la conciencia humanista y el cristianismo, y la influencia de las culturas mediterráneas en el pensamiento filosófico y democrático, como antecedente para la tolerancia y la diversidad religiosa. (I.2.)	Tema: Grecia. Anticipación (PMFR): Presentación del tema, objetivo y destreza. Lluvia de ideas: - ¿Por qué es importante estudiar la cultura griega? - ¿Dónde se encuentra ubicada Grecia? Construcción (PMFAYE): - Lectura del texto pág 45 a la 47. - Elaboramos un organizador gráfico en la pizarra sobre la civilización Grecia destacando características principales: - Breve explicación del docente sobre los la influencia griega en el mundo.  Consolidación: (PMFI) - Resolver el cuestionario de base estructurada sobre importancia de la cultura griega en el mundo.	Técnicas: - Observación. - Intercambio Oral. - Ejercicios prácticos. - Producción del estudiante Instrumento: - Video. - Diálogo - Línea de tiempo y organizadores gráficos. - Rúbrica.
ELABORADO DOCENTE: Ing. Henry Lata		REVISADO CTP: Ing. Henry Lata	APROBADO VICERRECTORA: Mgs. Faviola Quito
FIRMA:  HENRY PAUL LATA REINO		FIRMA:  HENRY PAUL LATA REINO	FIRMA:

FECHA: 14/09/2024	FECHA: 14/09/2024	FECHA: 17/09/2023
-------------------	-------------------	-------------------

DATOS INFORMATIVOS:					
Nombre del docente:	Ing. Henry Lata R.	Área:	Ciencias Sociales	Asignatura:	Estudios Sociales
Unidad didáctica:	3	Título:	Civilizaciones fluviales y antiguos imperios	Números de semanas:	2
Grado/Curso:	Octavo	Paralelos:	A – B	Fecha inicio: Fecha termino:	03 de octubre 2024 10 de octubre de 2024
				Trimestre:	1°
EJES TRANSVERSALES ➤ Socioemocional ➤ Cultura de aprendizaje ➤ Comunicacional y Lingüístico ➤ Razonamiento lógico-matemático ➤ Permanencia escolar					
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del proceso histórico latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación, históricos y contemporáneos.					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: CE.CS.4.1. Analiza y utiliza los conceptos de “historia y trabajo”, como herramientas teóricas en función de comprender el proceso de producción y reproducción de la cultura material y simbólica de los pueblos americanos y de la humanidad, destacando el protagonismo de la mujer en su evolución.					

Fase	Descripción
Fase 1: ANÁLISIS	Grupo de estudiantes: Jóvenes de 12-13 años de la Unidad Educativa Chiquintad. Preferencias: Interés en los dioses del Olimpo, personajes como Leonel Messi y Kimberly Loaiza. Necesidades: Consideran aburrida la asignatura de estudios sociales, los logros de aprendizaje previos han sido bajos.

Fase	Descripción
	Restricciones: El contenido debe ser dinámico y atractivo.
Fase 2: DISEÑO	Objetivos de aprendizaje: Explicar la influencia de la cultura griega en el pensamiento filosófico y democrático. Instrumento de evaluación: Cuestionario de base estructurada al inicio y final sobre la Antigua Grecia. Actividades: - Video storytelling sobre los dioses del Olimpo y cómo influenciaron la vida cotidiana y el pensamiento griego. - Debate sobre la democracia en Grecia y sus paralelos con el presente. Materiales: Storytelling en video narrado (YouTube).
Fase 3: DESARROLLO	Recursos: Video narrado usado de YouTube. Guion: El guion incluirá personajes como Messi y Kimberly Loaiza, comparando su popularidad con la de los dioses del Olimpo en Grecia. Storyboard: Incluye imágenes de los dioses del Olimpo, las discusiones filosóficas de Sócrates y cómo la democracia en Atenas influyó los sistemas modernos. Herramientas: Plataforma virtual con foro para discusión y cuestionario digital para evaluación.
Fase 4: IMPLEMENTACIÓN	Capacitación: Los estudiantes verán el video narrado y participarán en actividades interactivas como lluvia de ideas y construcción de organizadores gráficos. Acciones: Iniciar con un cuestionario diagnóstico para evaluar conocimientos previos sobre la Antigua Grecia. Posteriormente, los estudiantes verán el video y participarán en actividades prácticas.
Fase 5: EVALUACIÓN	Evaluación inicial y final: Se realizará un cuestionario de base estructurada al inicio y al final de la unidad sobre la Antigua Grecia para medir el progreso. Encuesta de satisfacción: Los estudiantes completarán una encuesta sobre el uso del storytelling y su motivación por la asignatura. Resultado esperado: Mejorar la comprensión de la influencia griega en el pensamiento filosófico y democrático y aumentar el interés en la asignatura.

ELABORADO DOCENTE: Ing. Henry Lata	REVISADO CTP: Ing. Henry Lata	APROBADO VICERRECTORA: Mgs. Faviola Quito
FIRMA:  HENRY PAUL LATA REINO	FIRMA:  HENRY PAUL LATA REINO	FIRMA:
FECHA: 14/09/2024	FECHA: 14/09/2024	FECHA: 17/09/2023

Anexo C

Planificación ADDIE con Storytelling

1. IDEACIÓN DE NARRATIVAS

A continuación, se detalla una tabla con tres propuestas de narrativas para la construcción de recursos didácticos digitales, utilizando gamificación, storytelling y clase invertida:

RDD	Base conceptual	Innovación
Gamificación	1. Puntos y recompensas: Establecer un sistema de puntos para motivar el aprendizaje. 2. Retos y niveles: Progresión mediante niveles y desafíos temáticos. 3. Roles y avatares: Los estudiantes eligen un avatar y rol, incrementando la inmersión.	Gamificación Colaborativa: Creación de retos grupales que fomenten el trabajo en equipo a través de plataformas digitales.
Storytelling	1. Narrativa estructurada: Desarrollo de una historia con introducción, nudo y desenlace. 2. Personajes históricos como protagonistas: Introducir figuras históricas que guíen la historia. 3. Escenarios interactivos: Los estudiantes toman decisiones que afectan el desarrollo de la historia.	Realidad Aumentada: Uso de AR para que los estudiantes puedan interactuar con los personajes y escenarios en su entorno real. Super historias: Crear ramas narrativas alternativas que permitan explorar diferentes resultados históricos.
Clase invertida	1. Recursos en línea: Videos y materiales disponibles antes de la clase para preparar a los estudiantes. 2. Aprendizaje activo en clase: El tiempo de clase se dedica a la resolución de problemas y discusiones. 3. Evaluaciones formativas: Pequeñas pruebas y actividades interactivas para medir el entendimiento previo.	Aprendizaje Adaptativo: Uso de plataformas que ajusten el contenido en función de las respuestas y progreso de los estudiantes. Aprendizaje Basado en Proyectos Digitales: Integrar proyectos digitales que los estudiantes desarrollen en casa y presenten en clase.

2. MATRIZ DE SELECCIÓN

Una vez analizada las herramientas descritas en la tabla anterior se realizará un análisis de las misma para seleccionar por medio de una rubrica la más adecuada, tomando en cuenta los criterios de investigación que sean relevantes con el tema de tesis propuesto.

Criterios de Evaluación	Gamificación	Storytelling	Clase Invertida	Justificación de la Selección
Relevancia Pedagógica	Alta Fomenta la motivación y el compromiso de los estudiantes a través de dinámicas de juego.	Muy Alta Facilita la comprensión de contenidos complejos a través de historias, lo que mejora la retención y la conexión emocional con el material.	Alta Promueve la responsabilidad y el aprendizaje autónomo en los estudiantes.	Storytelling destaca por su capacidad para hacer que el contenido sea memorable y significativo para los estudiantes, lo que es crucial para la retención a largo plazo.
Alineación con Objetivos	Alta Se adapta bien a objetivos de aprendizaje específicos mediante retos y recompensas.	Muy Alta Permite alcanzar objetivos de aprendizaje tanto cognitivos como afectivos, utilizando la narrativa para conectar conceptos de manera más profunda.	Alta Facilita la adquisición de conocimientos previos, permitiendo un aprendizaje más activo durante la clase.	Storytelling permite alcanzar una amplia gama de objetivos educativos, incluyendo habilidades críticas como la comprensión, el análisis y la creatividad.
Innovación	Alta Incorpora IA y colaboración en equipo, lo que añade una capa moderna al aprendizaje tradicional.	Muy Alta La integración de realidad aumentada y opciones narrativas interactivas crea una experiencia educativa inmersiva y personalizada.	Alta El uso de aprendizaje adaptativo y proyectos digitales permite una experiencia de aprendizaje más flexible y centrada en el estudiante.	Storytelling sobresale por su capacidad de innovar en la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido, haciendo el aprendizaje más dinámico y relevante en un contexto digital.
Facilidad de Implementación	Media Requiere un diseño de sistema de puntos y niveles, lo cual puede ser complejo.	Alta Puede implementarse utilizando herramientas digitales accesibles como videos, podcasts y plataformas de realidad aumentada.	Alta Requiere preparación previa, pero cuenta con abundantes recursos en línea.	Storytelling es más accesible en términos de recursos tecnológicos y tiempo de preparación, lo que facilita su integración en el aula.
Impacto en el Compromiso del Estudiante	Alta Los estudiantes se sienten más motivados por las recompensas y el progreso visible.	Muy Alta Las historias atraen emocionalmente a los estudiantes, aumentando su interés y participación activa.	Media El aprendizaje autónomo puede ser desafiante para algunos estudiantes, afectando su nivel de compromiso.	Storytelling tiene un impacto más fuerte en la participación del estudiante, ya que las narrativas bien construidas pueden captar su atención y curiosidad de manera más efectiva.

3. Desarrollo de la narrativa

Título: Viaje en el tiempo: Descubriendo las Civilizaciones Antiguas **Público Objetivo:**

Estudiantes de 8° grado en Educación Básica **Asignatura:** Estudios sociales

Tema: Civilizaciones Antiguas (China, India, Egipto, Mesopotamia)

Duración: 1 semana

Sinopsis de la Historia:

Los estudiantes se embarcan en un emocionante viaje a través del tiempo guiados por "Lionel Messi y Kimberly Loaiza", quienes viajan en el tiempo y son testigos de la grandeza agrícolas y tecnológicas de las civilizaciones más influyentes de la historia. A lo largo de este viaje, los estudiantes deberán resolver misterios, tomar decisiones críticas y enfrentar desafíos para ayudar a los viajeros a reconstruir el conocimiento perdido de estas civilizaciones.

Estructura de la Narrativa:

Los estudiantes reciben un mensaje enigmático en la plataforma educativa, invitándolos a reunirse con Lionel Messi y Kimberly Loaiza en un lugar virtual llamado "Entre ríos". Aquí, Lionel les revela que el conocimiento de las civilizaciones antiguas ha sido fragmentado y escondido en diferentes épocas. Para restaurar este conocimiento, deben viajar a las épocas de la antigua China, India, Egipto y Mesopotamia, enfrentando pruebas y resolviendo enigmas.

4. GUIÓN PEDAGÓGICO.

Ficha de sugerencias metodológicas

Recurso educativo	Storytelling “Viaje en el tiempo”		
Nombre	Las Antiguas Civilizaciones Fluviales de Occidente		
Descripción	Este recurso didáctico digital está compuesto por un OA que tiene por finalidad lograr analizar el origen de las sociedades divididas en clases en el mundo, en función de los acontecimientos históricos, la misma que está relacionado con una destreza de aprendizaje, un criterio de evaluación y tres OA para las actividades en la que el estudiante podrá: - Identificar la ubicación geográfica de las cuatro antiguas civilizaciones fluviales. - Reconocer los grandes avances agrícolas durante la edad antigua. - Asociar las diferentes formas de escritura con las que iniciaron los procesos históricos de registros documentales.		
Palabras clave	Civilizaciones, escritura, agricultura, modos de vida.		
Área:	Ciencias sociales	Año	8vo de Básica
Eje de aprendizaje	Historia, geografía y formación ciudadana		
Bloque curricular	Historia e identidad		
Destreza con criterio de desempeño	CS.4.1.5. Identificar los grandes Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio, destacando el rol de la agricultura y la escritura. CC		
Sugerencias metodológicas	Anticipación: Preguntas de Diagnóstico. • Inicio de la clase: Saludo y presentación del tema. • Preguntas de diagnóstico: Plantear una serie de preguntas para identificar los conocimientos previos de los alumnos. ¿Qué saben sobre las civilizaciones antiguas de Oriente Medio? ¿Han oído hablar de los imperios de Mesopotamia, Egipto, India o China? ¿Qué creen que eran las principales actividades económicas de estas civilizaciones?		

	• Lluvia de ideas: Anotar en la pizarra las respuestas y comentarios de los alumnos para establecer un punto de partida.
	Construcción: Actividad: Desarrollo del Tema a través del Storytelling. • Video multimedia: Proyección de un video interactivo que cuenta la historia de las antiguas civilizaciones de Oriente. El video debe ser narrado de manera envolvente y contener imágenes, animaciones y datos históricos clave. Primera parte del video: Explicación sobre los grandes Imperios esclavistas (Mesopotamia y Egipto), su ubicación geográfica, organización social y económica. • Interacción: Pausas para realizar preguntas y promover la participación activa. ¿Qué características tenían estos imperios? ¿Cómo influía la agricultura en la vida de estas civilizaciones? Segunda parte del video: Importancia de la escritura en el desarrollo de estas civilizaciones, mostrando ejemplos de escritura cuneiforme y jeroglíficos. • Interacción: Discusión sobre la importancia de la escritura. ¿Por qué creen que la escritura fue un avance importante? Consolidación: Actividad: Evaluación a través de un Cuestionario de Opción Múltiple • Cuestionario en línea: Utilización de una plataforma digital en Google Forms para realizar un cuestionario de opción múltiple basado en el contenido del video. • Cierre de la clase: Revisión de las respuestas y retroalimentación. • Resumen: Repaso de los puntos clave de la lección.

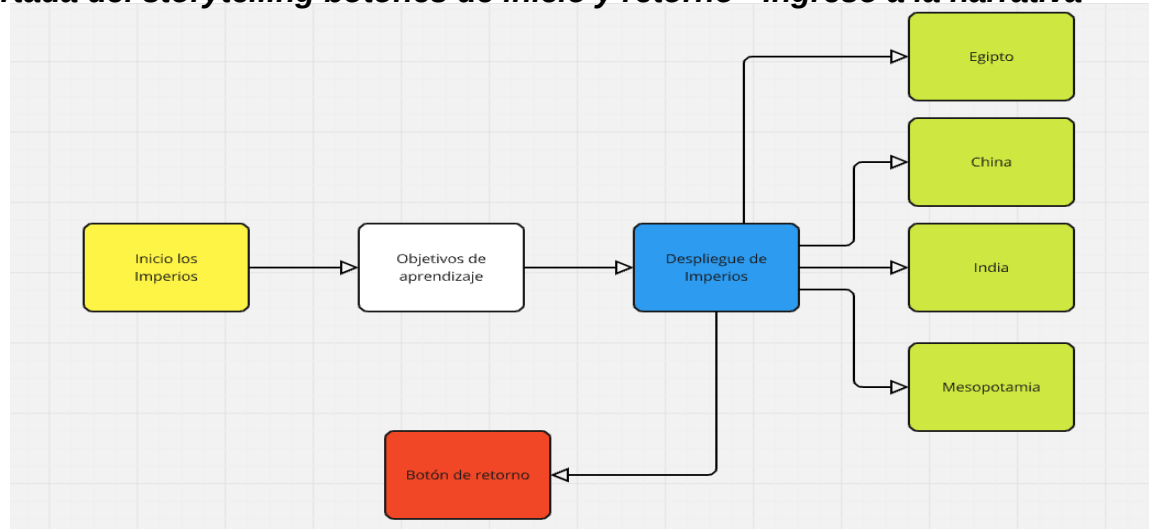
5. GUIÓN DE CONTENIDOS

Ficha Instruccional

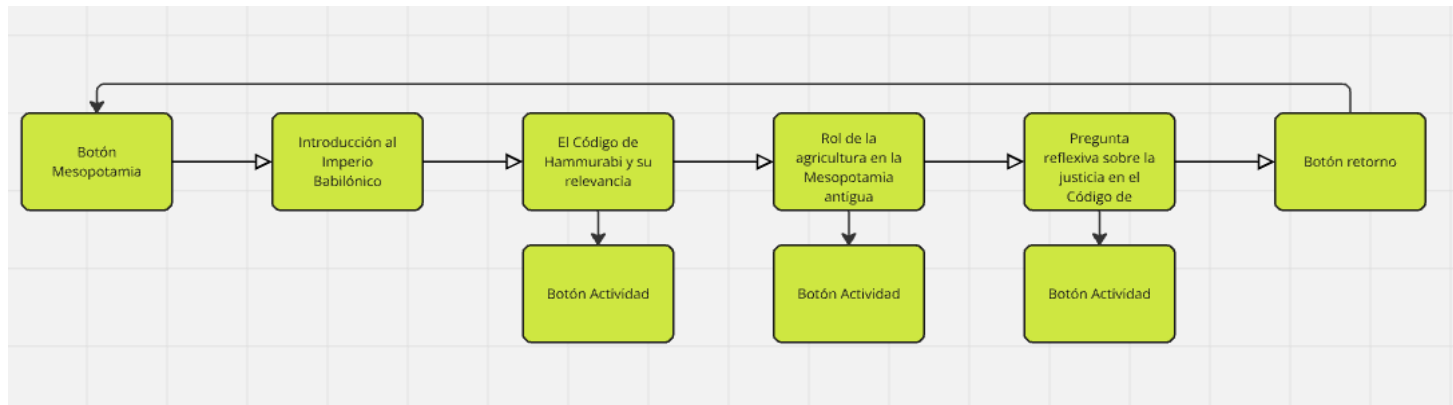
1. Datos identificativos	
Título	Viaje en el tiempo
Descripción	Este storytelling digital permitirá a los estudiantes conocer y analizar los grandes imperios esclavistas del Oriente Medio, destacando el rol crucial de la agricultura y la escritura en su desarrollo y expansión. Las actividades permitirán que el estudiante logré: - Identificar la ubicación geográfica de las cuatro antiguas civilizaciones fluviales. - Reconocer los grandes avances agrícolas durante la edad antigua. - Asociar las diferentes formas de escritura con las que iniciaron los procesos históricos de registros documentales.
Etapas Educativas	Básica Superior
Año	8vo de Básica
Ámbito	Storytelling
Palabras claves	Civilizaciones Fluviales, Agricultura, formas de vida, escritura, ríos, Egipto, China, India, Mesopotamia.
2. Datos didácticos	
Destreza con criterio de desempeño	CS.4.1.5. Identificar los grandes Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio, destacando el rol de la agricultura y la escritura.
Objetivo de Aprendizaje	Comprender los grandes imperios esclavistas de la Antigüedad destacando su rol en la agricultura y la escritura.
Objetivos Específicos	• Reconocer los principales imperios esclavistas del Oriente Medio. • Analizar cómo la agricultura facilitó el desarrollo de estos imperios. • Comprender el impacto de la escritura en la administración de los imperios.
Contenidos	
De carácter conceptual	- Imperios esclavistas en Mesopotamia, Egipto, China e India. - Desarrollo de los medios de producción agrícola. - Desarrollo y uso de la escritura para la administración de recursos.
De carácter procedimental	- Análisis de mapas históricos para identificar las ubicaciones de los imperios. - Comparación de textos antiguos para entender el uso de la escritura. - Creación de un storyboard que represente los eventos clave en la historia de estos imperios.

De carácter actitudinal	- Valoración crítica de la explotación de la mano de obra esclava. - Apreciación de los avances culturales y tecnológicos que permitieron el desarrollo de los imperios.
Modelo de desarrollo	
Tipo de recursos digital	Storytelling digital
Tipo de recurso didáctico	Narrativo, interactivo. Para refuerzo de contenido curricular.
Proceso cognitivo	Compresión, análisis y síntesis de los grandes imperios de oriente.
Nivel de interactividad	Medio
Tipo de secuenciación	Lineal por eventos históricos.
Evaluación	
Indicadores esenciales de evaluación	Compara los Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio (Egipto, Mesopotamia) con los imperios asiáticos (China, India).
Evaluación según el destinatario	Heteroevaluación y coevaluación.
Evaluación según el carácter	Evaluación formativa continua durante la narrativa con ejercicios de retroalimentación inmediata en base a los resultados obtenidos.
Sugerencias metodológicas	Aplicar lo aprendido Practicar lo aprendido.
3. Descripción de la estructura del RDD	
Destreza Identificar los grandes Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio, destacando el rol de la agricultura y la escritura RDD compuesto de por una infografía interactiva:	

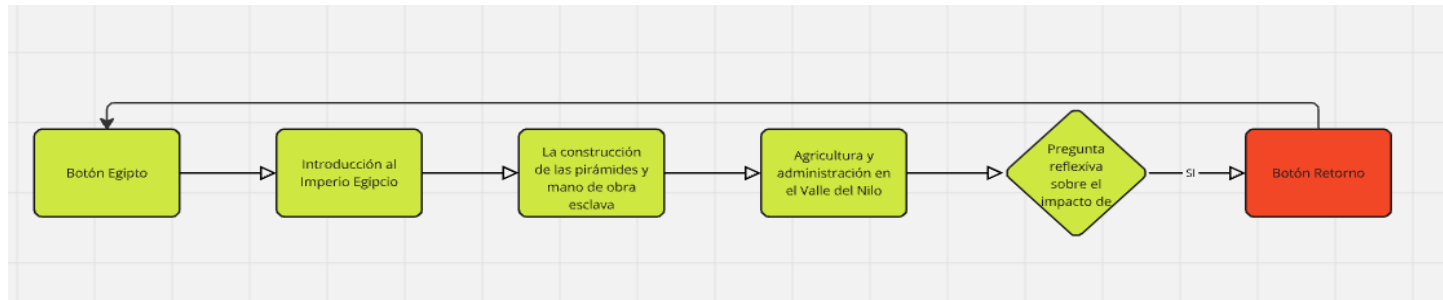
Pantalla 1. Portada del storytelling botones de inicio y retorno - Ingreso a la narrativa



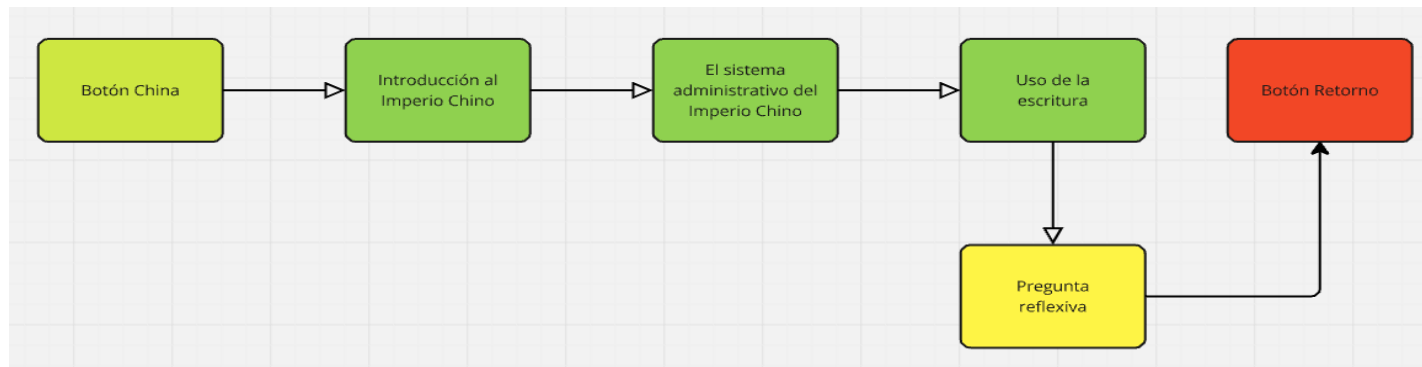
Pantalla 2. Primera secuencia Imperio Mesopotámico



Pantalla 3. Segunda secuencia Imperio Egipcio



Pantalla 4. Tercera secuencia Imperio Chino



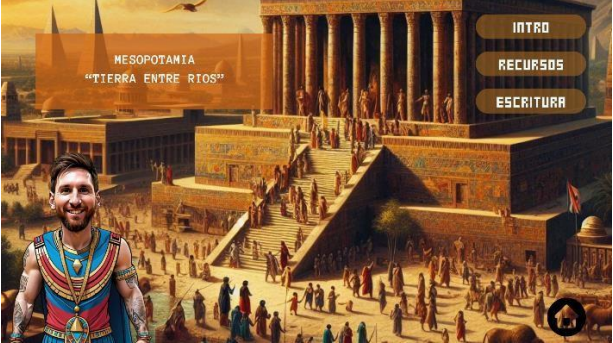
OA de actividad

OA. Actividad 1. Escenario interactivo de pregunta reflexiva sobre Mesopotamia. OA. Actividad 2. Escenario interactivo de pregunta reflexiva sobre Egipto.

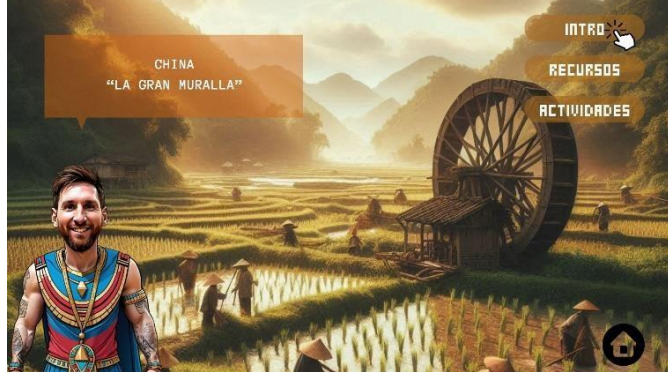
OA. Actividad 3. Escenario interactivo de pregunta reflexiva sobre China.

4. GUION MULTIMEDIA

Ficha visual pantallas

Nombre de la escena:	Nombre del Software:	Escena:
Pantalla de inicio	Viaje en el tiempo	p01
 UNIDAD N°1 TEMA: LAS ANTIGUAS CIVILIZACIONES DE ORIENTE DESTREZA: CS.4.1.5. Identificar los grandes Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio, destacando el rol de la agricultura y la escritura.		Especificaciones: - Resolución tablet - Fondo Egipto. - Sonido musical egipcio instrumental. Reacciones de acuerdo a interacción: - Se encuentra un mensaje flotando con el tema y la destreza de aprendizaje.
Diálogo: No tiene dialogo		
Siguiente escena: Pantalla principal		
Nombre de la escena:	Nombre del Software:	Escena:
Menú Mesopotamia	Viaje en el tiempo	p02
 MESOPOTAMIA "TIERRA ENTRE RIOS" INTRO RECURSOS ESCRITURA		Especificaciones: - Botón de introducción - Botón de recursos narrativos - Botón Interactividad Escritura - Botón de siguiente Reacciones de acuerdo a interacción: - Se encuentra un mensaje flotando con el subtema de la civilización y animado por Lionel Messi.
Diálogo: Audio dando la bienvenida al fascinante mundo de la cultura mesopotámica.		
Siguiente escena: Menú civilización Egipcia		

Nombre de la escena: Menú Egipto	Nombre del Software: Viaje en el tiempo	Escena: p03
		Especificaciones: - Botón de introducción - Botón de recursos narrativos - Botón Actividades. - Botón siguiente
Diálogo: Audio dando la bienvenida al fascinante mundo de la cultura mesopotámica. Siguiente escena: Menú civilización China		Reacciones de acuerdo a interacción: - Se encuentra un mensaje flotando con el subtema de la civilización y animado por Kimberly Loaiza

Nombre de la escena: Menú China	Nombre del Software: Viaje en el tiempo	Escena: p04
	Especificaciones: - Botón de introducción - Botón de recursos narrativos - Botón Actividades - Botón retorno	Reacciones de acuerdo a interacción: - Se encuentra un mensaje flotando con el subtema de la civilización y animado por Lionel Messi
	Diálogo: Audio dando la bienvenida al fascinante mundo de la cultura China y su gran muralla.	
Siguiente escena: Retorno pantalla principal		

Descripción interna de las pantallas por civilización ha revisar:

Pantalla p02: Mesopotamia

Secuencia	Descripción
Primera secuencia	Introducción al Imperio Babilónico: Se presenta un panorama general sobre la historia, cultura y logros del Imperio Babilónico, destacando su importancia en la civilización antigua.
Segunda secuencia	El Código de Hammurabi y su relevancia en la administración: Se explora el famoso código legal de Hammurabi, su contenido y cómo influyó en la administración y la justicia en la sociedad babilónica.
Secuencia	Descripción
Tercera secuencia	Rol de la agricultura en la Mesopotamia antigua: Se analiza la importancia de la agricultura en la economía y la vida cotidiana de los mesopotámicos, incluyendo técnicas de riego y cultivos principales.
Interactividad	Pregunta reflexiva sobre la justicia en el Código de Hammurabi: ¿Cómo crees que el Código de Hammurabi afectó la percepción de la justicia en la sociedad babilónica?

Pantalla p03: Egipto

Secuencia	Descripción
Primera secuencia	Introducción al Imperio Egipcio: Se ofrece una visión general del Imperio Egipcio, su geografía, cultura y contribuciones a la civilización.
Segunda secuencia	La construcción de las pirámides y la mano de obra esclava: Se examina el proceso de construcción de las pirámides, el uso de mano de obra y las condiciones de trabajo de los obreros.
Tercera secuencia	Agricultura y administración en el Valle del Nilo: Se discute cómo la agricultura en el Valle del Nilo sustentó la economía egipcia y cómo se organizó la administración para gestionar los recursos.
Interactividad	Pregunta reflexiva sobre el impacto de la construcción de las pirámides: ¿Qué crees que significó la construcción de las pirámides para la identidad cultural y política de Egipto?

Pantalla p04: China

Secuencia	Descripción
Primera secuencia	Introducción al Imperio Chino: Se presenta un resumen de la gran muralla, su expansión, cultura y legado en la historia.
Segunda secuencia	El sistema administrativo del Imperio Chino: Se analiza la estructura administrativa del imperio, incluyendo la división en satrapías y la gestión de recursos.
Tercera secuencia	Uso de la escritura para la gestión de recursos: Se explora cómo la escritura cuneiforme y otros sistemas de escritura fueron utilizados para la administración y el control de recursos.
Interactividad	Pregunta reflexiva sobre la organización y la burocracia en China: ¿Cómo crees que la burocracia del Imperio Persa contribuyó a su estabilidad y éxito a largo plazo?

Análisis de datos pre y posttest (grupo control)

		UNIDAD EDUCATIVA "CHIQUINTA"				AÑO LECTIVO											
		INFORME DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA PRETEST				2024-2025											
¡Sembrando caminos de ciencias!																	
NIVEL:	BÁSICA SUPERIOR		AREA:		CIENCIAS SOCIALES												
ASIGNATURA:	ESTUDIOS SOCIALES		Curso:	OCTAVO "B"			TOTAL ESTUDIANTES	30									
DOCENTE:	Lic. Henry Lata																
INDICADORES DE EVALUACIÓN INDICADORES DE LOGRO EXPERIENCIAS	LOGRO DE LOS APRENDIZAJES ALCANZADOS												% ESTUDIANTES EVALUADOS				
	09 - 10			7 - 8,99			4,01 - 6,99			≤ 4							
	Domina los Aprendizajes Requeridos %			Alcanza los Aprendizajes Requeridos %			Está Próximo a Alcanzar los Aprendizajes Requeridos %			No Alcanza los Aprendizajes Requeridos %							
	V	M		V	M		V	M		V	M						
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		F	%		
PREGUNTA 1	8	26,67%	5	16,67%	0	0,00%	0	0,00%	9	30,00%	5	16,67%	2	6,67%	1	3,33%	100%
PREGUNTA 2	4	13,33%	3	10,00%	0	0,00%	0	0,00%	11	36,67%	5	16,67%	4	13,33%	3	10,00%	100%
PREGUNTA 3	8	26,67%	5	16,67%	0	0,00%	0	0,00%	10	33,33%	6	20,00%	1	3,33%	0	0,00%	100%
PREGUNTA 4	1	3,33%	3	10,00%	0	0,00%	0	0,00%	14	46,67%	6	20,00%	4	13,33%	2	6,67%	100%
PREGUNTA 5	4	13,33%	1	3,33%	0	0,00%	0	0,00%	15	50,00%	8	26,67%	0	0,00%	2	6,67%	100%
PROMEDIOS DE LOS PORCENTAJES	16,67%		11,33%		0,00%		0,00%		39,33%		20,00%		7,33%		5,33%		100%

UNIDAD EDUCATIVA "CHIKUINTAD"

ASIGNATURA: ESTUDIOS SOCIALES **DOCENTE:** Lic. Henry Lata

LOGRO DE LOS APRENDIZAJES POR DESTREZAS

PREGUNTA	Bastante (Verde)	Bastante (Amarillo)	Poco (Rojo)
PREGUNTA 1	0,27	0,30	0,07
PREGUNTA 2	0,13	0,37	0,10
PREGUNTA 3	0,27	0,34	0,03
PREGUNTA 4	0,03	0,47	0,13
PREGUNTA 5	0,03	0,50	0,07

LOGRO DE LOS APRENDIZAJES DE LA ASIGNATURA

Logro	Porcentaje
9,00 - 10	16,67%
7,00 - 8,99	11,33%
4,01 - 6,99	39,33%
≤ 4	20,00%

VARONES: 16,67% **MUJERES:** 11,33%

LOGRO DE LOS APRENDIZAJES DE LA ASIGNATURA

Logro	Porcentaje
9,00 - 10	16,67%
7,00 - 8,99	11,33%
4,01 - 6,99	39,33%
≤ 4	20,00%

VARONES: 16,67% **MUJERES:** 11,33%

	UNIDAD EDUCATIVA "CHIKUINTAD"	AÑO LECTIVO
	INFORME DE EVALUACIÓN POST TEST TRADICIONAL	2024-2025

¡Sembrando caminos de ciencias!

NIVEL:	BÁSICA SUPERIOR	AREA:	CIENCIAS SOCIALES	TOTAL ESTUDIANTES	30
ASIGNATURA:	ESTUDIOS SOCIALES	Curso:	OCTAVO "B"		
DOCENTE:	Lic. Henry Lata				

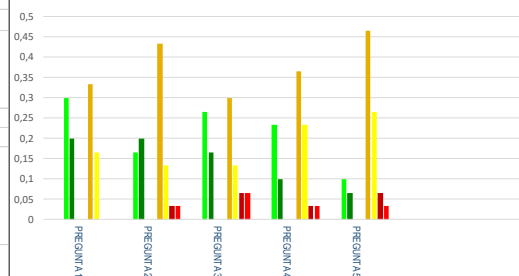
INDICADORES DE EVALUACIÓN INDICADORES DE LOGRO EXPERIENCIAS	LOGRO DE LOS APRENDIZAJES ALCANZADOS														% ESTUDIANTES EVALUADOS		
	09 - 10				7 - 8,99				4,01 - 6,99				≤ 4				
	Domina los Aprendizajes Requeridos %				Alcanza los Aprendizajes Requeridos %				Está Próximo a Alcanzar los Aprendizajes Requeridos %				No Alcanza los Aprendizajes Requeridos %				
	V		M		V		M		V		M		V			M	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		F	%
PREGUNTA 1	9	30,00%	6	20,00%	0	0,00%	0	0,00%	10	33,33%	5	16,67%	0	0,00%	0	0,00%	100%
PREGUNTA 2	5	16,67%	6	20,00%	0	0,00%	0	0,00%	13	43,33%	4	13,33%	1	3,33%	1	3,33%	100%
PREGUNTA 3	8	26,67%	5	16,67%	0	0,00%	0	0,00%	9	30,00%	4	13,33%	2	6,67%	2	6,67%	100%
PREGUNTA 4	7	23,33%	3	10,00%	0	0,00%	0	0,00%	11	36,67%	7	23,33%	1	3,33%	1	3,33%	100%
PREGUNTA 5	3	10,00%	2	6,67%	0	0,00%	0	0,00%	14	46,67%	8	26,67%	2	6,67%	1	3,33%	100%
PROMEDIOS DE LOS PORCENTAJES	21,33%		14,67%		0,00%		0,00%		38,00%		18,67%		4,00%		3,33%		100%



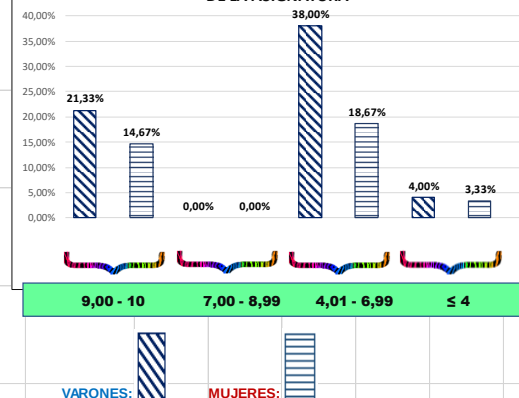
UNIDAD EDUCATIVA "CHIKUINTAD"

ASIGNATURA: ESTUDIOS SOCIALES DOCENTE: Lic. Henry Lata

**LOGRO DE LOS APRENDIZAJES
POR DESTREZAS**

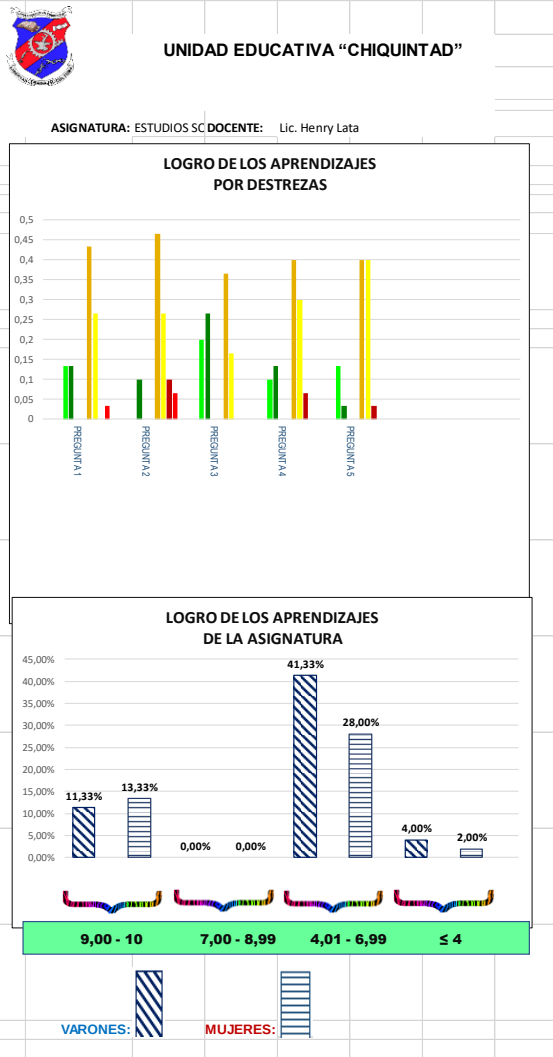


**LOGRO DE LOS APRENDIZAJES
DE LA ASIGNATURA**



Análisis de datos pre y postest (grupo experimental)

		UNIDAD EDUCATIVA "CHIQUINTA" INFORME DE EVALUACIÓN PRETEST				AÑO LECTIVO 2024-2025											
¡Sembrando caminos de ciencias!																	
NIVEL:	BÁSICA SUPERIOR		AREA:		CIENCIAS SOCIALES												
ASIGNATURA:	ESTUDIOS SOCIALES		Curso:		OCTAVO "A"	TOTAL ESTUDIANTES	30										
DOCENTE:	Lic. Henry Lata																
INDICADORES DE EVALUACIÓN INDICADORES DE LOGRO EXPERIENCIAS	LOGRO DE LOS APRENDIZAJES ALCANZADOS													% ESTUDIANTES EVALUADOS			
	09 - 10			7 - 8,99			4,01 - 6,99			≤ 4							
	Domina los Aprendizajes Requeridos %			Alcanza los Aprendizajes Requeridos %			Está Próximo a Alcanzar los Aprendizajes Requeridos %			No Alcanza los Aprendizajes Requeridos %							
	V		M	V		M	V		M	V		M					
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%					
	PREGUNTA 1	4	13,33%	4	13,33%	0	0,00%	0	0,00%	13	43,33%	8	26,67%		0	0,00%	1
PREGUNTA 2	0	0,00%	3	10,00%	0	0,00%	0	0,00%	14	46,67%	8	26,67%	3	10,00%	2	6,67%	100%
PREGUNTA 3	6	20,00%	8	26,67%	0	0,00%	0	0,00%	11	36,67%	5	16,67%	0	0,00%	0	0,00%	100%
PREGUNTA 4	3	10,00%	4	13,33%	0	0,00%	0	0,00%	12	40,00%	9	30,00%	2	6,67%	0	0,00%	100%
PREGUNTA 5	4	13,33%	1	3,33%	0	0,00%	0	0,00%	12	40,00%	12	40,00%	1	3,33%	0	0,00%	100%
PROMEDIOS DE LOS PORCENTAJES	11,33%		13,33%		0,00%		0,00%		41,33%		28,00%		4,00%		2,00%		100%



	UNIDAD EDUCATIVA “CHIKUINTAD”	AÑO LECTIVO
	INFORME DE EVALUACIÓN POSTEST STORYTELLING	2024-2025

¡Sembrando caminos de ciencias!

NIVEL:	BASICA SUPERIOR	AREA:	CIENCIAS SOCIALES	TOTAL ESTUDIANTES	30
ASIGNATURA:	ESTUDIOS SOCIALES	Curso:	OCTAVO "A"		
DOCENTE:	Lic. Henry Lata				

INDICADORES DE EVALUACIÓN INDICADORES DE LOGRO EXPERIENCIAS	LOGRO DE LOS APRENDIZAJES ALCANZADOS														% ESTUDIANTES EVALUADOS			
	09 - 10				7 - 8,99				4,01 - 6,99				≤ 4					
	Domina los Aprendizajes Requeridos %				Alcanza los Aprendizajes Requeridos %				Está Próximo a Alcanzar los Aprendizajes Requeridos %				No Alcanza los Aprendizajes Requeridos %					
	V		M		V		M		V		M		V			M		
PREGUNTA 1	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	100%	
		16	53,33%	11	36,67%	0	0,00%	0	0,00%	1	3,33%	2	6,67%	0	0,00%	0	0,00%	100%
PREGUNTA 2		12	40,00%	9	30,00%	0	0,00%	0	0,00%	5	16,67%	4	13,33%	0	0,00%	0	0,00%	100%
PREGUNTA 3		15	50,00%	10	33,33%	0	0,00%	0	0,00%	2	6,67%	3	10,00%	0	0,00%	0	0,00%	100%
PREGUNTA 4		14	46,67%	7	23,33%	0	0,00%	0	0,00%	3	10,00%	5	16,67%	0	0,00%	1	3,33%	100%
PREGUNTA 5		13	43,33%	11	36,67%	0	0,00%	0	0,00%	4	13,33%	2	6,67%	0	0,00%	0	0,00%	100%
PROMEDIOS DE LOS PORCENTAJES		46,67%		32,00%		0,00%		0,00%		10,00%		10,67%		0,00%		0,67%		100%

	UNIDAD EDUCATIVA “CHIKUINTAD”
--	--------------------------------------

ASIGNATURA: ESTUDIOS SOCIALES DOCENTE: Lic. Henry Lata

