



REVISTA

# CÁTEDRA

## Narrativas digitales como estrategias didácticas innovadoras para las docentes de Educación Inicial

*Digital narratives as innovative didactic strategies for  
Initial Education teachers*

**Stephanie García-Mera**

Universidad Indoamérica, Quito, Ecuador  
Programa de Posgrados, Maestrías en Educación  
[sgarcia6@uti.edu.ec](mailto:sgarcia6@uti.edu.ec)  
<https://orcid.org/0009-0006-7123-0083>

**Marcela Silva-Jiménez**

Universidad Indoamérica, Quito, Ecuador  
Programa de Posgrados, Maestrías en Educación  
[msilva@indoamerica.edu.ec](mailto:msilva@indoamerica.edu.ec)  
<https://orcid.org/0009-0007-2048-7054>

(Recibido: 27/02/2023; Aceptado: 28/03/2023; Versión final recibida: 14/06/2023)

Cita del artículo: García-Mera, S. y Silva-Jiménez, M. (2023). Narrativas Digitales como estrategias didácticas innovadoras para las docentes de Educación Inicial. *Revista Cátedra*, 6(2), 18-29.

### Resumen

La situación actual demanda que los niños desde edades muy tempranas asuman retos educativos impresionantes, la tecnología se ha vuelto imprescindible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El presente trabajo de investigación parte de la necesidad de incorporar las narrativas digitales como estrategias de aprendizaje en los niños de educación inicial tomando en cuenta que el docente en la actualidad se ha visto acechado por nuevos retos, producto de la situación actual que se vive a causa de una postpandemia. El presente trabajo sintetiza el proceso de creación de una propuesta enmarcada dentro de



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

las nuevas lógicas digitales de enseñanza. En lo sucesivo se presentarán 1) una síntesis teórica que abarca los aspectos más relevantes que sustentan la propuesta dentro del marco de las narrativas digitales y el *Storytelling*, 2) la metodología empleada, que acoge un paradigma mixto de carácter cualicuantitativo que se muestra en la recolección de datos en una muestra delimitada con las docentes de la Red de Aprendizaje N°1, así como una entrevista al Director del Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca-Tulcán; 4) los resultados obtenidos determinan que los docentes no aplican las narrativas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De tal forma, para concluir, se destaca la creación de una página *Web Storytelling* (Viviendo el ayer) que consta de herramientas para la creación de narrativas digitales y el acceso al material creado para la utilización por los docentes. Además, esta página se considera un instrumento fácil, llamativo, y por medio de este se pretende generar emociones que brinden experiencias gratificantes a los niños.

## Palabras clave

Aprendizaje significativo, estrategias innovadoras, leyendas, narrativas digitales.

## Abstract

The current situation demands that children from very early ages assume impressive educational challenges, technology has become essential in the teaching-learning process. This research work is based on the need to incorporate digital narratives as learning strategies in early childhood education, taking into account that teachers today have been beset by new challenges, as a result of the current situation caused by a post-pandemic. The present work synthesizes the process of creating a proposal framed within the new digital logics of teaching. In the following, we will present 1) a theoretical synthesis that covers the most relevant aspects that support the proposal within the framework of digital narratives and Storytelling, 2) the methodology used, which adopts a mixed paradigm of qualitative-quantitative character shown in the data collection in a delimited sample with the teachers of the Learning Network N°1, as well as an interview with the Director of the Education District 04D01 San Pedro de Huaca-Tulcán; 4) the results obtained determine that teachers do not apply digital narratives in the teaching-learning process. Thus, to conclude, the creation of a Storytelling Web page (Viviendo el ayer) is highlighted, which consists of tools for the creation of digital narratives and access to the material created for use by teachers. In addition, this page is considered an easy, eye-catching instrument, and through it we intend to generate emotions that provide rewarding experiences to children.

## Keywords

Meaningful learning, innovative strategies, legends, digital storytelling

## 1. Introducción

El presente trabajo investigativo se encuentra enmarcado dentro de la línea de investigación “innovación educativa” y sublínea “aprendizaje” en el trabajo de tesis de (García-Mera, 2021). Se ha tomado en cuenta los cambios que se han presentado en el sistema educativo a nivel nacional e internacional debido al covid 19. En la actualidad se vive un escenario postpandemia, por lo que el tema propuesto pretende complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación inicial mediante la utilización de herramientas tecnológicas innovadoras como las narrativas digitales para obtener el interés de manera activa y llamativa en los estudiantes.



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

La relevancia de la investigación efectuada está orientada al papel que los docentes adquieren en edades tempranas al ser entes que intervienen e influyen de manera directa en desarrollo de los niños, por tal motivo, es imprescindible que se tome en cuenta la aplicación de nuevas estrategias que permitan captar y mantener su interés de cara a la construcción sostenida de procesos más profundos de aprendizaje. De ahí la importancia que tienen los procesos que estimulen el desarrollo sensorial tanto a nivel personal, como familiar y social. Para teóricos de la educación como Hermann-Acosta, 2015 esto se logra por medio de la integración de lenguajes tanto textuales como sonoros y también visuales con un marcado carácter intervalo. Es en esa misma línea en la que las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se mueven en el marco de la educación inicial; como indica Hermann, tanto la radio como el cine y la televisión, (a lo que es meritorio agregar dispositivos como los teléfonos inteligentes) constituyen no solo medios de representación cultural, sino también posibilitan mecanismos para educar a las audiencias (Hermann Acosta, 2015).

En virtud de ello, los objetivos perseguidos en la investigación aquí presentada se orientan a contribuir con el desarrollo de estrategias innovadoras en los procesos de enseñanza, por medio de la implementación de herramientas orientadas a las narrativas digitales en niveles de educación inicial.

El presente documento está estructurado como sigue; el desarrollo que contiene la fundamentación teórica; en la metodología se describe cada paso efectuado en la investigación; en los resultados y discusión se presenta un análisis de las mediciones encontradas tanto desde el punto de vista del docente como por consulta; en la propuesta se determina el uso de la herramienta *web Storytelling* como una estrategia de solución a la problemática dada. Finalmente, se presenta las conclusiones que resume los hallazgos, así como posibles líneas futuras de la investigación.

## 2. Desarrollo

### 2.1 Marco teórico

¿Qué son las narrativas digitales?

Gallego-Torres señala que las primeras orientaciones referenciales para el estudio de las narrativas digitales están relacionadas a las narrativas audiovisuales y multimedia; la vinculación realizada con la educación va en la línea del papel que estos cambios en las estructuras narrativas transforman, también las formas en la que la educación construye las estrategias de aprendizaje-enseñanza (Gallego-Torres, 2017). Este proceso, según argumenta Hermann-Acosta se puede entender como el agregado integrado de lenguajes tanto visuales como de sonido, a fin de que estos puedan dar posibilidades de interacción con el usuario. Dentro de esta dinámica el papel que juegan los medios tecnológicos para la transmisión de información va mucho más allá, hasta el punto de ser capaz de moldear conciencias, y de “educarlas” (Hermann-Acosta, 2015). Avilés-Dinarte, por su parte, agrega que, dentro de ese marco, las potencialidades del relato se amplifican todavía más, dando paso a los estudiantes de las habilidades y conocimientos de los cuales disponen para poder contar historias (Avilés-Dinarte, 2011).

El relato se convierte entonces en un vehículo que anima y estimula al proceso creativo y mejora sustancialmente los procesos de aprendizaje, pues permite un vínculo más estrecho entre la aprehensión de conocimiento y la cotidianidad en la que el sujeto se desenvuelve; agrega que esto no se restringe únicamente al lenguaje y la comunicación, o a la literatura, de hecho, atañe a la propia capacidad del individuo de contar historias (Cela- Ranilla et al., 2017).



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

En los últimos años la educación ha experimentado un marcado viraje, desde una tendencia tradicional que pone especial acento en el desarrollo de competencias tanto a nivel lógico-matemático formal como también a nivel cognitivo; hacia la promoción del desarrollo holístico de los diferentes tipos de inteligencia y énfasis particular en las que el individuo demuestra mayor afinidad. La inclusión de narrativas digitales se orienta precisamente hacia esta última tendencia.

Según indica Pujol 1999 este proceso forma parte de una reestructuración de los métodos de planificación metodológica de la instrucción formal e institucional. Existe de manera muy marcada, según prosigue, una relación estrecha entre la transición hacia el uso cada vez más extendido de las narrativas digitales en procesos educativos con la construcción de una metacognición por parte de los sujetos que forman parte de tales procesos, atrás quedan los métodos de evaluación basados en el aprendizaje memorístico o en componentes reactivos, sino que ahora existe un mayor énfasis en la resolución de problemas, la elaboración de proyectos y la innovación (Pujol, 1999).

Sin embargo, es necesario tener en cuenta el proceso de aprendizaje en sí mismo que implica la inclusión de narrativas digitales en un contexto de transición como el ya descrito; cualquier proceso educativo que involucre el uso o la ayuda de herramientas interactivas basadas en la web, o en aplicativos multimedia es enteramente útil en tanto el docente se encuentre en la capacidad de poder usarlo adecuadamente y aprovechar todas sus posibilidades; caso contrario, podría provocar el efecto contrario. Esto también se aplica al caso de los estudiantes, aunque, como detalla Pujol estas herramientas cada vez se orientan más a que su uso sea intuitivo y permita desarrollar las capacidades del estudiante en términos creativos y cognitivos. Montaña-Cristancho agrega, además, que la educación, valiéndose de las herramientas de las que dispone, debe ser capaz de formar estudiantes con capacidad de análisis, búsqueda y resolución de problemas; por lo que el docente debe encontrarse en la capacidad de estimular, incluso en la fase inicial, el análisis y la capacidad reflexiva de los estudiantes (Montaña-Cristancho, 2016)

Lo anterior constituye justamente una de las diferencias capitales de la educación metodológicamente estructurada para los tiempos actuales en relación con la educación tradicional, fundamentada en el conductismo y con patrones nocivos para los estudiantes: tendencia hacia la inferiorización del educando, glorificación de la disciplina y la obediencia, tendencia hacia la corrección constante y la capacidad restrictiva del docente.

Martínez-Migueléz (2006) agrega a estas “conductas que resultan perjudiciales la tendencia muy evidente a etiquetar a la niñez como imposibilitada a nivel motriz partiendo desde los anacronismos ideológicos y paradigmáticos del propio docente” (p. 25). Como indicó Pujol 1999 y acentuaron Leví-Orta 2015) en su momento, y Hermann-Acosta 2015, las nuevas TIC constituyen parte fundamental de la transición que la educación está viviendo desde el paso al siglo XXI; la naturalización del uso de internet en la cotidianidad social puede resultar en un aliado inestimable para la educación si se toman en consideración los aspectos que implican el uso de herramientas interactivas orientadas a la construcción de narrativas digitales. La irrupción de nuevas demandas para la formación de seres humanos competentes con los criterios de desarrollo cognitivo y psicosocial de la sociedad contemporánea, así como con la capacidad de adaptación que el cambio acelerado en un mundo interconectado exige, son ejes fundantes para la educación orientada al estímulo de capacidades holísticas desde sus etapas iniciales partiendo desde herramientas como las narrativas digitales.

### 2.1.1 Tipos de Narrativa digital

Según Montaña-Cristancho (2016) existen 4 tipos de narrativas digitales a considerar dentro del ámbito de la comunicación en internet y las TIC:



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Multimedia: Fusionar diferentes tipos de contenido. Hipertexto: Usar enlaces para redirigir hacia nueva información. Hipermedia: El usuario interactúa con el contenido audiovisual pero también contribuye en su construcción. Transmedia: Usar varias herramientas con una sola narrativa y de manera sincrónica (p. 58).

¿De qué herramientas es posible valerse para usar las narrativas digitales en el marco de la educación? Cassany 2012 reconoce el potencial que las nuevas TIC tienen para desarrollar exponencialmente los procesos educativos, pero también pone atención en la necesidad cada vez mayor de que los docentes también tomen protagonismo en los procesos de aprendizaje y dominio de estas herramientas a fin de que puedan ser de mejor provecho y se puedan beneficiar de ellas; el aporte fundamental que tienen las narrativas digitales en ese proceso depende aún, en gran medida, de que los docentes, como entes mediadores, sean capaces de adaptarse a los cambios necesarios (Cassany, 2012).

Algunas de las propuestas más interesantes para el desarrollo de procesos de aprendizaje ayudados por las narrativas digitales son el aprendizaje significativo, el aprendizaje experiencial y determinados aportes existentes en la educación no formal.

Este proceso, como puede resultar evidente, no es mecánico, ni obedece a una asimilación pasiva del conocimiento con ayuda de construcciones narrativas; más bien se compone de tres aspectos ineludibles (Rosales-López, 2009) conocimientos previos, experiencia y conocimientos nuevos. Adicionalmente, el aprendizaje significativo ausubeliano sugiere que se tenga en consideración también el empleo de esquemas conceptuales y anclajes cognitivos para poder pasar de la abstracción que el conocimiento por sí mismo supone hacia el nivel concreto de la cotidianidad.

### 2.1.2 Estrategias didácticas innovadoras

Para comprender el desarrollo de los procesos de aprendizaje infantiles no basta únicamente con tratar de comprender al sujeto en sí (en este caso, el niño que entra en educación inicial) sino que, además, es importante tener en cuenta todas las variables biopsico-socio-culturales que forman parte del desarrollo de su vida; la caracterización de la vida social del individuo se vincula estrechamente con la capacidad de los sujetos de atender a los cambios que surgen dentro de su entorno social, así como también. la comprensión de sus propios cambios biológicos y cómo estos impactan en su alrededor.

En este contexto, la práctica pedagógica procura aprendizajes significativos para asegurar que los conocimientos adquiridos en los espacios educativos puedan ser utilizados en circunstancias de la vida cotidiana del niño y la niña.

### 2.1.3 Aprendizaje Basado en el Problema

El aprendizaje basado en problema (ABP) según se entiende constituye una estrategia didáctica sumamente potente para desarrollar un proceso de aprendizaje centrado en la investigación y la reflexividad que pueden tener los estudiantes en función de los requerimientos de la asignatura; en lugar de ser un tutor restrictivo, el docente pasa a ser una guía para el estudiante, quien debe centrar sus capacidades en plantear posibles soluciones para el problema que el profesor plantea. El estudiante debe recurrir a los conceptos que ha venido aprendiendo para articular una solución plausible al problema, dando paso a escenarios diversos y no estáticos que le permitan desarrollar una mejor reflexividad sobre los conceptos aprendidos basándose en su propio razonamiento y capacidad creativa.

### 2.1.4 Enseñanza virtual



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Es la enseñanza por medio de instrumentos digitales y demás dispositivos electrónicos de consumo como computadoras, celulares inteligentes, tablets, entre otros. Estos forman parte del paradigma educativo conocido como la enseñanza/aprendizaje virtual o *E-learning*, en él se condensan gran parte de las estrategias de educación orientadas a contextos no presenciales y métodos de captación de interés que van más allá de las estrategias tradicionales (Cool, 2016).

### 2.1.5 Las TIC en la educación inicial

Como ya se indicó anteriormente, la dependencia de la educación en diferentes niveles de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación es innegable, y utilizándolo adecuadamente, puede resultar en una ayuda inestimable para el desarrollo de estrategias de aprendizaje orientadas al desarrollo holístico de las capacidades de los estudiantes. (Hermann-Acosta, 2015).

### 2.1.6 Aprendizaje Significativo

La base epistemológica de la educación basada en la experiencia se sostiene en los aportes de autores como John Dewey y Kurt Lewin, los mismos que concibieron que el acto educativo tenía que estar relacionado no solo con la comprensión de cómo se dan los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino también en establecer cómo el ámbito educativo se tendrá que articular con los ámbitos psicológico y social y en esta ruta como la teoría se articula a la experiencia y viceversa.

El aprendizaje significativo, o como también se lo conoce, aprendizaje basado en la recepción, consiste en estimular que el estudiante reestructure determinados conjuntos de información de tal manera que se pueda integrar a su cognición; el objetivo con este proceso consiste en que sea el mismo estudiante el que tenga la capacidad de reorganizar, o cambiar estos conjuntos de datos de tal manera que encuentre las relaciones existentes o inexistentes entre ellas. Kolb sería uno de los primeros que articularían el aprendizaje significativo a las narrativas digitales tomando como punto fundamental las ausencias propias del aprendizaje basado en el estímulo exclusivo a la cognición (Kolb y Kolb, 2005).

## 3. Materiales y métodos

La investigación aquí presentada toma su base empírica partiendo de los resultados obtenidos en la Red de Aprendizaje N-1 de Tulcán con las docentes de educación inicial y con el interés en la aplicación de narrativas digitales. Para ello, resultó necesario optar por el enfoque mixto, es decir, con aspectos tanto cualitativos que partieron de reflexiones con base en las entrevistas y el análisis teórico; como cuantitativos, mismos que se obtuvieron a través del procesamiento de datos de entrevistas.

En ese sentido, la investigación se constituyó de tipo descriptiva y de campo, pues se procedió a recoger información teórica y en territorio para analizar la situación actual y justificar la necesidad de la implementación de las narrativas digitales en educación inicial. Las técnicas utilizadas fueron la encuesta a las docentes de educación inicial y la entrevista cualitativa a un experto en educación.

De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2010) cuando “la población objetivo es menor a cincuenta (50) individuos, la muestra es constituida por la población en su totalidad” (p. 112); en esesentido, dado que la población objetivo se constituye por el primer grupo de docentes N°1 de la Red de Aprendizaje del distrito de educación 04D01 de San Pedro de Huaca, Tulcán, se optó por la totalidad del grupo como muestra para la recolección de información. El tipo de muestreo empleado es no probabilístico homogéneo.



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Para determinar el nivel de confiabilidad del instrumento de recolección de información de información se empleó el coeficiente de confiabilidad conocido como  $\alpha$  de *Cronbach*, en donde se obtiene que  $\alpha = 0.72$ . Lo cual demuestra que el instrumento es confiable.

#### 4. Resultados y discusión

En respuesta a la interrogante de la investigación: ¿de qué manera aportan las narrativas digitales como causa principal del desconocimiento como estrategia didáctica innovadora para las docentes de educación inicial? Se presenta diferentes respuestas: la muestra de estudio es de 24 docentes de la Red de Aprendizaje N°1 de educación inicial de la ciudad de Tulcán de los cuales, el 91.6 % de ellos consideran que es necesario que se incluyan las narrativas digitales, pues aportan de manera creativa en el desarrollo de los ámbitos de aprendizaje mientras que el 8.3 % consideran que no es necesario. Sobre esto, se determina que, al igual que en esta ciudad, en otros lugares del país y del mundo, es importante readaptar los diferentes procesos en el ámbito educativo retornando a una “nueva normalidad” que deja la postpandemia. Aquello se puede corroborar al conocer las impresiones de Óscar Villarreal, Director de Educación del Distrito 04D01 San Pedro de Huaca-Tulcán, considerado como la principal autoridad distrital en materia de educación en el área de estudio, y sus criterios en torno a la forma en la que se está llevando la educación en el contexto actual, y las estrategias que se pueden usar para hacer frente a los nuevos retos van muy en la línea de lo que ya se vio con anterioridad con los docentes encuestados.

Con relación al ítem que dice ¿cuál es la importancia de las narrativas digitales en la educación y de qué forma se pueden comprender y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje? Conduce a reflexionar la incorporación de la narrativa incluyendo procesos creativos, empleando medios audiovisuales como estrategias que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje (Hermann-Acosta y Pérez -Garcías, 2019).

En la figura 1 se puede observar que el 91.6 % de docentes consideran que sí es importante implementar en recursos a las narrativas digitales y el 8.3 % consideran que no. Es decir, a pesar del desconocimiento en estas herramientas, es pertinente aplicarlas en la educación virtual. Por otra parte, El 96.1 % de los docentes consideran que es importante que el docente implemente las mejores estrategias didácticas con sus estudiantes, mientras que el 3.9 por ciento no lo considera así. Esto muestra que casi la totalidad de encuestados están de acuerdo en la constante innovación de los procesos educativos.

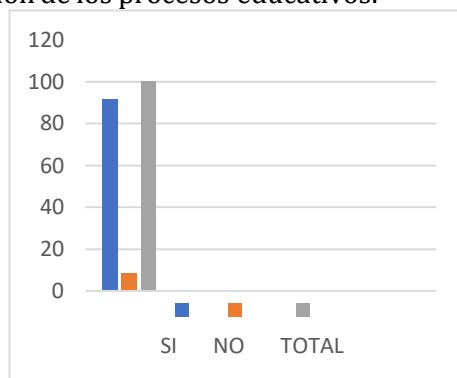


Figura 1 ¿Ud. Cree que es importante implementar en recursos a las narrativas digitales? Fuente: (Encuesta a docentes de Educación Inicial, 2020)

En relación con el ítem que dice ¿de qué manera se pueden aplicar las estrategias didácticas innovadoras en un contexto digital durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?, concuerda con Coll (2016) que afirma que “la enseñanza por medios de instrumentos



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

digitales, entre otros, forman parte de la enseñanza virtual o E-learning; en él se condensan gran parte de estrategias de educación no presenciales con métodos de interés más allá de estrategias tradicionales” (p. 37).

Consecuentemente, el 29.1 % conoce las narrativas digitales, mientras el 70 % no lo hace. Así también, el 25% conoce los componentes del subgénero de las narrativas digitales, mientras el 75 % lo desconoce. Esto demuestra la necesidad de formular estrategias para desarrollar pedagogía enfocadas en la educación virtual con didácticas innovadoras y orientadas a las narrativas digitales, el 70.8 % de docentes de educación inicial están muy de acuerdo mientras que el 24.1 % están de acuerdo en la necesidad de actualizarse en estrategias para la educación inicial. La búsqueda constante de innovación en la educación es necesaria para la mayoría y permitiría generar iniciativas para esta actualización.

Por otra parte, en la entrevista se detalla la necesidad de realizar una reformulación integral en los procesos educativos tomando como punto de partida la nueva normalidad con el fin de adoptar estrategias pertinentes en el desarrollo educativo y beneficie sus destrezas.

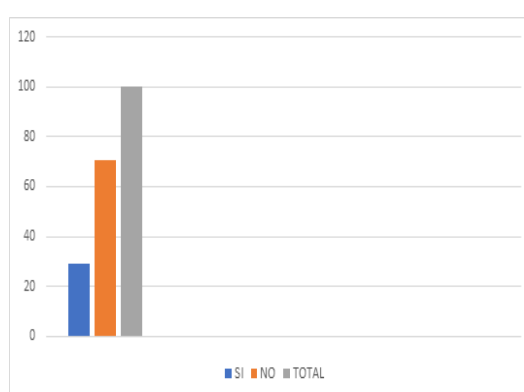


Figura 2 ¿Sabe Ud. en qué consisten las narrativas digitales? Fuente: (Encuesta a docentes de Educación Inicial, 2020)

Del 91.6 % de docentes consideran necesario que se incluyan las narrativas digitales para facilitar el aprendizaje en el contexto de la pandemia mientras que el 8.3 por ciento consideran que no es necesario. Frente a un contexto donde la educación se trasladó de una mayoría presencial a la virtualidad, se hace imprescindible la implementación de narrativas digitales.

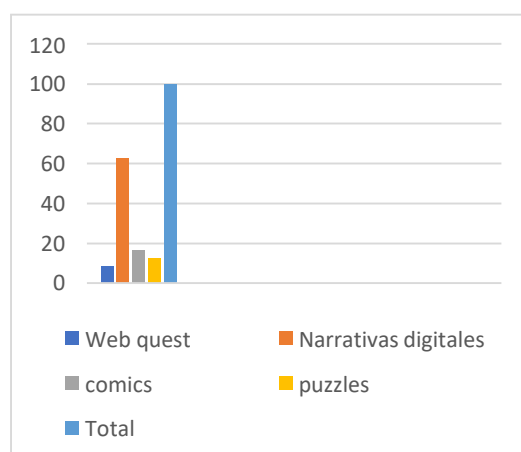


Figura 3 ¿Cuáles de las siguientes estrategias didácticas cree que se deberían aplicar en Educación inicial?



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Fuente: Encuesta a docentes de Educación Inicial, 2020

Finalmente, dando respuesta a la última interrogante que dice ¿es necesario implementar una página web orientada al desarrollo de las narrativas digitales como estrategia innovadora que pueda ser utilizada por las docentes de Educación Inicial? se plantea la creación de la página que provee herramientas multimedia útiles, sencillas, intuitivas y de gran impacto audiovisual de la narración de leyendas propias de la provincia del Carchi con adaptaciones necesarias para captar el interés de los estudiantes de educación inicial generando un aprendizaje significativo.

En los resultados obtenidos, el 87.5 % de la población encuestada, consideran que utilizarían las narrativas digitales para crear una leyenda, el 8.3 % un rompecabezas y el 4.1 % un dibujo. A la par, el 75 % de docentes encuestados consideran que la leyenda potencia en los niños las creencias, la identidad cultural y la tradición oral. El 16.6 % solo la identidad cultural, el 4.1 % las creencias y el 4.1 % la tradición oral. Demostrando el interés por rescatar valores culturales e identitarios para fortalecer estos aspectos desde los niveles iniciales. También se evidencia a partir de los resultados obtenidos que hay una marcada predisposición a reconocer a las narrativas digitales como un instrumento sumamente válido y necesario para el desarrollo de estrategias innovadoras para la educación inicial. Además de que, a pesar de haber una evidente intención de aplicarlas a sus procesos particulares de enseñanza, se muestra con claridad también la escasa formación específica dentro de tales estrategias a fin de que se puedan desarrollar de manera efectiva el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, uno de los entrevistados, considera que la enseñanza virtual debe ser mejorada y la iniciativa de la página web sería un recurso adecuado que permitirá mantener el contacto interactivo entre docentes y estudiantes con la finalidad de lograr experiencias significativas en los niños; lo propio se puede decir de la identidad cultural, que se ve reflejada, en el mejor de los casos, solo en textos que muchas veces quedan en letras muertas sin ningún significado para los niños. Por lo tanto, las narrativas digitales se convierten en un recurso elemental para la educación por lo que es importante que las docentes de educación inicial las conozcan e implementen en las clases con los niños.

## 5. Propuesta de solución

La herramienta *web Storytelling*: viviendo el ayer constituye parte de la implementación de una estrategia didáctica innovadora que abarca tanto a docentes como a estudiantes de educación inicial de la Red de Aprendizaje N°1 del Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca-Tulcán. Herramienta que se desarrolló con el fin de permitir un acceso guiado, intuitivo y fácil de utilizar. El elemento clave que se propone para el desarrollo de un proceso de enseñanza y aprendizaje más adecuado consiste en la implementación de herramientas *web* multimedia conjugadas con el *Storytelling*; en otras palabras, se promueve el uso de narrativas digitales como una estrategia didáctica innovadora.

Dado que los resultados obtenidos sugieren que existe un vacío importante en cuanto al conocimiento e implementación de las narrativas digitales dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, resultaba imperativo que se realizara una propuesta encaminada al desarrollo de proyectos orientados a la inclusión ilustrativa y orientada a resultados de las narrativas digitales en los procesos académicos; con lo cual se consideró no solo pertinente, sino también necesaria la intervención estratégica con las docentes de la Red de Aprendizaje N°1. La página *web* provee herramientas multimedia útiles, sencillas de utilizar, intuitivas y de gran impacto que las docentes pueden utilizar para crear o utilizar las narrativas ya estructuradas; el usuario cuenta con esas dos opciones y en cualquiera de ellas



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

podrá garantizar una respuesta efectiva por parte de los estudiantes.

La página *web* se encuentra actualmente disponible para su uso, con lo cual ya se puede acceder a su entorno y utilizar las diferentes herramientas que se han dispuesto para tal fin. Cabe recalcar que en la fase inicial de aplicación de la estrategia se ha orientado, sobre todo, a las docentes conformantes de la Red de Aprendizaje N°1 del Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca-Tulcán<sup>1</sup>.

Adicionalmente, se contó con la participación de las docentes por medio de reuniones de inducción a la plataforma, en la que se dictaron charlas informativas sobre sus objetivos, funcionamiento, dinámica, herramientas disponibles. En esta se encuentra hipervínculos de videos de apoyo de ayuda y recursos de pago al momento de aplicar las narrativas con los estudiantes, así como también, se permitió la apertura de un espacio para dudas e inquietudes acerca de la misma.

Los resultados obtenidos en la fase inicial de aplicación del proyecto consisten en que la página *web* sea una herramienta auténticamente útil para las docentes conformantes de la Red de Aprendizaje N°1 del Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca-Tulcán. Por medio de la página *web*, se espera que se consolide la implementación de estrategias didácticas innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes de educación inicial. Se aspira a que se fortalezcan los procesos académicos en un contexto en el cual la dependencia de las herramientas digitales ha aumentado considerablemente; que se fomente la conservación de los valores identitarios de la comunidad por medio de la transmisión de leyendas locales. Además, de permitir estrechar a los estudiantes con su propio proceso de desarrollo creativo y académico.

## 6. Conclusiones

Por medio del estudio realizado se pudo evidenciar que las docentes desconocían sobre estrategias didácticas innovadoras, las mismas que permiten el aporte fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación inicial, fortaleciendo las destrezas deseables en este nivel. Es imperativa la necesidad de crear estrategias educativas innovadoras que se valgan de las herramientas existentes en la actualidad para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el caso particular que se estudia, se concluye que las narrativas digitales son un sólido recurso a partir del cual iniciar tales procesos. Las narrativas digitales dentro de la educación inicial generan expectativas e interés en los niños por lo que se considera un recurso idóneo para las docentes.

Es evidente que por medio de la aplicación del instrumento la totalidad de los docentes de Educación Inicial concuerdan con que sí es importante la aplicación de estrategias didácticas innovadoras en el proceso de enseñanza- aprendizaje con niños. Aunque existe un bajo nivel de conocimiento sobre el tema, en general se puede apreciar que existe aprobación por parte de los docentes para la adopción de herramientas digitales para el desarrollo de estrategias orientadas a las narrativas digitales, lo cual consolida la pertinencia del proyecto presentado. El sitio *web* "*Storytelling* viviendo del ayer" creado con información organizada y pertinente acerca de las narrativas digitales facilitará a los docentes de educación inicial el uso y aplicación de esta herramienta dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; marca el inicio esencial en post de alcanzar el objetivo

<sup>1</sup> Enlace de la página *web* <https://mers21tef.wixsite.com/storytellingva> esta es de carácter libre para poder visualizar y utilizar todo el material que se encuentra en ella.



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## Referencias bibliográficas

- Avilés-Dinarte, G. (2011). La metodología indagatoria: Una mirada hacia el aprendizaje significativo desde "Charpack y Vygotsky". *Inter Sedes*, 12(23). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/view/981>
- Coll, C. (2016). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. Sinéctica, *Revista Electrónica de Educación*, 1-24.
- Cassany, D. (2012). En línea: *Leer y escribir en la red* (Primera edición). Editorial Anagrama.
- Cel -Ranilla, J. M., Cela-Ranilla, J. M., Esteve-González, V., Esteve-Mon, F., González-Martínez J. y Gisbert Cervera, M. (2017). El docente en la sociedad digital: Una propuesta basada en la pedagogía transformativa y en la tecnología avanzada. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(1), 403-422.
- Gallego Torres, R. A. (2017). Antecedentes para el diseño de una nueva estrategia didáctica y de comunicación para el e-learning. *Razón y Palabra*, 21(98), 51-65. Redalyc.
- Hermann Acosta, A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del *conocimiento*. *Sophía*, 1(19), 253. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.12>
- Hermann-Acosta, A. y Pérez-Garcías, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista ESPACIOS*, 40(41), 5-19.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2010). Metodología de la investigación (5a ed). McGraw-Hill.
- Leví Orta, G. del C. (2015). CACHEIRO GONZÁLEZ, M. L. (coord.) (2014). Educación y tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TIC. Madrid, UNED, 257 páginas. Bordón. *Revista de Pedagogía*, 67(2), 160-161.
- Martínez Migueléz, M. (2006). El paradigma emergente hacia una nueva teoría de la racionalidad científica (2 ed). Editorial Trillas.
- Montaña Cristancho, M. (2016). Narrativa digital y su implicación en la pedagogía de la era tecnológica. [Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <http://hdl.handle.net/11349/3974>
- Pujol, L. (1999). Los hipermedios como herramienta para facilitar el aprendizaje significativo: Una perspectiva constructivista. *Agenda académica*, 6(2), 125-233.
- Rosales López, C. (2009). Aprendizaje formal e informal con medios. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 35, 21-32.
- Villa G. (2011). Los relatos en línea. Universidad del Valle.



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## Autores

**STEPHANIE GARCÍA-MERA** obtuvo su título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Inicial en la Universidad Tecnológica Equinoccial (Ecuador) en 2015. Obtuvo el título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo en la Universidad Tecnológica Indoamérica (Ecuador) en 2021.

Actualmente es directora de la Escuela de Educación Básica Ángel de la Guarda, en los últimos años se ha desempeñado como docente de Educación Inicial y Preparatoria.

**MARCELA SILVA-JIMÉNEZ** obtuvo su título de Magíster en Educación Inicial por la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador (Ecuador) en 2007. Obtuvo el título de Especialista en Educación Inicial por la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador en 2007. Obtuvo el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Profesora Parvularia por la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador en 2002.

Actualmente es docente en la Facultad de Educación en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Es docente Parvularia de la Unidad Educativa Municipal “Eugenio Espejo” así como también docente Tutora de Proyectos de Investigación en el Programa de Maestrías de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Sus capacitaciones incluyen la aprobación de la Capacitación Pedagógica y Administrativa para la Promoción del Docente en el Sistema Educativo con una duración de 330 horas otorgado por la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad Central del Ecuador en 2023. Aprobación del Programa Diplomado-E-learning con una duración de 500 horas otorgado por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador en 2017. Aprobación de la Formación Docente en Línea con una duración de 120 horas otorgado por el Instituto Tecnológico Japón en 2022.



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)