

UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO

Maestría en Educación Tecnología e Innovación

Contar Historias Digitalmente a Niños De 3 A 5 Años de Edad: un Estudio de Réplica de Ashlan Kocaman-Karoglu (2015)

Tatiana Sthefanya Torres Jiménez

Licenciada en Educación Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

Jimmy Zambrano

Guayaquil, 28 de marzo del 2022

DECLARACION DE AUTORIA

Yo, Tatiana Sthefanya Torres Jiménez, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mí autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado, calificación profesional, o proyecto público ni privado; y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

En caso de que la Universidad auspicie el estudio, se incluirá el siguiente párrafo:

A través de la presente declaración cedo mis derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la UNIVERSIDAD DEL PACIFICO, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.



Tatiana Sthefanya Torres Jiménez

Contar Historias Digitalmente a Niños De 3 A 5 Años de Edad: un Estudio de

Réplica de Aslıhan Kocaman-Karoglu (2015)

Tatiana Torres Jiménez y Jimmy Zambrano

Facultad de Ciencias de la Educación y Derecho

Universidad Del Pacífico

Nota de Autor

Tatiana Torres Jiménez y Jimmy Zambrano Facultad de Educación y Derecho, Universidad el Pacífico. Cualquier mensaje referente a este artículo debe ser remitido a la Facultad de Ciencias de la Educación y Derecho de la Universidad del Pacífico, Guayaquil. E-mail:

tatiana.torres@upacifico.edu.ec, jimmy.zambrano@upacifico.edu.ec

Resumen

Actualmente la narración digital ha tomado un espacio relevante en la práctica pedagógica, dado que permite mejorar el desarrollo de competencias comunicacionales en los niños que ingresan a la escolaridad a través del relato de historias. Este estudio de réplica de Aslihan Kocaman-Karoglu (2015), pone en evidencia que la integración del arte de la narración con componentes multimedia genera aprendizajes significativos en el educando. Se utilizó un diseño experimental con pruebas previas, intervención y prueba posterior, además un análisis de varianza (ANOVA) y la prueba de igualdad de Levene. Los resultados de la investigación muestran como la narración digital a diferencia de la narración tradicional, permite desarrollar la imaginación, creatividad y asimilación de conocimientos de una manera más activa y participativa logrando captar la atención del educando.

Palabras clave: narración digital, narración tradicional, competencias comunicacionales, diseño experimental, multimedia, conocimientos.

Introducción

La historia puede ser compartida desde la experiencia, mostrando una serie de eventos, sucesos o hechos, permitiendo al oyente transportarse a los contextos donde se suscitaron. Es necesario contar cuentos a los niños desde sus primeros años de escolaridad, utilizando juegos simbólicos creativos, donde se produce una interacción juego-realidad, con un lenguaje claro e íntegro de acuerdo a la edad cronológica del niño y su evolución, permitiendo ampliar notablemente la capacidad del uso del lenguaje y sus manifestaciones.

Como menciona Abbott (Ryan, 2007), la narrativa es la representación de eventos, hechos o sucesos, que consiste en una historia y un discurso narrativo donde la historia es un evento o secuencia de eventos. Villalustre y Del Moral (2014) definen la narrativa digital como una novedosa técnica narrativa que facilita un multiformato, apoyado en el uso de recursos tecnológicos y digitales, entre ellas las herramientas, la presentación de ideas como Emaze, Google Presentations, PowToon, Genially, Canva entre otros y la comunicación como son los correos, SMS, sitios de redes sociales. Asimismo, Sandoval (2005) argumenta que el cuento infantil no sólo es importante porque sirve como estímulo y una fuente de motivación para el futuro lector; sino también, porque contribuye al desarrollo de la creación literaria e imaginación.

La narración digital y los cuentos infantiles se utilizan como una herramienta didáctica que genera interés en los niños y posibilita el enriquecimiento del lenguaje (Briceño & Niño, 2009) lo cual es un aspecto no menos importante la comunicación fluida con sus semejantes. Por consiguiente, este artículo tiene como objetivo utilizar las dos narrativas para identificar cual es la repercusión al utilizar diferentes herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizajes. Finalmente, este artículo concluye a través de una discusión donde se pone en evidencia los resultados y las posibles líneas de investigación que se pueden desarrollar a futuro.

La Narración Digital

La narración tradicional es considerada es una tradición ancestral que preserva la cultura de una comunidad de aprendizaje (Kocaman-Karoglu, 2015). De acuerdo con la historia en la literatura infantil, se observa las primeras manifestaciones literarias, donde involucran a narraciones de mitos, cuentos y leyendas que han transcurrido de generación en generación (López Téllez, 1996). A diferencia de la narración tradicional, la narración digital ha sido producto de investigación por varias universidades. Existen algunos estudios experimentales en el uso de la narración digital en el nivel inicial y preparatoria. Por ejemplo en la Universidad de Murcia, utilizaron el storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la educación infantil, a partir de una temática general propuesta por los estudiantes al respecto (Sánchez-Vera et al., 2019). En la Universidad de Oviedo se investiga una experiencia innovadora: realización de relatos digitales en el aula, con una duración de doce semanas en la que se ha realizado un relato digital con alumnos de educación infantil de 4 años, donde se menciona que fue una actividad formativa enriquecedora para los alumnos y docentes (López, 2015).

Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education reporta otro estudio donde se examinó los efectos de un método estructurado de cuentos en el desarrollo de habilidades de lectoescritura y lectoescritura digital en niños de 5 a 6 años. Los niños se dividieron en tres clases, con tres condiciones experimentales: el primero actividades normales de lectoescritura, el segundo se desarrolló a partir de la lectoescritura con actividades de cuentos y el tercero con actividades de cuentos digitales. Los resultados mostraron que las actividades que incorporan cuentos digitales brindan una forma viable y valiosa para mejorar la lectoescritura y lectoescritura digital en la educación infantil temprana (Maureen et al., 2020).

Contar historias en el proceso pedagógico resulta ser novedoso, emocionante, permitiendo estimular la curiosidad e imaginación, lo cual son elementos esenciales para armar y construir el nuevo aprendizaje (Ref). Actualmente se vive en una revolución de avances tecnológicos significativos en las últimas dos décadas ocasionando una revolución digital (Shelton et al., 2017) que da lugar a una marcada brecha digital especialmente en los países latinoamericanos y mucho más en estos tiempos de pandemia por el covid-19. Por lo expuesto anteriormente, se debe considerar las tres brechas digitales más relevantes: (1) accesibilidad a los dispositivos tic; (2) competencias y habilidades digitales; y (3) prácticas digitales y formas diferenciales de uso (Calderón Gómez, 2019), esto permitirá que más niños y niñas accedan a la educación y por ende evitar la deserción escolar.

Utilizar la narración digital en el aula requiere una experiencia limitada en tecnología por parte de los estudiantes, facilitando la conexión emocional de los educandos con conceptos que pueden estar localizados de acuerdo al contexto y edad del educando. Resulta oportuno mencionar que la narración digital gira en torno a la noción fundamental de integrar el arte de la narración con componentes multimedia. Además, las historias digitales, al igual que la narración tradicional, se centran en temas concretos que a la postre poseen un cierto punto de vista, que conlleve a generar aprendizajes a través del análisis y la comprensión de conceptos (Nair & Yunus, 2021). Toda narración de una historia utilizada en la praxis educativa podría ser una ilustración de los conocimientos que se trata de demostrar, donde el estudiante genera una interpretación de la historia, (Katuscakova, 2015), ahora bien la narrativa digital se caracteriza por su fragmentación, hiperlinealidad, propagabilidad, inmersión, participación, conectividad e interactividad (Aparici & García, 2017); para ello el docente debe organizar la información en

concordancia con el mensaje de la historia, además delinear los vínculos entre la historia y las características de la narrativa digital.

La narración digital se ha vuelto popular en los entornos escolares (Kocaman-Karoglu, 2015), permite a los estudiantes conocer otras culturas, identidades o formas de comunicarse por medio del lenguaje, donde se narran historias que pueden ser transmitidas, prevaleciendo la concepción del aprendizaje. En efecto, el uso adecuado del lenguaje conlleva a potenciar el aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento, tanto en los saberes académicos, culturales y sociales. La comprensión conceptual de los educandos percibe la asimilación del concepto y su significado, a través del análisis (Mäntylä y Koponen, 2007). Agregando lo descrito por Bruner (1990), las distintas formas de conocimiento son, básicamente, distintas narrativas, por ello, Morles (1987) sugiere que sin la comprensión no hay lectura. Promover la comprensión, a través de la narración de cuentos desde los primeros años de escolaridad, se considera una tarea clave para la adquisición de conocimientos. De esto se desprende que los estudiantes se introducen de apoco, al mundo del aprendizaje, donde pueden fortalecer la imaginación como una herramienta fundamental y con ello dar a conocer todo lo que bulle en su universo familiar, emocional y cognitivo. Todo lo expuesto anteriormente permite un desenvolvimiento integral en su infancia, con bases sólidas para conocer y comprender los fenómenos que se producen en su entorno.

Una de las formas naturales que los niños tienen, para expresar como observan el mundo circundante, es el dibujo, donde plasman su imaginación. Ahora bien la escuela del siglo XXI tiene nuevos desafíos y necesita nuevas respuestas que conlleve a formar educandos con nuevas habilidades para la comprensión (Aparici & Osuna-Acedo, 2013). Se cree que se puede apostar por la arquitectura del conocimiento en este mundo digital; donde los niños den rienda suelta a sus formas espontáneas y creativas a través del uso de la narración digital (Gil, 2016). En este

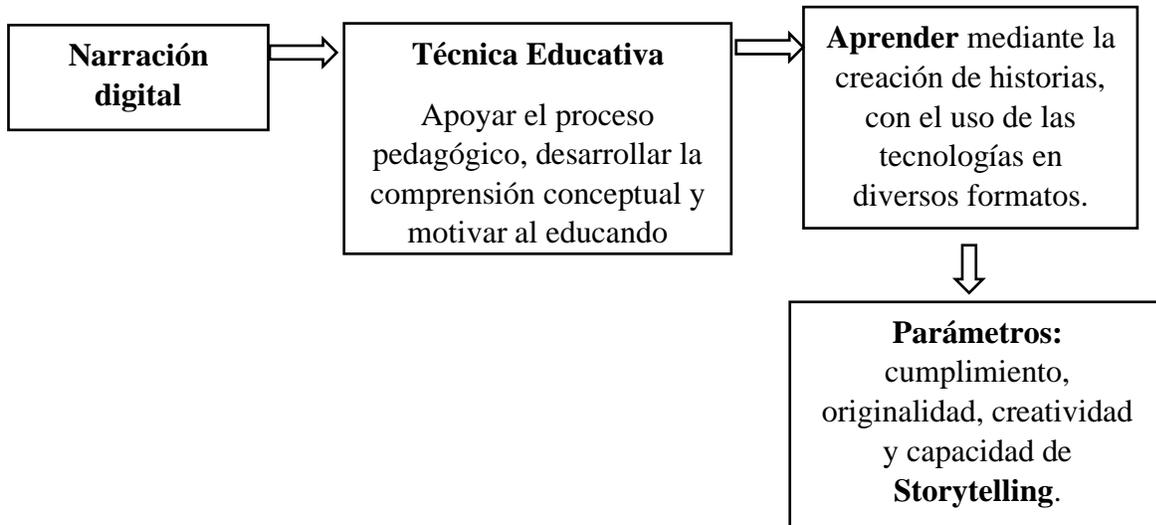
sentido, el presente estudio de réplica de Aslıhan Kocaman-Karoglu (2015) pretende determinar si existe alguna diferencia en la comprensión conceptual del contenido proporcionado entre los estudiantes de un grupo experimental (i.e, narración digital DST) y de control (i.e., narración tradicional). Por ello las nuevas tecnologías permiten el desarrollo de entornos de inmersión, donde el lector es a la vez creador (Murray, 1999). Por un lado está que el relato digital es una manifestación moderna del antiguo arte de contar historias, que trae consigo una evolución de los aprendizajes a partir de los relatos (Mendes et al., 2017). El relato digital es una serie de procesos cognitivos, conceptuales y actitudinales frente al desarrollo del nuevo conocimiento. Esto conlleva a comprender un texto determinando el porqué del mismo y ante toda la función comunicativa que persigue en los niños. Por otro lado, el texto que se relata utilizando una narración digital da a conocer las ideas del escritor y comprender significa relacionar dichas ideas con las del lector en un paralelismo de identificación.

Narración Digital y Educación

La narración digital conocida por su virtualidad en el arte oratorio, ha sido incorporada en la enseñanza y en los distintos niveles educativos con un gran potencial formativo (Cáceres, 2021). Su uso da lugar a nuevas formas de narrar (Gil, 2016), favoreciendo el desarrollo de habilidades conceptuales, comunicativas, actitudinales y sociales. La relación entre las tecnologías y el conocimiento se deben asumir de manera cautelosa. Se debe organizar y seleccionar las herramientas tecnológicas que permitan potenciar un aprendizaje activo, a ello se suma que como educadores es necesario orientar al estudiante para que pueda fortalecer y desarrollar sus habilidades (Suárez Palacio et al., 2018). En efecto la narración digital es una técnica educativa utilizada actualmente para aprender mediante las historias como se presenta en la Figura 1-

Figura 1

Aspectos de la Narración Digital



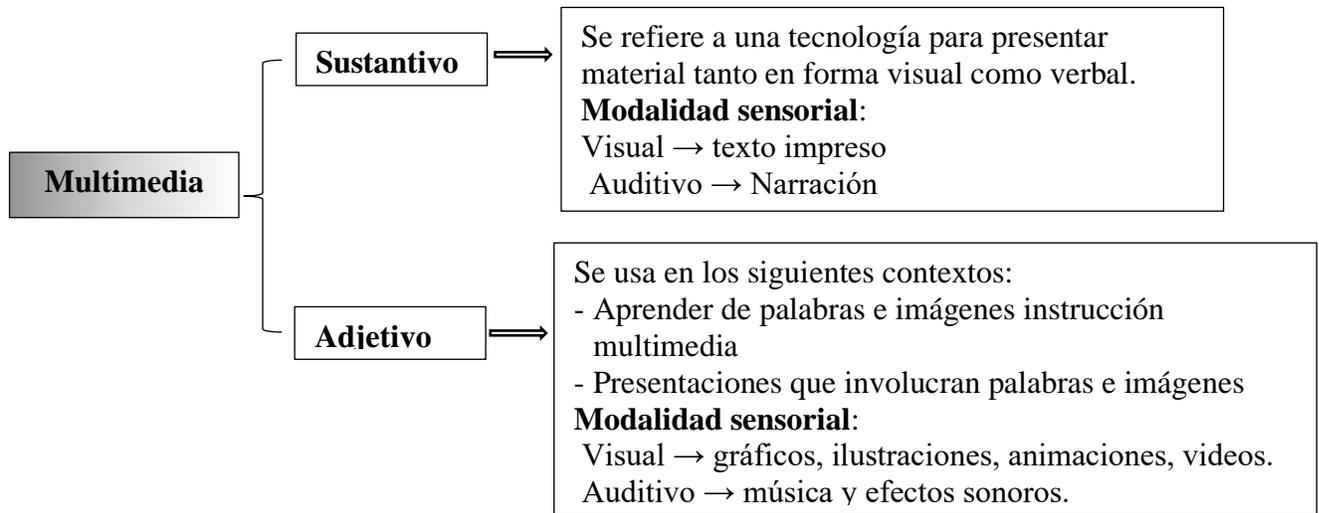
Nota: Toda actividad realizada a través de la narración digital debe responder a la necesidad de producir sus propias formas de comunicación (Cáceres, 2021).

Aprendizaje Multimedia

El aprendizaje multimedia o más conocido como: modo dual, formato dual, aprendizaje de código dual o de canal dual. Se basa en la idea de que los mensajes instructivos deben diseñarse a la luz de cómo funciona la mente humana. Cuando presentamos material solo en modo verbal, estamos ignorando la contribución potencial de nuestra capacidad para procesar también material en el modo visual (Mayer, 2021), por ello se muestra la caracterización de multimedia en la Figura 2. La proyección multimedia es útil, para poder presentar la información de manera dinámica a diferencia del texto estático que poseen los libros impresos, de igual forma, mejorar su comprensión y análisis (Rivero, 2010).

Figura 2

Denominación de Multimedia y Modalidad Sensorial



Nota: Adaptado de Mayer 2021.

Llevar a la práctica el aprendizaje multimedia es una tarea exigente que demanda y requiere de tres procesos cognitivos (selección, organización e integración) necesarios para desarrollar el aprendizaje activo. En primer lugar se selecciona las palabras e imágenes relevantes, seguidamente se organiza en representaciones verbales y pictóricas coherentes, para finalizar integrando lo verbal y las representaciones pictóricas entre sí y con conocimientos previos (Mayer, 2021). Los procesos subyacen a la construcción e integración de modelos mentales se basan en información que se encuentra en múltiples formatos.

Principio de Corporalidad y Corporeidad

Corporalidad

El cuerpo no es solo materia, sino también construcción afectiva; por ello la belleza es una, categoría corporal que puede perderse repentinamente si no se la practica con frecuencias. Cuando se narra una historia la corporalidad acapara toda la atención del oyente, convirtiéndose en un puente entre el que narra y el que escucha (Fernandez, 2021). Castro & Farina (Bourdieu,

1977) manifiesta que la corporalidad puede ser comprendida como aquellas disposiciones encarnadas, estructuras, formas de conocimiento y aptitudes adquiridas en la sociedad, dando lugar a la incorporación de estructuras y habilidades (Lancheros, 2019)

Los estudios realizados sobre el cuerpo, examinan la necesidad de ubicar a la experiencia plasmada en los contextos socioculturales y en el mundo circundante, dando como resultado el entramado de tendencias, movimientos físicos y significaciones de la práctica individual, colectiva y social (Castro & Farina, 2015)

Los educandos desde sus primeros años de escolaridad disfrutan que los docentes les presente libros interesantes de acuerdo a su edad y les expliquen el mundo circundante a través de las imágenes y textos cortos utilizando la expresión facial y corporal, mientras manipulan los textos, describen y dialogan sobre lo desconocido. Lo expresado anteriormente permite al educando mejorar el lenguaje y aprenden a disfrutar de la lectura, convirtiéndose en una actividad atractiva para el lector, creando así una relación de afecto con los libros.

Corporeidad

Dada la naturaleza de la “corporeidad” conocida como una construcción subjetiva del cuerpo (desde lo social se construye o destruye el cuerpo, mente o relaciones), son las prácticas vividas, los hechos en contexto, la percepción del propio cuerpo y la imagen del mismo, los sentimientos, las emociones y pensamientos que son las características principales que la constituyen (Lancheros, 2019). Es importante mencionar, que la forma en que la ‘corporeidad’ se manifiesta en las relaciones humanas y en la socialización. Ahora bien, conociendo este principio, cada vez que las personas nos desenvolvemos en contextos diferentes adoptamos actitudes, costumbres y expresiones propias del lugar.

Narración Digital y Comprensión Conceptual

La comprensión cimienta a partir de las relaciones que se une con los conocimientos. Los estudiantes entienden procesos y conceptos para luego explicarlos o describirlos desde su punto de vista (Churches, 2009). De acuerdo a la taxonomía de bloom para la era digital, donde se caracteriza al comprender como una destreza de pensamiento de orden inferior, lo que conlleva a crear, diseñar y construir una destreza de pensamiento de orden superior (Churches, 2009). Por consiguiente en el nivel inicial el docente desempeña un papel importante al proyectarse estrategias con el objetivo que el educando pueda crear nuevos significados y a partir de ello comprender su realidad (Franco Montenegro, 2009).

El Presente Estudio

El estudio replica el trabajo de Aslıhan Kocaman-Karoglu (2015), con la finalidad de conocer qué resultados se obtendría al aplicar la narración digital y la narración tradicional en los estudiantes de 3 a 5 años. En esta edad, según Papalia (2010), se fortalecen la memoria, el lenguaje y la inteligencia se hace más visible. Cuando se habla del nivel psicosocial, el auto concepto y la interpretación de las emociones y sentimientos son verdaderamente complejas. Donde se pudo evidenciar que por más elemental que sea el recurso tecnológico utilizado, el educando muestra cierta motivación e interés por aprender cosas nuevas que son primordiales para su formación integral.

Por esta razón los maestros necesitan experiencias de aprendizaje práctico, significativo e innovadoras basadas en la utilización de la gama de recursos tecnológicos, páginas web y plataformas de aprendizaje virtuales, para apreciar y comprender las posibilidades de los medios, los procesos de producción-elaboración y las aplicaciones pedagógicas (Shelton et al., 2017). Consolidando el propósito en los resultados obtenidos a partir de los dos tratamientos realizados con la narración digital y la narración tradicional, donde se pueda comprobar las variables;

llegando a obtener nuevas estrategias activas de enseñanza que puedan ser aplicadas en el desarrollo de habilidades narrativas.

Método

Participantes

Los participantes fueron estudiantes de educación inicial y preparatoria de dos instituciones educativas de Cariamanga, Ecuador. Participaron 72 (50,35%) hombre y 71 mujeres (49.65%). El grupo de control se conformó de 70 estudiantes y grupo experimental de 73 estudiantes. La edad promedio fue 3.96 ($DE = 1.38$).

Mediciones

Los instrumentos utilizados en este estudio fueron parecidos a los usados por Kocaman-Karoglu (2015). La variable dependiente fue la comprensión conceptual la cual se midió a través de una rúbrica de evaluación aplicada por 5 docentes tutoras de cada nivel, un cuestionario (Tabla 2) y la realización de un dibujo, donde el educando plasmo los conocimientos sobre los alimentos saludables y los hábitos de aseo personal. Se consideró la edad como una covariable y el dibujo. La prueba del dibujo se calificó usando una rúbrica de 6 niveles (Tabla 3). Al inicio del estudio se aplicó prueba previa (encuesta) tanto al grupo de control como al grupo experimental. Debido a que los niños no saben leer ni escribir, se les leyó las preguntas de un cuestionario para evaluar sus conocimientos previos.

La variable independiente fue el tipo de narración la narración digital que consistió en crear un cuento “Verdurín” utilizando diversos softwares (power point, audacity, imágenes gif) para luego presentarlo a los estudiantes, a través de las plataformas virtuales de aprendizajes. Siguió una discusión en la que los estudiantes compartieron ideas y participaron en la interacción, ofreciendo un ambiente favorable para que puedan expresarse. La narración

tradicional consistió en elaborar un rotafolio del cuento “Verdurín”, mismo que fue narrado por la docente investigador utilizando la plataforma Teams. Por tiempo de pandemia los dos tratamientos se dieron de forma virtual, utilizando las plataformas digitales, la evaluación se la realizó aplicando la rúbrica sobre 10 puntos de manera individual, basándose en las preguntas de comprensión conceptual de la Tabla 1 posterior a ello se realizó un análisis de los resultados obtenidos de la evaluación, con las docentes evaluadoras. Los docentes dirigieron debates para investigar los problemas centrales de la historia principal, aplicada a su contexto.

Tabla 1

Ejemplos de Preguntas de Comprensión Conceptual

Orden	Interrogante	Imagen
1.	¿Qué imagen muestra el un niño saludable?	
2.	¿Qué alimentos necesitamos comer para crecer sanos y fuertes?	
3.	¿Qué debemos hacer para fortalecer nuestro cuerpo?	
4.	¿Cuáles son las extremidades superiores?	
5.	¿Cuáles son hábitos de aseo personal?	

Calificación del dibujo

Nivel 1: En blanco

Nivel 2: Dibujos no representativos

Nivel 3: Dibuja alimentos saludables

Nivel 4: Dibujo de hábitos de aseo personal

Nivel 5: Dibujo de hábitos de buena salud

Nivel 6: (Representación integral) Niños dibujan los alimentos saludables, extremidades, hábitos de aseo personal, hábitos de una buena salud

*Rubrica de Calificación***Indicadores**

Reconoce los hábitos de aseo personal (valor 3 puntos)

Identifica cuales son las extremidades superiores (valor 2 puntos)

Realiza actividades que promueven hábitos saludables para su salud (valor 2 puntos)

Diferencia los alimentos saludables de la comida chatarra (valor 2 puntos)

Reconoce a un niño que esta saludable (valor 1 punto)

Diseño

El diseño consistió en un estudio experimental, con pruebas previas, intervención y prueba posterior. La variable independiente o intervención fue el tipo de narración digital: narración digital en video que consistió en un cuento “Verdurín” utilizando los recursos tecnológicos, donde se agregó sonidos, movimientos, efectos y animaciones. La narración digital con alta corporalidad que consistió en dar lectura de un cuento a través de un rotafolio impreso

con la misma estructura del cuento. Los dos tratamientos se dieron de manera virtual por tiempo de pandemia

Durante el análisis, cinco evaluadores diferentes (el investigador y cuatro maestros de educación inicial y preparatoria) codificaron las características de los dibujos para garantizar la confiabilidad. Las docentes evaluadores se centraron en clasificar los dibujos en las categorías descritas anteriormente. Trabajaron de forma independiente y puntuaron todos los dibujos, se consideró al dibujo como un sistema simbólico gráfico, permitiendo conocer al docente la realidad del pensamiento del niño o niña (Infante, 2004). Los resultados de la codificación de los evaluadores permitieron realizar el análisis general de todos los educandos y los aprendizajes desarrollados en los dos tratamientos.

Resultados

Para determinar si había diferencias entre el grupo experimental y el grupo de control en términos de comprensión conceptual de los educandos, se realizó un ANOVA de la prueba previa, dada con un diseño por grupos con edad, con un método estilo (3) con una trama de perfil de grupos, utilizando criterios alfa (.05)

Para realizar el análisis de la varianza se procedió a realizar la comparación entre sujetos, como se representa en la Tabla 2, sumado a ello los resultados estadísticos descriptivos de la variable dependiente de la Tabla 3.

Tabla 2

Factores Inter-sujetos

Variables Independientes			N
Grupos	1	Cuentos tradicionales	70
	2	Cuentos digitales	73

Tabla 3

Estadísticos Descriptivos (Variable dependiente ganancia)

Grupos	Media	Desv. Desviación	N
Cuentos tradicionales	.4571	1.45149	70
Cuentos digitales	.1370	1.41730	73
Total	.2937	1.43807	143

Además se realizó la prueba de igualdad de Levene de varianzas de error como se muestra en la Tabla 4.

Tabla 4

Variable Dependiente Ganancia de Desempeño

<i>F</i>	<i>gl1</i>	<i>gl2</i>	<i>p</i>
.827	1	141	.365

Nota: Diseño: Intersección + edad + grupos

Prueba la hipótesis da como nula dado que la varianza de error de la variable dependiente es igual entre grupos como véase en la Tabla 5 y el Grafico 1 donde se representa las medidas marginales estimadas.

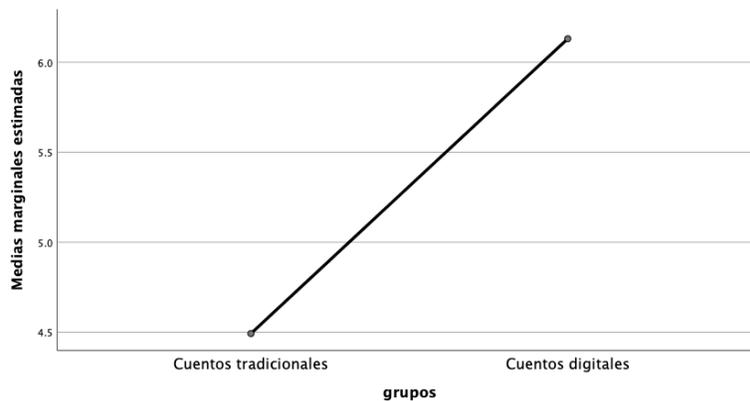
Tabla 5

Variable Dependiente de Ganancia de Conocimiento o Desempeño

Origen	Tipo III de suma		Media			Eta parcial al cuadrado
	de cuadrados	gl	cuadrática	F	p	
Modelo corregido	6.691 ^a	2	3.345	1.632	.199	.023
Intersección edad grupos	5.356	1	5.356	2.613	.108	.018
	3.028	1	3.028	1.477	.226	.010
	.181	1	.181	.088	.767	.001
Error	286.973	140	2.050			
Total	306.000	143				
Total corregido	293.664	142				

Grafico 1

Medidas Marginales Estimadas en la Prueba Previa.



Las covariables que aparecen en el modelo se evalúan en los valores siguientes: edad = 3.96

Posterior a ello se realizó un ANOVA de la prueba posterior, dada con un diseño por grupos con edad de la prueba previa, utilizando un método estilo (3), con una trama de perfil de grupos, utilizando criterios alfa (.05) y un diseño por grupos de edad antes de la prueba, para representar la variable dependiente véase en la Tabla 6.

Estadísticos descriptivos.

Tabla 6

Variable Dependiente: Prueba Posterior

Grupos	Desv.		
	Media	Desviación	N
Cuentos tradicionales	4.64	1.204	70
Cuentos digitales	6.56	.764	73
Total	5.62	1.388	143

Sumado a ello se realizó la prueba de igualdad de Levene de varianzas de error considerando como diseño: intersección + edad + prueba previa + grupos, dando como resultado los datos de la Tabla 7 considerando la variable dependiente y en la Tabla 8 como resultado de la prueba de efectos inter-sujetos de igual forma de la variable dependiente, véase también las medidas marginales del Grafico 3, todos estos resultados corresponden a la prueba posterior.

Tabla 7

Variable Dependiente: Prueba Posterior

F	gl1	gl2	Sig.
10.637	1	141	.001

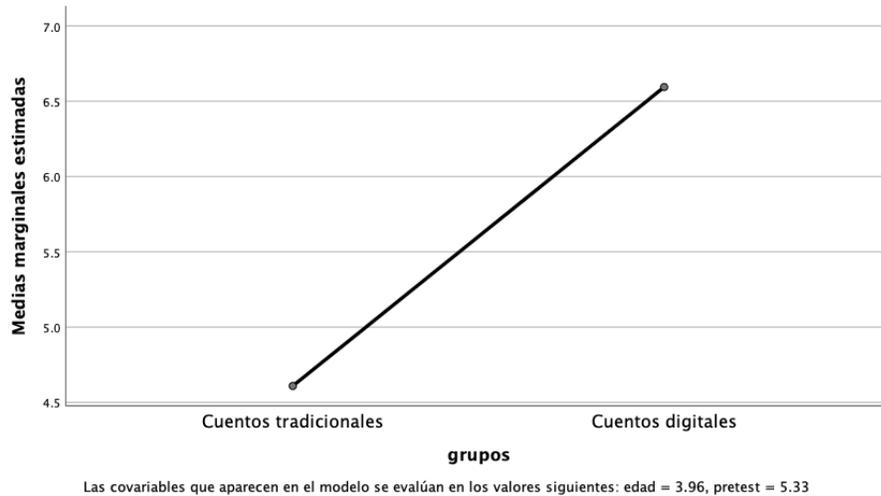
Pruebas de efectos inter-sujetos**Tabla 8***Variable Dependiente: Prueba Posterior*

Origen	Tipo III de suma		Media			Eta parcial al cuadrado
	de cuadrados	gl	cuadrática	F	Sig.	
Modelo	146.543 ^a	3	48.848	53.436	.000	.536
corregido						
Intersección	74.737	1	74.737	81.757	.000	.370
edad	13.404	1	13.404	14.663	.000	.095
pretest	7.076	1	7.076	7.741	.006	.053
grupos	54.461	1	54.461	59.576	.000	.300
Error	127.065	139	.914			
Total	4794.000	143				
Total	273.608	142				
corregido						

Nota: R al cuadrado = .536 (R al cuadrado ajustada = .526)

Gráfico 3

Medidas Marginales Estimadas de la Prueba Posterior.



Con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre el uso de las tecnologías digitales como vínculo para los aprendizajes significativos, que conlleve a crear educandos críticos y reflexivos; considerando la naturaleza de la investigación que se lleva a efecto para dicho artículo científico. Para investigar lo que menciona (Kocaman-Karoglu, 2015) Un enfoque de mapa conceptual basado en la web podría mejorar su narración... las gramáticas de la historia pueden ser un enfoque eficaz para desarrollar herramientas de narración centradas en el alumno” (p.3). A ello se suma que para Bruner (1986) la narración es la capacidad que posee el ser humano para expresar las emociones, sentimientos y pensamientos, donde la psicología la presenta como una forma de pensamiento. Por lo tanto, se considera oportuno aplicar esta réplica de dicho artículo científico, en los educandos de los dos establecimientos educativos para conocer cuáles son los aprendizajes obtenidos al realizar los dos tratamientos, narración tradicional y narración digital; obteniendo los siguientes resultados según los datos estadísticos descriptivos, véase en la Tabla 9, donde se pone en evidencia las derivaciones finales de la investigación.

Tabla 9.*Estadísticos Descriptivos de las dos Pruebas Aplicadas*

	<i>Grupos</i>	<i>Media</i>	<i>DE</i>	<i>n</i>
Prueba	Cuentos tradicionales	4.19	.767	70
previa	Cuentos digitales	6.42	1.05	73
Prueba	Cuentos tradicionales	4.64	1.20	70
posterior	Cuentos digitales	6.56	.76	73

Según lo observado se puede manifestar que la experimentación con el tratamiento tradicional tanto en la prueba previa y prueba posterior se ha obtenido resultados relevantes en base a los conocimientos adquiridos.

Discusión

En el presente estudio de réplica realizado en dos instituciones educativas del cantón Calvas, provincia de Loja, Ecuador, ambas instituciones de carácter fiscomisional, se ha determinado que al realizar la experimentación tanto en el grupo de control (narración digital utilizando un material físico-rotafolio) con 70 estudiantes y para el grupo experimental (i.e., narración digital utilizando recursos multimedia) con 73 estudiantes, quienes poseen una edad de 3 a 5 años en los niveles Inicial I y II, como también en preparatoria. Según manifiesta Sánchez-Mesa (2008) reconoce a la narrativa es considerada una manera de representar hechos o sucesos, que varía de acuerdo con las épocas y la cultura donde se narre. En la obra “El relato digital” se entiende por narrativa digital, a la nueva forma de narrar, aprovechando todos los recursos que presentan las tecnologías digitales de la comunicación (Rodríguez & Annacontini, 2019). Al observar los resultados obtenidos en el estudio de réplica se ha observado conductas positivas

luego de su aplicación como: enriquecimiento de su cultura, mejorar significativamente el lenguaje, desarrollar la capacidad de concentración y la memoria; a través de la identificación de buenas prácticas de alimentación y hábitos saludables.

Según Ribeiro (2015) en la narración de cuentos digitales destaca las siguiente habilidades y competencias: desarrollo de identidad, auto confianza, inteligencia emocional, creatividad, razonamiento analítico, entre otros (Ribeiro, 2015). Ocasionando un nivel de aprendizaje más eficiente donde se produce un vínculo entre lo afectivo y cognitivo. Para Miller (2014) las historias se cuentan en todo tipo de plataformas diferentes y a través de todo tipo de dispositivos diferentes (Miller, 2014). En el estudio de réplica se utilizó la narración con la finalidad que los educandos interactúen y participen de manera sincrónica y asincrónica, evidenciando una actitud positiva frente a los recursos utilizados.

Otros investigadores han obtenido resultados relevantes en la aplicación de la narración digital en niños de preescolar, al obtener aprendizajes significativos para los educandos y en los docentes una experiencia innovadora (Sánchez-Vera et al., 2019; Maureen et al., 2020; López, 2015). Dejando en evidencia que el iniciar la educación con la utilización de herramientas digitales para la comprensión se puede llegar a desarrollar una variedad de estilos de aprendizaje y formas de expresión por medio la práctica de la narrativa digital (Bermúdez et al., 2004). Otras investigaciones indican que cada vez es más trascendental la capacitación en materia de recursos multimedia como también en la formación y auto-formación de los educadores en el área de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Santos Miranda-Pinto & Osório, 2008), lo que permitirá transformar e innovar las prácticas pedagógicas en contexto educativo, creando además oportunidades, motivar a los educandos. Ocasionando que exista la posibilidad de adaptación a las características personales (González & Lescaille, 2018), lo que favorece un

clima propicio para su desarrollo cognitivo y garantizar la adquisición de nuevos conocimientos como también de competencias básicas en el ámbito lingüístico (Lázaro & Cervera, 2006).

De acuerdo a los estudios realizados sobre la narración digital, se encuentran resultados donde se manifiesta que existe un fortalecimiento de habilidades del lenguaje oral en los estudiantes del nivel preescolar a través de la narrativa digital, donde pueden dar origen a la creación y producción de historias, utilizando una serie de recursos como: el dibujo, el video, el audio, la música, la fotografía (Caro, 2015). Para Bejarano (2017) se evidencia cómo las narraciones digitales permiten que los estudiantes se expresen no solo con sus propios dibujos, creaciones y producciones del conocimiento a partir de lo observado, sino con sus propias voces, promoviendo el sentido de individualidad y creatividad (Bejarano, 2017). Por lo tanto, confirmada la versatilidad del relato para el aprendizaje productivo y afianzado el actual auge del fenómeno de la narrativa digital, y por qué no provechar las habilidades tecnológicas de los nativos digitales, para investigar el papel que desempeña la imaginación en el proceso de aprendizaje (Fortes, 2018). Así mismo los medios y recursos digitales dan origen a un nuevo paradigma educativo, donde los aprendizajes pueden llevarse a efecto desde cualquier contexto, dentro o fuera de las aulas de clase. Para finalizar la convivencia diaria se convierte en espacio para las nuevas prácticas pedagógicas (Andrade-Velásquez & Fonseca-Mora, 2021)

Una historia es una experiencia virtual que permite a los oyentes y lectores crear su propio conocimiento tácito en una realidad simulada (Takeda, 2016). Esto ocasiona que los educandos por la edad del estudio dejaron fluir su imaginación en la representación del dibujo, simbolizando los objetos de manera clara, más en los niños con edad de 5 años. Donde intervienen varios factores en la comprensión conceptual como: edad, habilidades motrices,

cognitivas y comunicativas. Además la narración digital tiene la capacidad de contextualizar, adaptar e involucrar a los estudiantes con ideas que de otra manera no se harían visibles (Shelton et al., 2017). Cabe señalar que todos estos usos pretenden dar algún grado de motivación o entretenimiento para los estudiantes y para los docentes que los ponen en práctica en el ámbito educativo. Se debe considerar que los aprendizajes producidos a través del conocimiento, la habilidades, destrezas y la comprensión conceptual son el material que se intercambia en toda practica educativa que desea generar aprendizajes activos (Perkins, 1999).

Al analizar la evaluación del docente investigador y los docentes tutores no hay diferencia en los dos tratamientos, dado que trabajar con cuentos digitales no mejora el desempeño en términos de conocimientos. Se puede deducir considerando que la edad de los educandos está dada para expresar lo aprendido a través del dibujo, que es la forma en que ellos demuestran lo aprendido. Por último el nivel de acuerdo entre los docentes evaluadores, es del 80%, lo que demuestra que los datos obtenidos son positivos para la presente investigación, y permiten indagar, conocer y comprender el porqué de aquellos resultados. Ahora bien citando a varios autores sobre la representación del dibujo en los primeros años de escolaridad. González (1989) afirma que a través del dibujo se puede recolectar una serie de información relevante, para comprender y tener un conocimiento de la personalidad del ser humano (González, 1989).

El dibujo en los niños según Present (1970) permite demostrar que ellos poseen una gran una gran imaginación y creatividad en su modo de abordar el arte y las situaciones de la vida cotidiana. Los dibujos de los niños y niñas van progresando conjuntamente con su edad, esto es un indicador positivo de su nivel de madures, a ello se suma la adquisición de un mayor desarrollo cognitivo y motriz, además una adecuada comprensión del contexto en el cual se desenvuelven. Se puede decir que los niños que recibieron el tratamiento de narración digital

sintieron más seguridad en expresar lo aprendido a través del dibujo, dado que sus rasgos plasmados permitieron al docente conocer no solo la comprensión conceptual, misma que según Wangyal (2006) puede ser de dos tipos: con pensamiento que es la comprensión conceptual e intelectual y sin pensamiento que es la comprensión directa. Todo aquello nos permite observar la personalidad de cada uno de los educandos; por ende, se puede decir que en ese momento no trabajaron a presión; más en la aplicación del instrumento de evaluación si lo hicieron por el mismo hecho de querer terminar más rápido y/o tener agotamiento mental por el uso de plataformas digitales.

Como ya se mencionó anteriormente en los resultados tanto en la prueba previa y prueba posterior se encuentra diferencias establecidas, donde según el análisis de los dos tratamientos establecen resultados positivos. A diferencia de la aplicación en el artículo original el grupo de control fue de manera presencial y en este caso los dos tratamientos tanto el grupo experimental y de control fue aplicado en tiempo de pandemia del COVID-19, donde los docentes buscaron las herramientas tecnológicas más adecuadas para guiar los aprendizajes de los educandos. En la actualidad se hizo muy común el modelo de aprendizaje a través de las diferentes plataformas digitales educativas donde combinan tres modelos: Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizajes sus siglas en inglés LCMS (Learning Content Management System), Sistema para el manejo del emprendimiento LMS (Learning Management System) o EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje); este último el más utilizado en el contexto. Por ello se estima que al aplicar este estudio en tiempo del covid-19 donde los dos tratamientos se utilizaron las herramientas tecnológicas, se logró captar la atención, siendo el único medio para llegar con el conocimiento y de esta manera permitir la continuidad de la educación.

Además, este estudio proporciono conciencia tecnológica, permitiendo a los estudiantes a temprana edad involucrarse e integrarse con la tecnología, pese a que ya están involucrados en juegos y más actividades que realizan en la utilización de la tecnología como un medio de aprendizaje oportuno. En el mundo de la evolución tecnológica actual, la narración digital puede ser una herramienta educativa de utilidad oportuna para aplicar una educación híbrida. Para futuras investigaciones se recomienda realizar los estudios involucrando los subniveles educativos elementales y medio, lo que permitirá establecer y comparar los resultados obtenidos, en beneficio de mejorar la práctica educativa y por ende la comprensión conceptual que tanta falta hace en los niños y jóvenes, dado que lee, pero no comprenden. Según Blythe y Perkins sostienen que la comprensión pertenece a la capacidad de crear o hacer con el conocimiento una serie de procesos cognitivos bien definidos que estimulan las operaciones del pensamiento: explicar, demostrar, generalizar, establecer analogías y dar ejemplos, a partir de ello crear un nuevo conocimiento. Ahí se estaría hablando de un nivel de la comprensión y no memorización (Susana et al., 2010).

Referencias

- Andrade-Velásquez, M.-R., & Fonseca-Mora, M.-C. (2021). Las narrativas transmedia en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 12(2), 159. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.17795>
- Aparici, R., & García, D. (2017). *¡Sonríe, te están puntuando!: Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror*.
- Aparici, R., & Osuna-Acedo, S. (2013). La Cultura de la Participación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 4(2), 137. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2013.4.2.07>
- Bejarano, G. (2017). Las Narraciones Digitales como Estrategia para promover la Expresión Libre y Creativa. *XIII Conferencia Internacional En Informática Educativa*, 298–308. <http://www.ribiecol.org/#memorias>
- Bermúdez, A., Escobedo, H., & Jaramillo, R. (2004). Enseñanza para la comprensión. *Educere*, 8(27), 529–534.
- Briceño, L., & Niño, M. (2009). Conozcamos el Mundi de Willy. In *La lectura y escritura como procesos transversales en la escuela* (pp. 11–30).
- Cáceres, C. (2021). *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior*.
- Calderón Gómez, D. (2019). Panorámica de la desigualdad digital en España: Operacionalización y dimensionamiento de las brechas digitales de accesibilidad, habilidades y formas de uso. *Arxius*, 41, 109–122.
- Caro, N. H. (2015). *Fortalecimiento de habilidades del lenguaje oral en preescolar a través de la narrativa digital*. 612–615.
- Castro, J., & Farina, C. (2015). *Hacia un cuerpo de la experiencia en la educación corporal*.

179–184. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/77827>

Churches, A. (2009). Bloom's Taxonomy for the Digital Age. *Eduteka*, 1–12.

<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/TaxonomiaBloomDigital.pdf>

Fernandez, C. (2021). Rhetoric of Corporality: Representation and Apprehension of Bodies in Aristophanes' *Plutus*. *Humanitas*, 77(77), 39–65. https://doi.org/10.14195/2183-1718_77_3

Fortes, R. (2018). *Narrativa Transmedia : La fantasía como vínculo entre narrativas textuales y multimedia*. 63–71.

Franco Montenegro, M. (2009). Factores de la metodología de enseñanza que inciden en el proceso de desarrollo de la comprensión lectora en niños. *Zona Próxima*, 11, 134–143.

Gil, J. (2016). Narrativa digital e infancia. La generación de los creadores colaborativos. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.5>

González, A., & Lescaille, N. (2018). Las tecnologías de la información y las comunicaciones aplicadas al procesos enseñanza aprendizaje. *Revista Cubana de Tecnología de La Salud*, 8(1), 142–154. <http://www.revtecnologia.sld.cu/index.php/tec/article/view/980>

González, M. (1989). El dibujo infantil en el psicodiagnóstico escolar. *Revista de Estudios Historicos*, 2(2), 99–113. <https://doi.org/10.14201/3212>

Infante, J. (2004). *El dibujo y la expresión*.

Katuscakova, M. (2015). Sharing scientific knowledge through telling stories, digital storytelling. *Proceedings of the European Conference on Knowledge Management, ECKM*, 0, 408–415.

Kocaman-Karoglu, A. (2015). Telling stories digitally: an experiment with preschool children. *Educational Media International*, 52(4), 340–352.

<https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1100391>

- Lancheros, K. (2019). Corporalidad y Corporeidad: resignificación desde la experiencia de personas con diversidad funcional, en el campo de la rehabilitación. In *Corporalidad y Corporeidad: resignificación desde la experiencia de personas con diversidad funcional, en el campo de la rehabilitación* (Vol. 0, Issue 0).
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/77827/1026572767.2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lázaro, J., & Cervera, M. (2006). La integración de las TIC en los centros escolares de educación infantil y primaria: condiciones previas. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 0(28), 27–34.
- López, B. R. E. Y. (2015). Experiencia innovadora: realización de relatos digitales en el aula. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 0(32), 1-16–16.
- López Téllez, G. (1996). La narración de cuentos y la adquisición de la lengua inglesa en la Enseñanza Primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 25, 159–166.
- Mäntylä, Terhi ; Koponen, I. (2007). Understanding the Role of Measurements in Creating Physical Quantities: A Case Study of Learning to Quantify Temperature in Physics Teacher Education. *Science & Education*, 16. <https://doi.org/10.1007/s11191-006-9021-2>
- Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*, 52(1), 55–76. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00263-7>
- Mayer, R. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Mendes, C., Perin, C., & Santin, R. (2017). A QUESTÃO DA USURA EM ROBERT DE

- COURÇON. *Notandum*, 20(43), 159–177. <https://doi.org/10.4025/notandum.43.10>
- Miller, C. (2014). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. 568. <https://www.amazon.com/-/es/Carolyn-Handler-Miller/dp/0415836948>
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio* (Paidós (ed.)).
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A Systematic Review of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills. *Sustainability*, 13(17), 9829. <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Perkins, D. (1999). ¿ QUÉ ES LA COMPRENSIÓN ?
- Ribeiro, S. (2015). Digital storytelling: An integrated approach to language learning for the 21st century student. *Teaching English with Technology*, 15(2), 39–53.
- Rivero, P. (2010). El aprendizaje multimedia de la historia: valoración de una experiencia de aula. In *Pensar históricamente en tiempos de globalización* (Vol. 2014, Issue April, pp. 1–8). https://www.academia.edu/8999786/El_aprendizaje_multimedia_de_la_historia_valoraci%C3%B3n_de_una_experiencia_de_aula?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page
- Rodríguez, J. L., & Annacontini, G. (2019). *Metodologías narrativas en educación*.
- Sánchez-Vera, M. D. M., Solano-Fernández, I. M., & Recio-Caride, S. (2019). Digital storytelling using videos in early childhood education. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, 54, 165–184. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i54.09>
- Santos Miranda-Pinto, M., & Osório, A. (2008). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(9), 1–12. <https://doi.org/10.35362/rie4691889>

- Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 58–68.
<https://doi.org/10.1080/21532974.2016.1276871>
- Suárez Palacio, P., Vélez Múnera, M., & Londoño Vásquez, D. (2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 0(54), 184–198.
- Susana, M., Jameson, C., & Torres, J. E. (2010). La enseñanza para la comprensión como marco conceptual para el mejoramiento de la calidad educativa : la estrategia de la evaluación integrativa. *Congreso Iberoamericano De Educacion*.
http://www.chubut.edu.ar/descargas/secundaria/congreso/ACCESO/R1857_Torres.pdf
- Takeda, Y. (2016). Applying digital storytelling to business planning. *Computational and Cognitive Approaches to Narratology*, 1998, 140–163. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0432-0.ch005>
- Villalustre & Del Moral. (2014). «*Digital storytelling*»: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros | Revista Complutense de Educación. 115-132. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/41237>
- Wangyal T. (2006) *Maravillas de la Mente Natural: La Esencia del Dzogchen En La Tradición Bön, Originaria del Tíbet*. México