



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES,  
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
ORIENTACIÓN EDUCATIVA**

**Storytelling: una estrategia didáctica para desarrollar el  
pensamiento crítico**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
ORIENTACIÓN EDUCATIVA**

**Autora:** Calderón Córdova, Yanela Margoth

**Directora:** Andrade Vargas, Lucy Deyanira

ALAMOR

2023



*Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>*

2023

## **Aprobación del director del Trabajo de Titulación**

Alamor, 24 de abril de 2023

Doctora

Lucy Deyanira Andrade Vargas

**Directora de la maestría en educación con mención en orientación educativa**

Ciudad.-

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de titulación denominado: Storytelling: Una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes, realizado por Yanela Margoth Calderón Córdova ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Director:

Directora del Trabajo de Integración Curricular Desarrollo

C.I.:1105540262

Correo electrónico:ldandrade@utpl.edu.ec

### **Declaración de autoría y cesión de derechos**

Yo, Yanela Margoth Calderón Córdova , declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor (a) del Trabajo de Integración Curricular denominado: Storytelling:Una estrategia Didáctica para desarrollar el pensamiento crítico, de la maestría en Educación mención en Orientación Educativa específicamente de los contenidos comprendidos en: (Storytelling y Pensamiento crítico, siendo Dra Lucy Andrade la tutora del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”, en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....

Yanela Margoth Calderón Córdova

C.I.: 1105540262

Correo electrónico: [yanecita041993@gmail.com](mailto:yanecita041993@gmail.com)

### **Dedicatoria**

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios, por haberme regalado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi esposo por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. A mis hijas por ser la fuente de inspiración para conseguir mis logros y mis metas y a mis padres y hermana por brindar siempre su apoyo y consejos, valores y principios los cuales me permiten crecer como persona.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por haberme regalado la vida, salud, fortaleza y apoyo a lo largo del estudio de la Maestría.

Agradezco a Dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.

A mi esposo, por su muestra de afecto y comprensión en mi deseo de superación

A mis hijas por ser el pilar fundamental para no rendirme y seguir adelante con todo lo que me propongo.

A mis padres y hermana por darme el apoyo necesario para continuar con mis estudios por acompañarme durante todo este arduo camino y compartir conmigo alegrías y fracasos.

A mi compañera Marly Nardela Cueva Quevedo por habernos mantenido unidas y brindarnos ayuda moral y académica durante toda la carrera.

A mi Directora, Dra Lucy Andrade por su valiosa guía y asesoramiento a la realización de la misma.

Gracias a todas las personas que ayudaron directa e indirectamente en la realización de este proyecto.

## Índice de contenido

Aprobación del director del Trabajo de Titulación .....	II
Declaración de autoría y cesión de derechos .....	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenido .....	VII
Resumen .....	1
Abstract.....	2
Introducción .....	3
Capítulo uno .....	6
Pensamiento Crítico .....	6
1.1    Concepto de Pensamiento crítico .....	6
1.2    Desarrollo del Pensamiento Crítico: Enfoques y Teorías .....	7
1.3    Elementos, Importancia, Características y Habilidades del Pensamiento Crítico.....	9
1.3.1 Elementos del Pensamiento Crítico .....	9
1.3.2 Importancia del Pensamiento Crítico.....	11
1.3.3 Características del Pensamiento Crítico .....	12
1.3.4 Habilidades del Pensamiento Crítico .....	13
Capítulo dos .....	15
Estrategias Didácticas .....	15
2.1    Definición y Tipos de Estrategias para el desarrollo del Pensamiento Crítico	15
2.2    Storytelling .....	21
2.2.1 Fases y procedimiento para desarrollar Storytelling.....	25
Capítulo tres .....	29
Metodología .....	29
3.2    Objetivos.....	29
3.2.1 Objetivo general.....	29
3.2.2 Objetivos Específicos.....	29

3.3 Selección de los participantes .....	30
3.4 Diseño Metodológico .....	30
3.5 Recursos.....	30
3.6 Técnica e instrumentos.....	31
3.6.1 Instrumento.....	31
Capítulo cuatro.....	33
Análisis de Resultados y Discusión.....	33
4.1 Análisis de Resultados .....	33
Conclusiones .....	43
Recomendaciones .....	44
Referencias.....	45
Apéndice .....	51
Apéndice A. Propuesta de Storytelling .....	51

### Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Estrategias educativas didácticas.....	18
<b>Tabla 2.</b> Dimensiones del Instrumento .....	33
<b>Tabla 3.</b> Conoce usted que es el Storytelling .....	33
<b>Tabla 4.</b> Cree que el storytelling es una narrativa creativa, abierta y dinámica .....	34
<b>Tabla 5.</b> Ha usado alguna vez storytelling en sus clases .....	34
<b>Tabla 6.</b> Al realizar un storytelling en el tiempo más corto posible se vuelve más interesante.....	35
<b>Tabla 7.</b> Cree usted que los estudiantes al trabajar con storytelling tienen facilidad para entender mejor los relatos.....	35
<b>Tabla 8.</b> Cree usted que al trabajar con storytelling el estudiante aprende a identificar y comentar las partes de un relato .....	36
<b>Tabla 9.</b> Cree usted que al usar storytelling, el estudiante encuentra fácilmente la idea principal y la idea secundaria.....	37

<b>Tabla 10.</b> Cree usted que al usar storytelling, el estudiante realiza argumentos orales en relación a un cuento.....	37
<b>Tabla 11.</b> Si en clase se usa storytelling; el estudiante aporta con criterios personales a la solución de algún conflicto .....	38
<b>Tabla 12.</b> El estudiante tiene dificultad para solucionar problemas .....	38

### Índice de Figuras

<b>Figura 1.</b> Pensamiento como competencia humana.....	8
---	---

## Resumen

El pensamiento crítico es uno de los factores que toda persona necesita para defenderse dentro de su contexto. La presente investigación tiene como objetivo desarrollar el pensamiento crítico a través del storytelling en los estudiantes de quinto grado de educación básica de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" de Alamor, cantón Puyango; se planteó la investigación con un diseño experimental a nivel descriptivo siguiendo un método de investigación cuantitativo mediante la técnica de la encuesta y se utilizó un cuestionario a dhoc con el propósito de conocer el uso y aplicación del storytelling por parte de los docentes. Cuyos resultados reflejan que los docentes conocen poco sobre el storytelling, y debido a este bajo conocimiento se usa con poca frecuencia en el aula. Además, los docentes consideran que el storytelling ayuda bastante para que los estudiantes contribuyan a la solución de conflicto. Por lo que se presenta un manual con el procedimiento a seguir para implementación del storytelling en el aula, con la finalidad de desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.

*Palabras clave:* Pensamiento crítico, desarrollo, storytelling

### **Abstract**

Critical thinking is one of the factors that every person needs to defend themselves within their context. The objective of this research is to develop critical thinking through storytelling in fifth grade students of basic education at the "Dos de Agosto" School of Basic Education in Alamor, Puyango canton; The research was proposed with an experimental design at a descriptive level following a quantitative research method through the survey technique and a dhoc questionnaire was used with the purpose of knowing the use and application of storytelling by teachers. Whose results reflect that teachers know little about storytelling, and due to this low knowledge it is used infrequently in the classroom. In addition, teachers consider that storytelling helps a lot for students to contribute to conflict resolution. Therefore, a manual is presented with the procedure to follow for the implementation of storytelling in the classroom, in order to develop critical thinking in students.

Keywords: Critical thinking, development, storytelling

## Introducción

Transmitir información no es un reto de la escuela, pero sí lo es desarrollar la capacidad de los estudiantes para saber encontrarla, comprenderla y leerla críticamente de manera que posibilite la toma de decisiones fundamentadas. Al momento que los lectores se enfrentan a un texto puede tomar distintas posiciones, pero sin duda la más difícil es la posición crítica, en la que el lector ha de llevar a cabo un proceso de negociación entre el texto y sus conocimientos para poder construir su propia interpretación (Coulter et al., 2015).

El pensamiento crítico está siempre relacionado con vivencias, experiencias; no se produce en la nada; cuando las personas piensan siempre se basan en algo. Pero, mucho del pensar en si mismo, es arbitrario, distorsionado, parcializado, desinformado o prejuiciado. Sin embargo, tanto la calidad de vida como la calidad de lo que se produce, hace o construye, depende precisamente, de la calidad del pensamiento (Lenox, 2000).

En la actualidad es preocupante como los estudiantes no reflexionan lo que leen o lo que escriben, está claro que lo comprenden, pero se les dificulta sacar una conclusión o dar un aporte personal donde incluya aspectos positivos o negativos de un tema determinado. Es por ello que, en este proyecto investigativo se prioriza la valoración del storytelling, diagnosticando su uso y aplicación en el desarrollo del pensamiento crítico en los niños de quinto grado de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" de Alamor, cantón Puyango.

La presente investigación se enmarca en un diseño experimental a nivel descriptivo siguiendo un método de investigación cuantitativo, mediante la técnica de la encuesta y se utilizó un cuestionario a dhoc con el propósito de conocer el uso y aplicación del storytelling por parte de los docentes. Para ello, se consideró la participación de un grupo de seis docentes de sexo femenino, las mismas que cuentan con formación académica de tercer nivel; con un rango de edad entre 25 a 40 años y forman parte de la planta docente de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto", ubicada en el Barrio Norte de la ciudad de Alamor, cantón Puyango, provincia de Loja.

El instrumento que se empleó está elaborado con base a preguntas cerradas de selección con escala Likert y preguntas dicotómicas de elaboración propia en el cual consta

de tres dimensiones que son: uso y aplicación del storytelling; esta dimensión tiene tres sub-dimensiones que investigan el conocimiento, la construcción y la importancia del storytelling por parte de los docentes de la institución, otra dimensión que se evalúa es el Storytelling para desarrollar pensamiento crítico, en el cual se compone de tres sub-dimensiones que buscan conocer como los docentes observan el análisis, la argumentación, y la solución de problemas en los estudiantes, esto servirá para poder aplicar el storytelling para el desarrollo del pensamiento crítico, otra de las dimensiones que se investiga es la implementación en el aula, en la cual se desea conocer si los docentes están dispuestos a implementar esta estrategia.

Una de las facilidades para llevar a cabo este trabajo investigativo, corresponde al alcance de la recolección de datos confiables, debido a que se obtienen directamente de los docentes encuestados. Para luego realizar el análisis respectivo de los resultados; a partir de los cuales se ejecuta la discusión, realiendo la comparación con otras investigaciones similares, así como las conclusiones y recomendaciones pertinentes para dar cumplimiento a los objetivos planteados.

Así también, este documento consta de algunos capítulos: En el Capítulo uno se presenta la argumentación bibliográfica de los temas relacionados a la investigación, que corresponde al marco teórico, como: pensamiento crítico, desarrollo, enfoques y teorías; así como, los elementos, importancia, características y habilidades del pensamiento crítico.

En el Capítulo dos consta la segunda parte del marco teórico, donde se incluye temáticas como las estrategias didácticas, la definición y tipos de estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico; y el stotyelling.

En el Capítulo tres hace referencia a la metodología, donde consta el contexto de investigación, el diseño metodológico, los recursos, la selección de los participantes, las técnicas e instrumentos de recogida de información, y el procedimiento correspondiente para obtener los resultados del estudio.

En el Capítulo cuatro se presenta el análisis y discusión de los resultados, donde se realiza la interpretación de los resultados obtenidos, la discusión, además de las principales conclusiones y recomendaciones de la investigación.

En cuanto a la importancia que tiene la investigación para las instituciones participantes y para la muestra de estudio, esta radica en que la Escuela "Dos de Agosto" contará con datos reales sobre el diagnóstico de su uso y aplicación del storytelling en el desarrollo del pensamiento crítico en los niños que estudian en la institución, y con una propuesta de aplicación de esta herramienta narrativa, que permita a los docentes conocer sobre el uso y correcta utilización del storytelling en las aulas, para de esta manera aportar al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

## Capítulo uno

### Pensamiento Crítico

#### 1.1 Concepto de Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es una de las formas más mencionadas y presentes en la literatura (Bezanilla-Albisua et al., 2018); sin embargo, el pensamiento crítico es un concepto que no está “homologado”, existen varias ideas sobre su concepto, de tal manera, que se presentan algunos de los más utilizados.

Según Saiz y Rivas (2012), señalan que el pensamiento crítico es un “proceso de búsqueda de conocimiento, a través de habilidades de razonamiento, de solución de problemas y de toma de decisiones, que permite lograr con mayor eficacia los resultados deseados” (p. 3).

Entre los teóricos más influyentes que han definido el pensamiento crítico, se encuentra Ennis (1985), quien menciona que el pensamiento crítico se concibe como el pensamiento racional y reflexivo interesado en decidir qué hacer o creer.

Así mismo, para López (2012), el pensamiento crítico es “una actividad reflexiva; porque analiza lo bien fundado de los resultados de su propia reflexión como los de la reflexión ajena”. Hace hincapié en el hecho de que se trata de un pensamiento totalmente orientado hacia la acción (p. 3).

En la actualidad, más allá de las competencias cognitivas o disposiciones, lo fundamental para desarrollar el pensamiento crítico son las competencias metacognitivas y la evaluación epistemológica, teniendo implicaciones para la enseñanza (Saiz & Rivas, 2011). Así mismo, Fernandez et al. (2016), señalan que el pensamiento crítico es una competencia intelectual que debe ser cultivada en forma intencional y sistemática en cambiar de la enseñanza de estrategias generales de lectura, al desarrollo de habilidades de lectura crítica.

Por consiguiente, el pensamiento crítico está formado tanto de habilidades como de disposiciones, tal como lo han demostrado autores como Ennis (2011) y Halone (1986), de conocimiento relevantes como lo propone McPeck (1990), y competencias metacognitivas (Kuhn y Weinstock, 2002).

A manera de resumen se concluye que el pensamiento crítico ha sido definido por múltiples actores, sin embargo, todas las definiciones asocian pensamiento crítico y racionalidad, es decir; es el pensamiento que reconoce el predominio de la razón sobre las otras dimensiones del pensamiento, siendo de importancia porque ayuda a las personas a tener un mejor panorama de la situación, para tomar decisiones correctas.

## **1.2 Desarrollo del Pensamiento Crítico: Enfoques y Teorías**

Uno de los propósitos centrales que en la actualidad orienta acciones en los campos de la educación y la pedagogía es la formación de pensamiento crítico. Este contenido, con una larga historia en la filosofía, la psicología, la pedagogía y en general, las ciencias sociales, cobra hoy relevancia (Tamayo et al., 2015). Es por ello, que a continuación se presentan los enfoques y teorías del pensamiento crítico.

Uno de los enfoques del pensamiento crítico es el intraindividual, este enfoque prioriza el uso de esta habilidad como proceso cognitivo concreto y aplicable, en relación con habilidades que permiten el logro de un pensamiento productivo (Saiz y Rivas, 2011). Podría entenderse entonces el pensamiento crítico, como un proceso orientado mayoritariamente hacia el razonamiento; es decir, que puede regirse y analizarse según las reglas de la lógica, o como proceso mental que puede mejorarse y fortalecerse como aspecto intelectual, considerándolo un proceso mental de cognición individual (intraindividual), concentrándose en cómo la persona utiliza su cognición para filtrar información (Ossa & Díaz, 2017).

Otro de los enfoques es el interindividual, este enfoque está centrado en el pensamiento crítico como aspecto orientado a las conductas sociales y al desarrollo de la cultura (enfoque interindividual), se podría relacionar con experiencias que buscan el logro de habilidades más complejas y holistas, como el enjuiciamiento, la comprobación de hipótesis, la toma de decisiones y la solución de problemas (Ossa & Díaz, 2017).

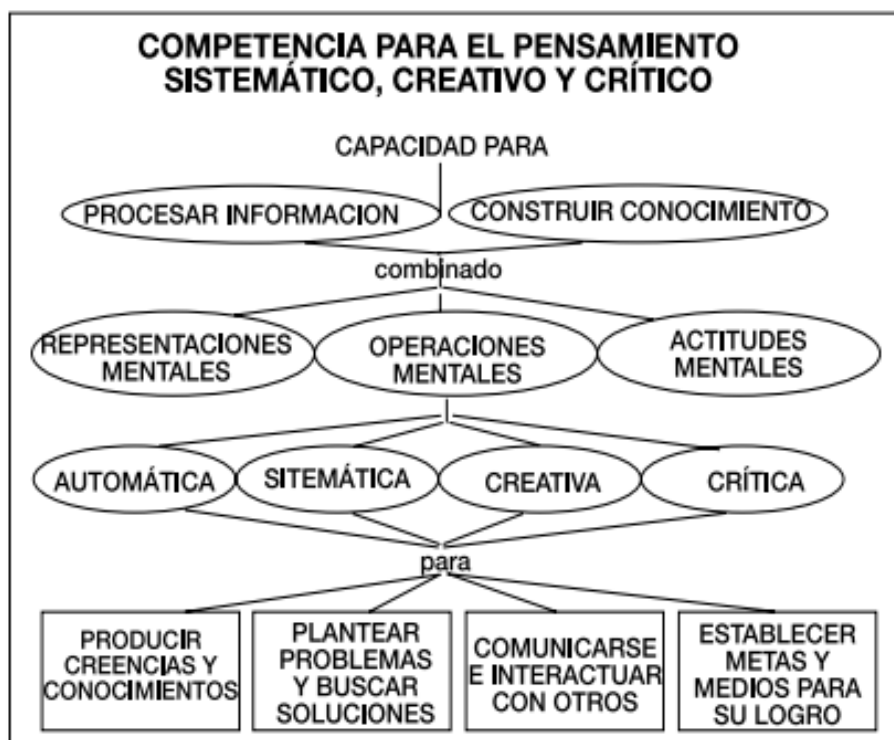
Este enfoque, ayudaría a la persona a obtener una herramienta efectiva de adaptación a sus necesidades cotidianas y en función de su cultura. Así también, permitiría el desarrollo de actividades didácticas y curriculares en el proceso de formación de los estudiantes.

Así mismo, al referirse a las teorías del pensamiento crítico, hay que mencionar que una de estas teorías es la del pensamiento reflexivo y crítico, que es un modelo donde el pensamiento es considerado como actividad vital histórico-cultural. A decir de, Villarini (2014, p. 36), existen múltiples definiciones elaboradas por diversos filósofos, psicólogos y educadores acerca de la naturaleza del pensamiento; sin embargo, una definición es la "capacidad que tiene el ser humano para construir una representación e interpretación mental significativa de su relación con el mundo".

Una segunda teoría sobre el pensamiento crítico, es el pensamiento como competencia humana general, donde el pensamiento es la capacidad o competencia general del ser humano para procesar información y construir conocimiento, combinando representaciones, operaciones y actitudes mentales, en forma automática, sistemática, creativa o crítica, para producir creencias y conocimientos, plantear problemas y buscar soluciones, tomar decisiones y comunicarse e interactuar con otros, y, establecer metas y medios para su logro (Villarini, 2014).

**Figura 1.**

*Pensamiento como competencia humana*



*Nota.* Adaptado de *Competencia para el pensamiento sistemático, creativo y crítico* [Fotografía], Villarini, 2014, Fuente (<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pp/v3-4/v3-4a04.pdf>).

El estudiante está haciendo uso y desarrollando de su capacidad de pensamiento, por el poder que muestra al producir conocimientos, solucionar problemas, tomar decisiones y comunicarse en forma significativa. Además, el desarrollo del pensamiento es estimulado cuando se plantea tareas para construir conocimiento en clases, solucionar problemas, tomar decisiones y comunicarse significativamente; estas actividades son las que ayudan a los estudiantes a ejercitarse y desarrollar esta capacidad intelectual, siendo este el objetivo educativo primordial de los maestros, sobre la enseñanza orientada al desarrollo del pensamiento (Villarini, 2014).

Una tercera teoría del pensamiento crítico es el modelo de pensamiento reflexivo (sistemático), donde el pensamiento reflexivo consiste en el empleo deliberado y sistemático de los recursos mentales a la luz del propósito o meta de entender, explicar, manejar, decidir o crear algo. Es el pensamiento orientado a la solución de problemas y la toma de decisiones eficaces y efectivas, es el pensamiento instrumental por excelencia (Villarini, 2014).

Finalmente, se encuentra la teoría de pensamiento crítico, donde el crecimiento, eficacia y creatividad del pensamiento está en su capacidad para el continuo autoexamen, autocrítica, autocontrol, que proporciona su capacidad crítica a partir de la metacognición (Ossa & Díaz, 2017).

En conclusión, en este enfoque se emplea el proceso lógico o mental, que permite a las personas realizar un análisis de un problema determinado, puesta en marcha de actitudes y capacidades ligadas al mismo y consecuentemente la resolución del problema.

### **1.3 Elementos, Importancia, Características y Habilidades del Pensamiento Crítico**

#### **1.3.1 Elementos del Pensamiento Crítico**

Este pensamiento posee ocho elementos básicos, cada uno de ellos es la base para entender el desarrollo de la criticidad (Paul y Elder, 2013).

1. Propósito del pensamiento; supone que todo lo que se hace está orientado hacia el logro de un objetivo con la finalidad de hallar soluciones.

2. Pregunta en cuestión; nace de la idea que siempre se debe partir de una pregunta, un problema, una situación retadora para buscar respuestas a ello.
3. Información; se basa en el hecho de someter el cuestionamiento a la búsqueda de antecedentes que le permitan entender el problema que necesita una idea u opinión.
4. Interpretación de inferencias; involucra el uso de la deducción como vía para arribar a conclusiones adecuadas y coherentes.
5. Conceptos; pone énfasis en la expresión mediante conceptualizaciones precisas y claras para no caer en confusiones o imprecisiones.
6. Supuestos; nacen de argumentos que se basan, en principio, en suposiciones, lo importancia del pensamiento crítico en la labor docente cual exige cautela, previsión para evitar equivocaciones.
7. Implicaciones y consecuencias; trata de los resultados que podría traer con él todo cuestionamiento y que serán de gran utilidad para tomar decisiones correctas.
8. Puntos de vista; pone énfasis en la idea, opinión a favor o en contra, tesis o postura que asume cada persona en el momento que se enfrenta a una situación problematizadora o retadora; cabe precisar también que pueden existir diferentes puntos de vista para afrontar el mismo problema.

Por su parte, Villarini (2014), indica que la organización del sistema de pensamiento incluye tres subsistemas que están relacionados íntimamente, cuyo carácter específico está determinado por los procesos adaptativos y de apropiación histórico-cultural:

1. Sistema de representaciones o codificación; se trata de patrones mentales en términos de los cuales se organizan los estímulos o la información de modo que ésta se torna significativa. Por ejemplo: las imágenes, las nociones, los libretos, los esquemas, los conceptos.
2. Sistema de operaciones; se trata de procedimientos mentales que se llevan a cabo sobre la información para organizarla o reorganizarla. Por ejemplo: las

destrezas intelectuales, las estrategias y tácticas de pensamiento, las heurísticas, los algoritmos y los métodos.

3. Sistema de actitudes; se trata de disposiciones afectivas que proporcionan finalidad y energía a la actividad del pensamiento. Por ejemplo: las emociones, los intereses, los sentimientos, los valores.

El pensamiento crítico debe basarse en datos concretos, evidencia, experiencia o investigación, para que sean creíbles y sensatos, a la vez, se debe verificar que la información recolectada sea fidedigna, real y también, es necesario tomar en cuenta los distintos puntos de vista que pueden existir para afrontar un problema.

### **1.3.2 Importancia del Pensamiento Crítico**

El pensamiento crítico es una capacidad esencial para la vida contemporánea, cuyos beneficios son de por vida, ya que apoyan a los estudiantes en la regulación de sus habilidades de estudio y posteriormente, empoderan a las personas a contribuir creativamente a la profesión seleccionada (Aizikovitsh-Udi & Cheng, 2015).

Por su parte, Abrami et al. (2015), considera que el pensamiento crítico puede y debe ser enseñado no sólo en la universidad sino en la educación secundaria y primaria; es decir, a cualquier nivel, y destacan el diálogo significativo y la resolución de problemas como las metodologías más apropiadas para su desarrollo, a pesar de no obviar que es la madurez del estudiante lo que realmente influye en la aplicación de esta competencia en su vida social y personal.

Por otro lado, el pensamiento crítico es esencial para la innovación, la mejora, la creatividad y el compromiso, de aquí la importancia de desarrollarlo en la escuela y en la universidad. Es así que, según el World Economic Forum (2016), se considera que el pensamiento crítico es un proceso básico y aporta los principales cambios en las competencias prioritarias, como:

1. La resolución de problemas complejos
2. Pensamiento crítico
3. Creatividad

4. Liderazgo
5. Trabajo en equipo
6. Inteligencia emocional
7. Toma de decisiones
8. Orientación
9. Negociación
10. Pensamiento flexible

A manera de conclusión, el pensamiento crítico tiene importancia no solo en el ámbito educativo, sino en muchos más ámbitos, como el laboral, por ser uno de los elementos claves en la consecución de una sociedad sostenible, que implica estar sensibilizados, así como contrastar una realidad social, política, ética y personal.

### **1.3.3 Características del Pensamiento Crítico**

El pensador crítico ideal se caracteriza además de sus habilidades cognitivas, también por su disposición y la manera en que se enfrenta a los retos de la vida (G. López, 2012). El pensamiento crítico, particularmente en el ámbito de los dominios específicos del conocimiento, se constituye como el propósito central de la didáctica de las ciencias (Tamayo et al., 2015).

Según Mcknown (1997, como se citó en Machado et al., 2018), categorizó las características del pensamiento crítico bajo tres principios:

- Se basa en el cuestionamiento, es necesario que las deducciones hechas a partir del pensamiento crítico dependan de una evidencia válida y fuerte.
- Requiere un pensamiento profundo.
- Requiere concentración y enfoque total.

Por otro lado, Fancione (1990, como se citó en López, 2012), menciona que lo que caracteriza al pensamiento crítico en la vida cotidiana incluye los siguientes rasgos:

- Curiosidad por un amplio rango de asuntos.
- Preocupación por estar y permanecer bien informado.

- Estar alerta para usar el pensamiento crítico.
- Confianza en el proceso de indagación razonada.
- Confianza en las propias habilidades para razonar.
- Mente abierta para considerar puntos de vista divergentes al propio.
- Flexibilidad para considerar alternativas y opiniones.
- Comprensión de las opiniones de otra gente.
- Justa imparcialidad en valorar razonamientos.
- Honestidad para encarar los propios prejuicios, estereotipos, tendencias egocéntricas o sociocéntricas

Por lo señalado anteriormente, se concluye que son varias las características del pensamiento crítico, todas ligadas a crear ideas y representaciones en la mente en base a lo que se percibe del mundo a través de los sentidos, siendo la característica principal de este pensamiento, la orientación a la comprensión y resolución de problemas, a la evaluación de alternativas y a la toma de decisiones.

#### **1.3.4 Habilidades del Pensamiento Crítico**

Es muy importante conocer sobre las destrezas que intervienen en el pensamiento crítico, de tal forma que la persona pueda definir o comprender en su totalidad una situación o problema que lo encamine hacia su solución (Saiz y Rivas, 2012). En este contexto, es que el pensador crítico, debe desarrollar capacidades específicas estimuladas constantemente, de tal manera que se puedan potenciar lo suficiente hasta convertirse en una verdadera habilidad. Se reconoce que el pensador crítico presenta cuatro habilidades fundamentales: argumentación, análisis, solución de problemas y evaluación (Cangalaya, 2020).

Así también, Wojciehowski & Ernst (2022), afirman un desarrollo significativo del pensamiento creativo desde temprana edad de los niños, lo cual tiene una relación con la realización de actividades y juegos, tanto en campo abierto como en el aula, afrontando nuevos retos, resolviendo nuevos problemas y actividades que los haga pensar en diversas

soluciones ante una misma situación, donde el niño piense de manera creativa y descubra nuevas experiencias, desarrollando a la vez las habilidades del pensamiento crítico.

De esta manera se reconoce que la persona presenta cuatro habilidades que son fundamentales en el pensamiento crítico, que están directamente relacionadas con la cognición, entendida como la facultad de procesar información:

- Argumentación: se basa en una relación triple: el conjunto de una posición justificada, otra posición opuesta justificada (contraargumento) y una tercera posición o respuesta.
- Análisis: es una habilidad intrínseca del pensamiento que se emplea para extraer las partes de un todo, y con ello determinar su incidencia en cierto fenómeno.
- Solución de problemas: son los procesos de conducta y pensamiento para ejecutar determinada tarea intelectualmente exigente.
- Evaluación: facilita tomar las decisiones correctas ante las situaciones que el sujeto tiene que enfrentar cotidianamente (Cangalaya, 2020).

## Capítulo dos

### Estrategias Didácticas

#### 2.1 Definición y Tipos de Estrategias para el desarrollo del Pensamiento Crítico

Los cambios sociales y culturales de la actualidad requieren de ciudadanos formados con una mentalidad crítica, abierta y flexible ante los cambios (Moreno-Pinado y Velázquez, 2017). Este tipo de pensamiento requiere para su desarrollo del uso de métodos de enseñanza que desencadene una serie de procesos cognitivos, afectivos, volitivos y emocionales generadores de capacidades y habilidades orientadas al saber analizar e interpretar la información (Águila, 2014).

Dentro de este proceso de enseñanza, el docente tiene por función profesional orientar y guiar a los alumnos para que tengan el acceso a la información; así mismo, debe saber conducirlos al poner en práctica estrategias y procedimientos que les permitan asimilarla, y asumir posiciones críticas al momento de realizar una comprensión completa y genera un nuevo conocimiento que puede ser empleado de forma consciente en la práctica escolar (Tobón, 2013).

Por ello, es importante conocer que las estrategias didácticas son procesos intencionales dirigidos a un objetivo relacionado con el aprendizaje; estas estrategias facilitan los procesos de aprendizaje, y están intrínsecamente relacionadas con el pensamiento meta cognitivo, en el sentido que el estudiante dirige y controla su propio proceso de aprendizaje. Las investigaciones relacionadas a las estrategias didácticas de enseñanza son múltiples, e incluso no hay un consenso para decidir cuáles son las más adecuadas para el aprendizaje (Águila, 2014).

Es así que, dentro de las estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento crítico, se encuentra el trabajo colaborativo, que se lo considera como una estrategia didáctica que contribuye al desarrollo de habilidades y competencias comunicativas y de interacción social en estudiantes; además, es preciso mencionar que, la construcción del conocimiento aumenta a medida que los estudiantes cuentan con espacios para compartir ideas, experiencias, fuentes de información y aprendizajes, mediados por la interacción social y

comunicación, que son aspectos fundamentales dentro de la formación integral del estudiante (Ramírez y Rojas, 2014).

De igual manera, Guerrero et al. (2018), mencionan que, entre los métodos encontrados para el desarrollo del pensamiento crítico, está la colaboración, que es usada como estrategia didáctica para motivar al grupo escolar a comprometerse con la planificación, seguimiento y evaluación conjunta de las actividades a realizar para producir conocimientos, haciendo que, el rol que cumple cada integrante del grupo sea esencial para la consolidación de las metas de trabajo propuestas en clase.

Otra de las estrategias es la comprensión lectora, que están orientadas al desarrollo del pensamiento, las mismas que son vistas como una herramienta ideal para el apoyo al maestro en su labor académica, de modo que, se pueden aplicar en las distintas actividades didácticas en el aula, a partir de la lectura de diferentes textos, su análisis y reflexión correspondiente, como un ecanisto que permita a los alumnos generar una manera crítica de pensar (Cuentas y Herrera, 2021).

Por su parte, Águila (2014), señala que en un grado o paralelo puede adoptarse como estrategia didáctica, el aprendizaje basado en problemas (ABP), e incluir algunas técnicas didácticas diferentes al mismo a lo largo del curso; pero, si el aprendizaje basado en problemas se emplea en la revisión de ciertos contenidos, se puede decir que se utilizó como técnica didáctica.

Ahora bien, como parte de las estrategias didácticas se encuentran las estrategias digitales para el desarrollo del pensamiento crítico, tomando en consideración que los avances tecnológicos e informáticos de los últimos años han revolucionado el mundo entero, generando cambios en todos los ámbitos de la sociedad actual, incluyendo a la educación; en donde se han ido incorporando diferentes herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para hacer mejoras en los métodos didácticos y para fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes (García y Rivera, 2019).

Así mismo, en la última década se ha incrementado el uso de los dispositivos electrónicos con acceso a internet en la población infantil de educación primaria de manera

extraescolar, en donde éste se ha enfocado en la parte recreativa, básicamente en redes sociales y juegos en línea. Por su parte, Rodríguez-Alayo y Cabell-Rosales (2021), establecen que la competencia digital es la utilización de Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) para fomentar el acceso al conocimiento.

Adicional, hay gran cantidad de dispositivos y equipos tecnológicos, así como aplicaciones en línea y aplicaciones fuera de línea que facilitan los procesos educativos. Las herramientas a utilizar en el aula deben ser seleccionadas de acuerdo a las necesidades específicas de los estudiantes (López, 2020). A la vez, la integración de las estrategias didácticas educativas y las tecnologías de información y comunicación promueven el trabajo activo, colaborativo e interactivo de maestros y alumnos, todo esto con el propósito de alcanzar objetivos académicos, y a partir de esta combinación, surgen escenarios críticos y reflexivos (Moscoso et al., 2021).

Dentro de éstos escenarios, el pensamiento crítico es considerado como uno de los retos de la educación en un contexto tan cambiante, que requiere de permanente actualización pedagógica para lograr una formación integral de los estudiantes en conocimientos, habilidades y actitudes, así como, un pensamiento reflexivo, crítico, creativo y desarrollo de la autonomía (Delgado y Chávez, 2022).

Es así, que este pensamiento conlleva a encontrar algo novedoso, enfoques nuevos, genuinas perspectivas y a comprender de manera muy diferente la concepción de las cosas. Se considera como producto de este tipo de pensamiento la danza, la música, la poesía, la literatura dramática, los inventos y las innovaciones técnicas; así también, existen otros ejemplos básicos como el hacer una interrogante hacia una posible solución, que lleva a concebir el mundo de manera imaginativa y distinta (Facione, 2017).

Las estrategias didácticas de enseñanza-aprendizaje y su relación con las tecnológicas digitales que el docente y estudiante dispone en su formación académica, se describen a continuación (Vargas, 2020):

Tabla 1

*Estrategias educativas didácticas*

<b>Estrategia Educativa</b>	<b>Descripción</b>	<b>Tecnología Digital</b>
Mapas Conceptuales	Esta estrategia permite almacenar información y desarrollar los conceptos de enseñanza y aprendizaje basada en los contenidos curriculares.	a) Draw.io. Herramienta dependiente de Google Suite, esta aplicación permite el desarrollo de mapas conceptuales y es de uso gratuito con un límite de espacio de almacenamiento en la nube (Internet). b) CmapTools. Es un software para crear mapas conceptuales en línea de manera muy sencilla e intuitiva, estableciendo relaciones entre toda clase de objetos. c) Microsoft Visio. Permite diseñar diagramas de flujo y de procesos, mapas conceptuales, líneas de tiempo y organigramas con gran facilidad, esta herramienta es de pago. d) Lucidchart. Es una herramienta en Internet de trabajo visual que combina diagramas, visualización de datos, mapas conceptuales y colaboración para acelerar el entendimiento e impulsar la innovación, esta herramienta es de pago.
Mapas Mentales	Esta estrategia permite construir los conceptos y gestionar la información entre el cerebro y el exterior de temas curriculares, porque es el instrumento más eficaz y creativo para tomar notas y planificar pensamientos.	a) MindMeister. Dependiente de Google Docs, este complemento permite a docentes y estudiantes el desarrollo de mapas mentales en Internet. b) Lucidchart. Es una herramienta en Internet que permite el desarrollo de mapas mentales, es una herramienta es de pago. c) XMind. Es una herramienta de mapeo mental y lluvia de ideas con todas las funciones, es una herramienta de pago.
Infografías	Esta estrategia permite explicar en una imagen combinada de texto, ilustración y diseño información sintetizada de	a) Google Drawing. Esta herramienta de dibujos de Google permite el desarrollo de infografías tanto individuales como colaborativas y es de uso gratuito con un límite de espacio de almacenamiento en la nube (Internet). b) Piktochart. Es una

	temas curriculares, de manera directa y rápida.	herramienta en Internet que permite diseñar y crear infografías para utilizarlas en proyectos o presentaciones para docentes y estudiantes.
Ilustraciones	Esta estrategia facilita la codificación visual de la información de temas curriculares (fotografías, esquemas, medios gráficos y otros), estos recursos pueden llamar la atención o distraer.	a) Google Drawing. Esta herramienta en línea permite el desarrollo de ilustraciones y trabaja en un entorno gráfico a partir de dibujos, imágenes, textos, dependiente de Google Suite. c) RealWord Paint. Es un completo editor de imágenes, dispone de un potencial de herramientas, abre imágenes existentes, documentos nuevos e incluso importa fotografías desde la cámara o el escáner. d) GIMP. Es un programa que sirve para la edición y manipulación de imágenes, permite la ilustración de gráficos.
Preguntas Intercaladas	Permite practicar y consolidar lo que ha aprendido, resuelve dudas, permite la autoevaluación.	a) Google forms. Herramienta dependiente de Google Suite, esta aplicación permite realizar evaluaciones y autoevaluaciones en línea, es de uso gratuito con un límite de espacio de almacenamiento en Internet. b) Survey Monkey. Es una herramienta que permite crear encuestas en línea y captar voces, opiniones y datos valiosos. c) Microsoft Forms. Es una herramienta en línea que permite crear formularios para la recolección de datos, evaluaciones en línea así como autoevaluaciones, se almacena en Internet en Microsoft Office 365.
Pistas Tipográficas	Esta estrategia mantiene la atención e interés mediante señalamientos que se hacen en un texto o en una situación para enfatizar contenidos curriculares.	a) Xodo. Es una herramienta, lector y editor de documentos PDF, donde se puede resaltar el contenido del documento, leer, anotar, firmar y compartir documentos en Internet. b) Sejda. Esta herramienta permite cambiar texto, resaltar y agregar contenido a documentos PDF en línea. c) Adobe Reader DC. Este software en línea permite editar, resaltar, ver, imprimir, firmar, compartir y comentar archivos PDF.

Resumen	Esta estrategia facilita la síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral y escrito, enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.	a) Google Docs. Esta herramienta de Internet permite la edición, subrayado, modificar colores y ordenarlos a la necesidad del docente y/o estudiante. b) Word 365. Esta herramienta permite la modificación de texto, subrayado, modificación de colores y otros, pertenece a Microsoft Office 365 que trabaja en Internet.
Organizador Previo	Esta estrategia consiste en proponer un contexto ideacional que permita tender un puente entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita significativamente (cuadros sinópticos).	a) Microsoft Sway. Es una aplicación en línea de Microsoft Office 365 con la que se puede crear informes interactivos, historias personales. b) Lucidchart. Es una herramienta en Internet que permite el desarrollo de cuadros sinópticos para mostrar información global del contenido curricular. c) Google Slides. Esta herramienta en línea de Google Suite, permite esquematizar información acerca de temas educativos.
Analogías	Esta estrategia permite que el estudiante comprenda la información abstracta, traslada lo aprendido a otros ámbitos.	a) Fibonici. Es un recurso en Internet donde se puede practicar una serie de test de analogías relacionados a diferentes áreas para desarrollar e identificar información abstracta. b) EducaPlay. Es un recurso en Internet donde el docente y estudiante pueden crear diferentes test a la medida de los contenidos curriculares para comprender la información abstracta.
Redes Semánticas	Esta estrategia permite al estudiante realizar representaciones del conocimiento entre conceptos (nodos) y relaciones, pero a diferencia de los mapas no se organizan necesariamente por niveles jerárquicos.	a) Google Slides. Esta herramienta permite esquematizar información representados en cuadros, texto, líneas y otros en Internet. b) ATLAS ti. Esta herramienta permite el desarrollo de redes semánticas, permite organizar, reagrupar y gestionar material de manera creativa, y al mismo tiempo, sistemática, es una herramienta de pago.
Textos Narrativos	Esta estrategia permite al docente y estudiante construir un modelo mental o	a) Google Docs. Permite la lectura en línea de documentos de texto (Word, RTF y otros), es de uso gratuito. b) Moon Reader.

---

modelo de situación expresada o sugerida por las ideas contenidas en el texto.	Aplicación disponible para dispositivos móviles que realiza la lectura de documentos digitales PDF.
--	---

---

*Nota:* Adaptado de Vargas (2020)

Para el desarrollo del pensamiento crítico, es necesario integrar en el contexto educativo las diferentes estrategias didácticas educativas y las tecnologías digitales que permitan desarrollar competencias, habilidades en docentes y estudiantes en beneficio de su formación académica. A manera de resumen, se puede manifestar que las estrategias didácticas y digitales en la actualidad toman importante relevancia en la educación, en el proceso enseñanza- aprendizaje, que engloba el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes; a partir de las peculiaridades de las estrategias educativas que el docente y estudiante seleccionan, emergen diferentes estrategias para fortalecer el pensamiento crítico de los estudiantes.

## **2.2 Storytelling**

El storytelling es conocido como el arte de contar relatos (López-Hermida y Vargas, 2013). Es un término que resurgió en los años noventa, y es a partir de ese momento que el storytelling se ha adaptado con usos y fines diversos de manera principal en la implementación de los medios digitales, y es debido a la explosión del Internet que surge lo que se denomina digital storytelling (Hermann-Acosta, 2020).

Por su parte Sánchez-Bayón et al. (2014, p. 221), mencionan que recurrir al storytelling “ayuda a estimular la inteligencia emocional y social, involucrando a los participantes en la formulación, implementación y evaluación de los proyectos encargados y de los que se hacen responsables”. Para Araujo & Kollat (2018), las historias son “un instrumento para crear una imagen organizativa favorable y mejorar los procesos de identificación” (p.423).

A decir de Núñez (2007), define al storytelling como “una herramienta de comunicación estructurada en una secuencia de acontecimientos que apelan a nuestros sentidos y emociones” (p.17). Estos acontecimientos pueden transmitirse a través de palabras, imágenes y sonidos (López-Hermida y Illanes, 2013). Por consiguiente, se entiende que el storytelling forma parte de la historia de la humanidad, siendo crucial para la evolución

de la misma, permitiendo al hombre encontrar sentido a sus acciones y a la vida en general (García 2009).

Además, el storytelling es una técnica narrativa que facilita la comunicación, la transmisión de conocimientos y la presentación de ideas. Supone un enfoque pedagógico innovador con un aprendizaje centrado en el estudiante para mejorar los resultados del aprendizaje a través del currículo (Fernández y Barreira, 2016).

Según Rosales-Statkus y Roig-Vila (2017), el relato digital o storytelling es una "expresión moderna del antiguo arte de contar historias que toma su estructura del relato tradicional, y que, al incluir la tecnología multimedia, ha aumentado su dimensión en la educación" (p. 1). Al hacer uso de las nuevas tecnologías que facilitan la conexión, comunicación y colaboración con otras personas en todo el mundo, es así que, el Relato Digital permite conectar a manera de un puente a la educación y la tecnología, el mismo que puede ser empleado en cualquier ámbito de estudio y se perfila como una herramienta efectiva para el desarrollo de las competencias del Siglo XXI.

Siendo la educación, un proceso que se adapta a las necesidades e intereses de nuestra sociedad, es por ello que, se toma el modelo educativo por competencias en donde el estudiante debe conseguir aprendizajes que le permitan lograr un mejor desempeño en el entorno social y personal. Es muy relevante en la educación básica la aplicación de estrategias que desarrollen el pensamiento crítico, las mismas que lo llevarán a desarrollar un discurso razonado, que hoy en día se considera uno de los más grandes logros que la educación pueda alcanzar (Delgado y Chávez, 2022).

A decir de, Araya (2020), la enseñanza del pensamiento crítico involucra el desarrollo de habilidades de pensamiento específicas, y de las actitudes ineludibles para implementar dichas habilidades de una manera coherente a situaciones de la vida cotidiana. Mediante el diseño e implementación de actividades de aprendizaje, en las cuales los estudiantes utilizan la narrativa para abordar los problemas que afectan a su entorno, es posible proporcionar las habilidades y actitudes que requieren.

Si bien, contar historias es una tendencia presente desde la antigüedad, su llegada a la educación actual es facilitada por el acceso a la tecnología; a continuación, se mencionan algunas experiencias que destacan los usos de la narrativa digital en el ámbito educativo.

En la investigación realizada en Colombia por Astudillo (2015), para el diseño de una unidad didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera utilizando el storytelling para el desarrollo de la competencia comunicativa y del pensamiento crítico en niños de grado transición, se concluye que:

La unidad didáctica establecida en el storytelling es gran generadora de escenarios que fomentan el desarrollo del pensamiento crítico en este nivel, porque crea ambientes y espacios de reflexión en torno a las historias que se cuentan y de los que se pueden recrear, brindando a los niños la facilidad de relacionarlos con sus experiencias personales, de ser conscientes y cuestionarse acerca de valores y la aceptación de los mismos, de trabajar en conjunto, tomar turnos, compartir, exponer emociones, comprenderse a sí mismos y a los demás (Astudillo, 2015, p. 101).

Por su parte, Romani y Macedo (2022), realizaron un estudio con el objetivo de determinar la influencia del Storytelling para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de un instituto de Ica (Perú). La investigación fue de enfoque cuantitativo de tipo aplicado, con diseño pre-experimental; la muestra fue finita, no probabilística y estuvo conformada por 38 estudiantes del programa de estudios de Secretariado Ejecutivo del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Federico Uranga. Los datos obtenidos llevaron a la conclusión que:

Los alumnos que emplearon el Storytelling lograron un desarrollo más alto del pensamiento crítico, su progreso fue mucho más propicio, haciendo que influya en los alumnos de manera significativa con diferencias estadísticamente relevantes. "Cuando los estudiantes realizaron sus estudios aplicando el Storytelling, se generó influencia en el desarrollo de la lógica del pensamiento" (Romani y Macedo, 2022, p. 16).

En la investigación titulada "Storytelling una herramienta para la mejora de la competencia comunicativa y el pensamiento crítico con alumnado de altas capacidades", y

con el objetivo de realizar una propuesta mediante el uso de herramientas digitales para la mejora de la motivación e interacción del alumnado de Educación Primaria (2015-2016). La muestra seleccionada de carácter intencional consta de 19 estudiantes de altas capacidades, de Educación Primaria, de edad comprendida entre 6 y 12 años de los cuales 13 son niños y 6 niñas; se llevó a cabo una experiencia basada en el diseño de un relato digital a través del aprendizaje colaborativo, en ella se debían elaborar un cuento, a través de la técnica de animación stop-motion, integrando las nuevas tecnologías tanto en la presentación como en el diseño del relato (Fernández y Barreira, 2016).

Cuyos resultados permiten constatar que, la utilización del digital storytelling, ayuda a que los alumnos adquieran competencias creativas y digitales, posibilitando una adaptación de los estudiantes a sus necesidades, transformando el proceso de aprendizaje. De igual manera, Igualmente mejora las habilidades socio-emocionales, la interiorización y transferencia de conocimientos, la interactividad, la empatía, la motivación intrínseca y el trabajo colaborativo/cooperativo. Además, este proyecto favorece a la cultura emprendedora, desarrollando capacidades del alumnado como la organización, formas de colaboración, coordinación de la propia actuación con la de los demás y la resolución de conflictos (Fernández y Barreira, 2016, p. 429).

Así mismo, en el estudio realizado por Araya (2020), titulado "Pensamiento crítico para la vida ciudadana en educación primaria: combinando narrativa y herramientas de pensamiento", se describe el proceso de diseño e implementación de dos unidades para la instrucción del pensamiento crítico para la vida ciudadana en una escuela primaria de Costa Rica. Estas unidades combinan el uso de recursos narrativos, como cortos animados e historietas, y herramientas de visualización de pensamiento; adicionalmente se propone un método de evaluación basado en el análisis de historietas creadas por los estudiantes, con el fin de determinar el nivel de aplicación de habilidades de pensamiento crítico expresado en ellas, enfocándose en habilidades específicas como la inferencia y el análisis.

Cuyos resultados de la evaluación indican, que los alumnos logran un más alto nivel de aplicación de habilidades de pensamiento crítico en las historias que ellos mismos crean,

esto, mediante la participación en unidades de aprendizaje que incluye la implementación de medios narrativos y herramientas de pensamiento (Araya, 2020, p. 20).

En la investigación titulada "El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo", se menciona que, publicar en YouTube relatos digitales educativos y que además sean atractivos, puede ser una forma efectiva para comunicarse con los estudiantes adolescentes, y una vía de demostrar la comprensión de la dinámica de cambio constante en la cultura juvenil (Rosales-Statkus y Roig-Vila, 2017, p. 9).

En la investigación realizada por Crespo-Cárdenas y Cardenas-Cordero (2021), para analizar de qué manera el uso del Storytelling contribuye en el desarrollo del lenguaje en niños de Educación Inicial, mediante cuentos, para ello, se realizaron encuestas a docentes de Educación Inicial de la ciudad de Azogues (Ecuador), para estar al tanto si el empleo de este recurso tecnológico favorece el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de Educación Inicial. En los resultados obtenidos se constató los problemas recurrentes de los profesionales de la de educación, lo cual confirman que no conocen el manejo correcto y táctico de esta técnica innovadora para implementarlas en sus metodologías de enseñanza (p. 14).

Como se puede observar, el storytelling ha formado parte de la humanidad, a través del arte de contar relatos, siendo utilizado hasta la actualidad en distintos ámbitos, como el educativo y de manera principal en el área digital. En base a algunas investigaciones que se presentan en este apartado, se puede concluir que es de gran importancia el uso del storytelling para mejorar las competencias de los alumnos, y de manera especial para el desarrollo del pensamiento crítico, dando muy buenos resultados por posibilitar la adaptación de los estudiantes al desarrollo de altas capacidades; sin embargo, también constituye un aspecto importante, que los docentes conozcan de esta herramienta y de su correcto uso, para poder implementarla satisfactoriamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **2.2.1 Fases y procedimiento para desarrollar Storytelling**

El storytelling o relato se ha convertido en un nuevo arte narrativo, que está presente en el ámbito cultural y educativo, siendo capaz de integrar recursos multiformato a partir de un lenguaje hipermedial (Villalustre y Moral, 2014).

Según Hull & Katz (2016), el storytelling o relato es una novedosa técnica narrativa que hace más fácil la exposición de ideas, la comunicación o transmisión de conocimientos, mediante un característico modo de organizar y dar a conocer la información de carácter multiformato, apoyado en el uso de soportes tecnológicos y digitales de diversa índole, entre ellas las herramientas Web 2.0.

Su proceso de construcción y la elaboración de las historias, ofrece la oportunidad de crear atractivos escenarios para el aprendizaje, ello implica considerar la capacidad narrativa y creativa de los implicados, partiendo desde el diseño de un guión inicial o storyboard, así como el desarrollo de las habilidades y competencias específicas para interactuar en un entorno tecnológico (Dreon et al., 2011).

Con estos antecedentes, es preciso indicar que según Villalustre y Moral (2014), para diseñar una narración digital a modo de cuento, se utiliza la técnica de animación *stop motion*, la misma que consiste en:

- Elaborar y escribir un guion literario inicial en el que, a través del formato cuento, se potenciarán valores como la amistad, la solidaridad, la responsabilidad, la honestidad, etc.
- Elaborar un Diagrama Visual del Retrato de la Historia, para delimitar: a) El comienzo; es decir, los fundamentos de la historia a narrar; b) El problema; el momento de tensión; c) El Conflicto; momento supremo de la historia; d) La Solución; el desenlace al conflicto presentado; y e) El final; donde se establecía la conclusión o la moraleja de la historia.
- Diseñar un storyboard para de manera secuencial, determinar el conjunto de elementos multimedia que acompañará al guión literario anteriormente elaborado.
- Utilizar un programa informático (Microsoft Photo Story o MovieMaker, ambos gratuitos), para efectuar el montaje de los guiones elaborados en el soporte digital.
- Crear una narración digital, (se recomienda de una duración de aproximadamente tres minutos), mediante la técnica del stop motion, a partir del montaje de las

fotografías realizadas por los estudiantes, las cuales a modo de fotogramas deben superponerse para que su visionado continuo generara la sensación de movimiento.

- Crear el escenario en el cual se desarrolle la historia, y también los protagonistas contribuyen a darle vida, controlando de este modo, todos los aspectos artísticos y narrativos del relato digital.
- Una vez concretados los aspectos visuales de la narración, se añaden los elementos sonoros más acordes con la historia, como: locuciones, efectos especiales, onomatopeyas y banda sonora.
- Finalmente, tras concluir la narración digital, se puede elaborar una guía didáctica de la misma, para orientar su utilización dentro del aula.

Por su parte, (Núñez, 2007, como es citado en García y D'adamo, 2014), señala que los relatos atraviesan distintas fases o etapas, que se encuentran unidas a través de tramas, entre las principales se señalan las siguientes:

- El desafío: el protagonista enfrenta un inconmensurable reto pero, finalmente, tiene éxito en la tarea.
- La conexión: alude a la capacidad de un individuo para desarrollar relaciones que vencen alguna frontera.
- Visionario: vuelve tangibles objetos que parecen lejanos.
- Educativo: ilustra, mediante ejemplos y parábolas, las habilidades que podrían alcanzarse.
- El cambio: se centra en la promesa de una profunda modificación del estado de cosas actual.
- Emancipador: el relato o su protagonista otorgan derechos antes denegados y libera de opresiones.
- Reivindicativo: el protagonista restituye derechos y valores sustraídos a un grupo.

En este sentido, como se constata, en el contexto educativo están surgiendo nuevas metodologías docentes basadas en la construcción de historias, con el único objetivo de mejorar las capacidades y destrezas de los estudiantes y aportar significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta la experiencia innovadora de utilizar el storytelling en la formación estudiantil.

## Capítulo tres

### Metodología

#### 3.1 Contexto de investigación

El presente trabajo se centra en el empleo del Storytelling digital como estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, a través de la narración de historias y la expresión oral, convirtiendo el aprendizaje en un espacio dinámico y creativo. Esta investigación se inclina a conocer como los docentes y estudiantes usan el storytelling en el aula y la forma en como incide en el desarrollo de sus capacidades para pensar críticamente.

Se emplea como instrumento de investigación un cuestionario ad hoc que de acuerdo a Martín (2004), este es la técnica empleada en investigación para recoger datos en menor tiempo y a un gran número de participantes, su costo es bajo y por su fácil aplicación facilita el análisis. Además, este tipo de cuestionario ad hoc se diseñan a medida según las necesidades de información de cada investigación en particular.

El presente instrumento está elaborado en base a preguntas cerradas de selección con escala Likert y preguntas dicotómicas que de fácil contestación.

#### 3.2 Objetivos

##### 3.2.1 *Objetivo general*

- Valorar el storytelling como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de básica media de la escuela dos de agosto.

##### 3.2.2 *Objetivos Específicos*

- Diagnosticar el uso y aplicación del storytelling por parte de los profesores de básica media (quinto-séptimo)
- Proporcionar un manual informativo a los profesores sobre elaboración de storytelling para un uso adecuado con sus estudiantes.

### **3.3 Selección de los participantes**

Para la aplicación de este trabajo se consideró la participación de un grupo de seis docentes de sexo femenino, cuentan con formación académica de tercer nivel; una de las docentes está en una edad entre 25-a 30 años y las cuatro docentes se encuentran entre 30 a 40 años de edad, ambas laboran en la escuela de educación Básica “Dos de Agosto” ubicada en el Barrio Norte de la ciudad de Alamor, cantón Puyango, provincia de Loja.

### **3.4 Diseño Metodológico**

En base a las orientaciones de López-Belmonte et al. (2020) y Guevara et al. (2020) para alcanzar los objetivos propuestos en esta propuesta se ha establecido un diseño experimental a nivel descriptivo siguiendo un método de investigación cuantitativo.

La investigación experimental de acuerdo con Guevara et al. (2020) consiste en someter a un objeto o grupo de individuos en determinadas condiciones, estímulos o tratamiento para observar los efectos o reacciones que se producen. Es una oportunidad para compartir experiencias, intercambiar saberes y conocimientos, aprender a utilizar las técnicas para recoger información y aprovechar los resultados en beneficio de la organización y comunidad. Por otro lado, el enfoque cualitativo hace referencia a atributos o propiedades no cuantificables, que podían describir, comprender y explicar mejor los fenómenos, acontecimientos y acciones del grupo social o del ser humano (p.14).

En este enfoque se utiliza la recolección de información por medio de encuestas realizadas en línea y el análisis de datos por medio de la observación de los resultados de las encuestas realizados en la plataforma de Excel. Como lo señala Cárdenas (2018), es posible construir conocimiento por medio de la investigación y la recolección de datos. El propósito es reconstruir la realidad, descubrirlo, interpretarlo; por tanto, el método no es la verificación sino la interpretación.

### **3.5 Recursos**

Talento humano: Se participa con las docentes del nivel de básica media, bajo previa autorización de la directora de la institución.

Profesional investigador. Profesionales expertos de acuerdo a su nivel de formación y a su experiencia dentro del ámbito educativo y en relación al tema abordado.

Materiales tecnológicos: El uso de dispositivos electrónicos, software y/o plataforma de audios para grabación. Así como también el uso de herramientas digitales como Google Formularios para el Cuestionario digital, herramienta de Excel, Tableau y SPSS para la recopilación de datos.

### **3.6 Técnica e instrumentos**

Para iniciar este proceso de implementación se diseñaron las herramientas apropiadas con la intención de obtener información oportuna por parte de los alumnos. Para Berganza y Ruiz (2005), Barroso y Cabero (2010), uno de los métodos más utilizados para la investigación en el terreno de la tecnología educativa y de la comunicación son las encuestas y los cuestionarios. Son instrumentos que pueden resultar útiles para alcanzar los objetivos previstos por poseer altos niveles de fiabilidad y de validez del contenido.

#### **3.6.1 Instrumento**

Se empleo como instrumento de investigación un cuestionario ad hoc que de acuerdo a Martín (2004), este es la técnica empleada en investigación para recoger datos en menor tiempo y a un gran número de participantes, su costo es bajo y por su fácil aplicación facilita el análisis. Además, este tipo de cuestionario ad hoc se diseñan a medida según las necesidades de información de cada investigación en particular.

El presente instrumento está elaborado en base a preguntas cerradas de selección con escala Likert y preguntas dicotómicas de elaboración propia en el cual consta de tres dimensiones que son:

Uso y aplicación del storytelling; esta dimensión tiene tres sub-dimensiones que investigan el conocimiento, la construcción y la importancia del storytelling por parte de los docentes de la institución, otra dimensión que se evalúa es el Storytelling para desarrollar pensamiento crítico, en el cual se compone de tres sub-dimensiones que buscan conocer como los docentes observan el análisis, la argumentación, y la solución de problemas en los

estudiantes, esto servirá para poder aplicar el storytelling para el desarrollo del pensamiento crítico, otra de las dimensiones que se investiga es la implementación en el aula, en la cual se desea conocer si los docentes están dispuestos a implementar esta estrategia en su aula.

## Capítulo cuatro

### Análisis de Resultados y Discusión

En el presente capítulo se realiza el análisis y la discusión de los resultados obtenidos en la investigación, luego de realizar la aplicación de una encuesta digital a los docentes, con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados. A continuación, se detallan los resultados encontrados.

#### 4.1 Análisis de Resultados

Con respecto al Uso y aplicación de storytelling por parte de los profesores se puede identificar que con respecto al conocimiento: En la Tabla se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de conocimiento, que tiene cada docente sobre el Storytelling.

**Tabla 2.**

*¿Conoce usted que es el Storytelling?*

<b>Conocimiento sobre el Storytelling</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	0	0.00
Poco a veces	4	66.67
Bastante	2	33.33
Si, Mucho	0	0.00
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

Como se observa, el 67% de los maestros indican que conocer poco sobre el storytelling, mientras que el 33% restante mencionan tener bastante conocimiento sobre el Storytelling.

De igual manera, en la Tabla 4 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de conocimiento, que pretende conocer si los docentes creen que el storytelling es una narrativa creativa, abierta y dinámica.

**Tabla 3.**

*¿Cree que el storytelling es una narrativa creativa, abierta y dinámica?*

<b>Storytelling es una narrativa creativa, abierta y dinámica</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	0	0.00
Poco a veces	2	33.33
Bastante	2	33.33
Si, Mucho	2	33.33
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

En donde, el 33% menciona que poco, y el 33% indican que bastante, y el 33% de los docentes restantes, señalan que si creen que el storytelling es una narrativa creativa, abierta y dinámica.

Así mismo, en la Tabla 5 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de conocimiento, para saber si los docentes han usado alguna vez el storytelling en sus clases.

**Tabla 4.**

*¿Ha usado alguna vez storytelling en sus clases?*

<b>Uso de Storytelling en clases</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	3	50.00
Poco a veces	2	33.33
Bastante	0	0.00
Si, Mucho	1	16.67
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

En estos resultados se evidencia que el 50% no lo ha utilizado; el 33.33% lo ha utilizado pocas veces, y el 16.67% restante, si lo ha utilizado muchas veces al storytelling en sus clases.

En la Tabla 6 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de contrucción, donde se pretende conocer si al realizar un storytelling en el tiempo más corto posible se vuelve más interesante.

**Tabla 5.**

*¿Al realizar un storytelling en el tiempo más corto posible se vuelve más interesante?*

<b>Storytelling en corto tiempo es interesante</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada		0.00
Poco a veces	2	33.33
Bastante	3	50.00
Si, Mucho	1	16.67
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

En estos resultados se evidencia que el 50% de los docentes mencionan que bastante; el 33.33% indica que poco, o a veces; y el 16.67% restante, señala que si, se vuelve mucho más interesante.

Con respecto al Storytelling para desarrollar pensamiento crítico por parte de los profesores podemos identificar que con respecto al análisis, argumentación y solución de problemas: En la Tabla 7 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de análisis, para conocer si los docentes creen que los estudiantes al trabajar con storytelling tienen facilidad para entender mejor los relatos.

**Tabla 6.**

*¿Cree usted que los estudiantes al trabajar con storytelling tienen facilidad para entender mejor los relatos?*

<b>Storytelling para entender mejor los relatos</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	0	0.00
Poco a veces	1	16.67
Bastante	4	66.67
Si, Mucho	1	16.67

<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>
--------------	----------	---------------

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

Los porcentajes resultantes muestran que el 66.67% consideran que facilita bastante, el 16.67% manifiestan que facilita poco o a veces, y el 16.67% señala que el storytelling facilita mucho para que los estudiantes entiendan de mejor manera los relatos.

De la misma manera, en la Tabla 8 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de análisis, donde se le consulta al docente si cree que al trabajar con storytelling el estudiante aprende a identificar y comentar las partes de un relato.

**Tabla 7.**

*¿Cree usted que al trabajar con storytelling el estudiante aprende a identificar y comentar las partes de un relato?*

<b>Storytelling para identificar y comentar las partes de un relato</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	0	0.00
Poco a veces	1	16.67
Bastante	4	66.67
Si, Mucho	1	16.67
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

Los resultados muestran que el 66.67% concideran que el estudiante aprende bastante, el 16.67% manifiestan que aprende poco o a veces, y el 16.67% señala que los estudiantes aprenden mucho con el storytelling a identificar y comentar las partes de un relato.

Al igual, en la Tabla 9 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de análisis, para conocer si al usar storytelling el estudiante encuentra fácilmente la idea principal y la idea secundaria del relato.

**Tabla 8.**

*¿Cree usted que al usar storytelling, el estudiante encuentra fácilmente la idea principal y la idea secundaria?*

<b>Storytelling para encontrar idea principal y secundaria</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	0	0.00
Poco a veces	2	33.33
Bastante	3	50.00
Si, Mucho	1	16.67
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

De donde, el 50% de los docentes señala que si ayuda bastante al estudiante a encontrar la idea principal y secundaria; el 33.33% menciona que les ayuda poco o a veces, y el 16.67% indica que el storytelling les ayuda mucho a los estudiantes para encontrar estas ideas en los relatos.

En la Tabla 10 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de argumentación, para saber si los docentes creen que al usar storytelling, el estudiante realiza argumentos orales en relación a un cuento.

**Tabla 9.**

*¿Cree usted que al usar storytelling, el estudiante realiza argumentos orales en relación a un cuento?*

<b>Storytelling y argumentos orales</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	0	0.00
Poco a veces	3	50.00
Bastante	2	33.33
Si, Mucho	1	16.67
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

El 50% asevera que poco o a veces ayuda el storytelling al estudiante a realizar estos argumentos; el 33.33% menciona que les ayuda bastante, y el 16.67% restante indica que el storytelling les ayuda mucho a los estudiantes a realizar los argumentos orales del cuento.

En la Tabla 11 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de solución de problemas, donde se consulta a los docentes si en clase se usa storytelling, el estudiante aporta con criterios personales a la solución de algún conflicto.

**Tabla 10.**

*¿Si en clase se usa storytelling; el estudiante aporta con criterios personales a la solución de algún conflicto?*

<b>Storytelling y solución de algún conflicto</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	0	0.00
Poco a veces	1	16.67
Bastante	4	66.67
Si, Mucho	1	16.67
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

Las respuestas muestran que el 66.67% menciona que el storytelling ayuda bastante para que los estudiantes contribuyan a la solución de conflictos, el 16.67% considera que ayuda poco o a veces, y el 16.67% señala que el storytelling si ayuda mucho.

Así mismo, en la Tabla 12 se presentan los resultados que dan respuesta a la subdimensión de solución de problemas, donde se le consulta a los docentes si los estudiantes tienen dificultad para solucionar los problemas.

**Tabla 11.**

*¿El estudiante tiene dificultad para solucionar problemas?*

<b>Estudiante con dificultad para solucionar problemas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
No, Nada	0	0.00
Poco a veces	4	66.67
Bastante	2	33.33

Si, Mucho	0	0.00
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

*Nota:* Encuesta realizada mediante Google Form (2022).

Cuyas respuestas evidencian que el 66.67% de los estudiantes, presentan poca dificultad para dar solución a los problemas; mientras que el 33.33% señala que los estudiantes presentan bastante dificultad para solucionar los problemas.

#### **4.2 Discusión de Resultados**

En relación al primer objetivo específico que pretendía: Diagnosticar el uso y aplicación del storytelling en el desarrollo del pensamiento crítico en los niños de quinto año, de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" de Alamor, cantón Puyango. Los resultados muestran que un porcentaje alto de maestros conocen poco sobre el storytelling. Al contrastar estos resultados con otras investigaciones, se evidencia que el grado de desconocimiento es superior a los registrados por García (2021), donde señala que el 45% de los maestros conocen o han recibido información sobre el storytelling, un 36% de los encuestados han hecho cursos sobre esta herramienta y un 18% no conocen o no han recibido formación sobre storytelling. Así también, Crespo-Cárdenas y Cardenas-Cordero (2021), constaron que los profesionales de la educación, no conocen el manejo correcto y táctico de esta técnica innovadora para implementarlas en sus metodologías de enseñanza.

En lo referente a la subdimensión del conocimiento, al consultar si los docentes consideran que el storytelling es una narrativa creativa, abierta y dinámica. Los resultados indican porcentajes similares en la consideración de poco y bastante. Obteniendo criterios divididos entre los docentes encuestados; sin embargo, Hermann-Acosta (2020), considera que el storytelling promueve la configuración de un modelo de educación abierta, dinámica, flexible e interactiva.

Otro de los datos a destacar son los resultados sobre la subdivisión del conocimiento, y se refiere que el storytelling se usa con poca frecuencia en el aula, ya que los resultados evidencian que la mayoría de los docentes no lo ha utilizado al momento de impartir sus clases. Estos datos se relacionan con el conocimiento que tienen los docentes sobre esta

herramienta narrativa, ya que, no lo pueden aplicar en clases debido a que en su mayoría desconocen o tienen poco conocimiento sobre el uso y aplicación del storytelling. Sin embargo, estos datos tienen cierta relación con los registrados en la investigación de García (2021), donde el 60% de los maestros utilizan la narración de historias de manera esporádica; el 30% lo hacen una vez al mes y únicamente el 10% dicen no utilizar nunca este recurso.

Además, al consultarle a los docentes si al realizar un storytelling en el tiempo más corto posible, se vuelve más interesante (subdivisión construcción). En este caso la mayoría de los encuestados mencionan que mientras más corto sea el relato, se vuelve más interesante; lo que concuerda con lo manifestado por Manzaneque (2014), para que un relato en storytelling sea atractivo, no debe durar más de 3 minutos, o si no, dispersará la atención de la audiencia.

Así mismo, en referencia a la subdimensión de análisis, los resultados de esta investigación muestran que la mayoría de los docentes consideran que los estudiantes al trabajar con storytelling, facilita bastante para entender mejor los relatos. Lo que se debe a que el storytelling es una técnica narrativa que facilita la comunicación, la transmisión de conocimientos y la presentación de ideas (Fernández y Barreira, 2016), y que además, ayuda a estimular la inteligencia emocional y social, involucrando a los participantes en la formulación, implementación y evaluación de las narraciones (Sánchez-Bayón et al., 2014).

De la misma manera, sobre la misma subdimensión de análisis, la mayoría de los docentes consideran que el estudiante al trabajar con storytelling aprende bastante a identificar y comentar las partes de un relato. Lo que concuerda con el criterio de Núñez (2007), que manifiesta que el storytelling es una herramienta de comunicación estructurada en una secuencia de acontecimientos que desarrollan los sentidos y emociones. Estos acontecimientos pueden transmitirse a través de palabras, imágenes y sonidos, lo que permite identificar y comprender de mejor manera las historias narradas (López-Hermida y Illanes, 2013), permitiendo encontrar sentido a las acciones, facilitando la comunicación y la transmisión de conocimientos (García, 2009).

A la vez, sobre la subdimensión de análisis, los docentes en su mayoría consideran que al usar storytelling, ayuda bastante para que el estudiante encuentre fácilmente la idea principal y la idea secundaria del relato. Lo que concuerda con Astudillo (2015), que manifiesta que el storytelling es gran generadora de escenarios que fomentan el desarrollo del pensamiento crítico, ayudando a comprender las ideas y mensajes del relato, porque crea ambientes y espacios de reflexión en torno a las historias que se cuentan; brindando a los niños la facilidad de conexión, comunicación y colaboración, para mejorar los resultados del aprendizaje (Fernández y Barreira, 2016).

Sin embargo, dentro de la subdimensión de Solución de problemas, los resultados de la presente investigación indican que la mayoría de los docentes consideran que poco ayuda el storytelling para que el estudiante realice argumentos orales en relación a un cuento. Cuyos resultados difieren de lo aseverado por Romani y Macedo (2022), que manifiesta que los alumnos que emplearon el storytelling lograron un desarrollo más alto del pensamiento crítico, su progreso fue mucho más propicio facilitando la argumentación de la narración, haciendo que incida en los alumnos de manera significativa, lo que generó influencia en el desarrollo de la lógica del pensamiento. Así mismo, los resultados de la investigación de Araya (2020), indica que al implementar el storytelling, los alumnos logran un más alto nivel de aplicación de habilidades de pensamiento crítico en las historias que ellos mismos crean, lo que permite que comprendan el cuento y aporten con argumentos y soluciones referentes al relato.

En lo referente a la misma subdimensión de solución de problemas, la mayoría de los docentes mencionan que el storytelling ayuda bastante para que los estudiantes contribuyan a la solución de conflicto. Cuyos resultados permiten constatar que, la utilización del storytelling, ayuda a que los alumnos adquieran competencias creativas y digitales, posibilitando la resolución de problemas y transformando el proceso de aprendizaje (Fernández y Barreira, 2016). De igual manera, mejora las habilidades socioemocionales, desarrollando capacidades del alumnado como la organización, formas de colaboración,

coordinación de la propia actuación con la de los demás y la resolución de conflictos (Rosales-Statkus y Roig-Vila, 2017).

Finalmente, los docentes en su mayoría consideran que los estudiantes tienen poca dificultad para dar solución a los problemas. Por lo que Sánchez-Bayón et al. (2014), mencionan que al recurrir al storytelling, ayuda a estimular la inteligencia emocional y social de los alumnos, involucrando a los participantes en la formulación, implementación, evaluación y resolución de problemas de los proyectos encargados.

## Conclusiones

En referencia al diagnóstico del uso y aplicación del storytelling en el desarrollo del pensamiento crítico en los niños de quinto grado, de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" de Alamor, cantón Puyango, se concluye que, un porcentaje alto de maestros conocen poco sobre el storytelling, debido a este bajo conocimiento se usa con poca frecuencia en el aula. Además, los criterios son divididos al considerar al storytelling como una narrativa creativa, abierta y dinámica; sin embargo, los docentes creen que mientras más corto sea el relato, se vuelve más interesante para los estudiantes.

En cuanto al Storytelling para desarrollar pensamiento crítico, se concluye que los docentes consideran que los estudiantes al trabajar con storytelling, facilita bastante para entender mejor los relatos; aprende a identificar y comentar las partes de un relato; y ayuda mucho para que el estudiante encuentre fácilmente la idea principal y la idea secundaria del relato. De la misma manera, los docentes consideran que el storytelling ayuda bastante para que los estudiantes contribuyan a la solución de conflicto. Sin embargo, consideran que poco ayuda el storytelling para que el estudiante realice argumentos orales en relación a un cuento

En cuanto a la implementación del storytelling en el aula, se presenta un manual con el procedimiento a seguir para su ejecución en el aula, ya que es importante que los docentes conozcan de esta herramienta y de su correcto uso, para poder implementarla satisfactoriamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, y con ello mejorar las competencias de los alumnos, y de manera especial para el desarrollo del pensamiento crítico.

### **Recomendaciones**

Se recomienda que los directivos de la Escuela de Educación Básica “ Dos de Agosto” de Alamor, consideren la profundización en la temática de Storytelling, y se planifiquen capacitaciones al cuerpo docente donde se amplíe los conocimientos acerca de la estrategia narrativa, logrando de esa manera construir un proyecto transversal innovador y creativo para el desarrollo del pensamiento crítico y otras capacidades de los estudiantes.

Así mismo, se recomienda que los docentes se comprometan a utilizar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, para continuar con la innovación educativa que se pretende lograr con el plan de capacitaciones recomendado; y que permita desarrollar en los estudiantes procesos de aprendizaje que estimulen y motiven a realizar las actividades significativas que transformen su formación académica.

Finalmente, se recomienda a los directivos de la escuela socialicen con los docentes la propuesta que consta en la presente investigación, para incrementar las mejoras pertinentes y luego ponerla en práctica para aportar en el desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes.

## Referencias

- Abrami, P., Bernard, R., Borokhovski, E., Waddington, D., Wade, A., & Persson, T. (2015). Strategies for Teaching Students to Think Critically: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 85(2), 275–314. <https://doi.org/10.3102/0034654314551063>
- Águila, E. (2014). Habilidades y estrategias para el desarrollo del Pensamiento crítico y creativo en alumnado de Universidad de Sonora [Tesis Doctoral Universidad de Extremadura]. In *Unex*. [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1774/TDUEX\\_2014\\_Aguila\\_Moreno.pdf?sequence=1](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1774/TDUEX_2014_Aguila_Moreno.pdf?sequence=1)
- Aizikovitsh-Udi, E., & Cheng, D. (2015). Developing Critical Thinking Skills from Dispositions to Abilities: Mathematics Education from Early Childhood to High School. *Creative Education*, 06(04), 455–462. <https://doi.org/10.4236/ce.2015.64045>
- Araujo, T. & Kollat, J., 2018. Communicating effectively about CSR on Twitter: The power of engaging strategies and storytelling elements. *Internet Research*, 28 (2), 419- 431. DOI: 10.1108/IntR-04-2017-0172
- Araya, E. (2020). Critical Thinking for Civic Life in Elementary Education: Combining Storytelling and Thinking Tools/Pensamiento crítico para la vida ciudadana en educación primaria: combinando narrativa y herramientas de pensamiento. *Educación*, 44(2), NA. <https://link.gale.com/apps/doc/A631900384/IFME?u=anon~3705c6e0&sid=googleScholar&xid=3c3a62b8>
- Astudillo, S. 2015. Diseño de una unidad didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera utilizando el storytelling para el desarrollo de la competencia comunicativa y del pensamiento crítico en niños de grado transición. Universidad del Valle (Colombia). Tomado de: <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/9043/CB-0434001.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bezanilla-Albisua, M., Poblete-Ruiz, M., Fernández-Nogueira, D., Arranz-Turnes, S., & Campo-Carrasco, L. (2018). El Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 44(1), 89–113.

<https://doi.org/10.4067/s0718-07052018000100089>

- Cangalaya, L. (2020). Habilidades del pensamiento crítico en estudiantes universitarios a través de la investigación. *Desde El Sur*, 12(1), 141–153. <https://doi.org/10.21142/des-1201-2020-0009>
- Crespo-Cárdenas, V, y Cardenas-Cordero, N. (2021). Storytelling as a teaching-learning strategy to develop language in Early Childhood Education through stories. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología Año VII. Vol. VII. N°13. 1-16*. Tomado de: DOI 10.35381/cm.v7i13.475
- Cuentas, H. y Herrera, M. 2021. Estrategias de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico en la educación media. *Consensus Revista Científica* 5 (2). 55-73. Tomado de: <http://www.pragmatika.cl/review/index.php/consensus/article/view/86/109>
- Delgado, M., & Chávez, L. (2022). Plataforma Moodle para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 865–878. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1547](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1547)
- Dreon, O., Kerper, R., & Landis, J. (2011). Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the YouTube Generation. *Middle School Journal*, 42 (5), 4-9.
- Facione, P. (2017). Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante? *ACADEMIA Accelerating the World's Research*, 22. [http://www.insightassessment.com/pdf\\_files/what&why2007.pd%0Ahttp://www.eduteka.org/PensamientoCriticoFacione.php](http://www.insightassessment.com/pdf_files/what&why2007.pd%0Ahttp://www.eduteka.org/PensamientoCriticoFacione.php)
- Fernández-del Río, A. y Barreira, A. (2016). Storytelling: Una herramienta para la mejora de la competencia comunicativa y el pensamiento crítico con alumnado de Altas capacidades. En R. Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 422-431). Editorial Octaedro. tomado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61787>
- Fernandez, N., Mayora, C., & Louis, R. (2016). Pensamiento crítico y comprensión de la lectura en un curso de inglés como lengua extranjera. *Ikala*, 21(1), 15–29. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v21n01a02>

- García, E., 2009. Aportaciones de la gestión emocional a la comunicación interna. En: Carretón-Ballester, C., dir. & Ramos-Soler, I., coord. Las relaciones públicas en la gestión de la comunicación interna. Alicante: *Asociación de Investigadores en Relaciones Públicas*, 97-106. Disponible en: <https://goo.gl/wq13Hn>
- García, V. y D'adamo, O. (2014). Las fases del Storytelling. Directores de Comunicación, comunicación estratégica, y profesores de la Universidad de Buenos Aires. Tomado de: <https://beersandpolitics.com/las-fases-del-storytelling>
- García, L. & Rivera, A. (2019). *Fundamentos conceptuales: procesos y desarrollos de las competencias en educación*. Sello Editorial Universidad del Tolima.
- Guerrero, H.; Polo, S.; Martínez, J. Royert, y Ariza, P. 2018. Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Opción*, Año 34, No. 86 (2018): 959-986. Tomado de: <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2262/Trabajo%20colaborativo%20como%20estrategia%20did%3%a1ctica%20para%20el%20desarrollo%20del%20pensamiento%20cr%3%adtico.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Hermann-Acosta, A. 2020. Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital. *URU - Revista de Comunicación y Cultura*, No. 3 29-42. Tomado de: <https://doi.org/10.32719/26312514.2020.3.3>
- Hull, G. & Katz, M. (2006). Crafting an agentive self. Case studies of digital storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41 (1), 43-81.
- López, F. (2020). *El currículo y la educación en el siglo XXI: la preocupación del futuro y el enfoque por competencias*. Narcea Ediciones.
- López, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e Investigación*, 22, 41-60. [https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/9053/Pensamiento crítico en el aula.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/9053/Pensamiento%20cr%3%adtico%20en%20el%20aula.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López-Hermida, A.P. & Ibieta, N., 2013. Nuevas narrativas en Comunicación de Salud: El storytelling y la conquista emocional del paciente. *Disertaciones: Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social*, 6 (2), 47-71. Disponible en: <https://goo.gl/oDhsXs>

- López-Hermida, A. & Vargas, J., 2013. La política relatada: el Storytelling de Barack Obama en el marco de la Operación Gerónimo. *Palabra Clave*, 16 (1), 12-44. DOI: 10.5294/pacla.2013.16.1.1
- Machado, L., Morales, T., & Chávez, L. (2018). El Penamiento Crítico. *Universidad y Sociedad*, 10(3), 134–141. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v10n1/2218-3620-rus-10-01-336.pdf>
- Villalustre, L. y Moral, M. (2014). "Digital storytelling": una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista complutense de educación*. 2014, v. 25, n. 1; p. 115-132. Tomado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/121701/41237-67654-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreno-Pinado, W., & Velázquez, M. (2017). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 15.2(2017). <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.003>
- Moscoso Paucarchuco, K. M., Beraún Espíritu, M. M., Nieva Villegas, M. A., & Sandoval Trigos, J. C. (2021). *Competencias digitales y redimiento académico en estudiantes universitarios: una mirada desde la educación no presencial*. Editorial Tecnocientífica Americana.
- Núñez, A., 2007. Será mejor que lo cuentes. Los relatos como herramientas de comunicación Storytelling. Barcelona: Empresa Activa
- Ossa, C., & Díaz, A. (2017). Intraindividual and interindividual approaches in critical thinking programs. *Psicología Escolar e Educativa*, 21(3), 593–600. [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572017000300593&lng=en&tlng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572017000300593&lng=en&tlng=en)
- Paul, R., & Elder, L. (2013). La mini-guía para el Pensamiento crítico Conceptos y herramientas. *Fundación Para El Pensamiento Crítico*, 26. <https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-ConceptsandTools.pdf>
- Ramírez, E, y Rojas, R. 2014. "El trabajo colaborativo como estrategia para construir

- conocimientos”. En: Revista Virajes, Vol. 16, No. 1: 88-101. Manizales: Universidad de Caldas. Disponible en: <https://www.google.es/search?hl=es&q=RAM%C3%8DREZ,+E,+Y+ROJAS,+R.+2014.+El+trabajo+colaborativo+como+estrategia+para+construir+conocimientos.+En:+Revista+Virajes,+Vol.+16,+No.+1:++88-101.+Manizales:+Universidad+de+Caldas&sa=X&ved=0ahUKEwjtxtm25XeAhVBIVkKHQbEASIQgwMIKQ&biw=1156&bih=736>
- Rodríguez-Alayo, A. O., & Cabell-Rosales, N. V. (2021). Importancia de la competencia digital docente en el confinamiento social. *Polo Del Conocimiento*, 6(1), 1091–1109.
- Romani, G. y Macedo. K. 2022. Storytelling para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de un instituto de Ica, 2021. *Revista de Investigación Cañetana Universidad Nacional de Cañete, Perú RIC* 1(1), 13 -17. Tomado de: <https://www.undc.edu.pe/ric/index.php/ricundc/article/view/vol01numero01articulo03/vol01numero01articulo03pdf>
- Rosales-Statkus, S. y Roig-Vila, R. (2017), El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum* 44-45 mai-dez 2017 – CEMOrOC-Feusp / IJI-Univ. do Porto DOI: <http://dx.doi.org/10.4025/notandum.44.14>
- Saiz, C., & Rivas, S. (2011). Evaluation of the ARDESOS program: An initiative to improve critical thinking skills. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 11(2), 34–51. <http://www.pensamiento-critico.com/archivos/ardesos.pdf>
- Saiz, C., & Rivas, S. (2012). Intervenir para transferir en pensamiento crítico. *Conferencia Internacional: Lógica, Argumentación y Pensamiento Crítico.*, 1–17. <https://www.pensamiento-critico.com/archivos/intervensaizrivas.pdf>
- Sánchez-Bayón, A., López, M. & Lucia, A. 2014. Formación en valores, destrezas y competencias vía “Story-telling.”. *Innovación docente en los nuevos estudios universitarios*. Valencia: Tirant Humanidades, 217-232.
- Sirwan, A., Radhiani, N., & Sartika, D. (2021). Development of Virtual Learning System Based on Moodle as A Platform Online Learning in the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1551/pdf>

- Tamayo, A., Oscar, E., Zona, R., Loaiza, Z., & Yasaldez, E. (2015). El Pensamiento Crítico En La Educación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 2, 111–133. [file:///C:/Users/Asus/Downloads/134146842006 \(1\).pdf](file:///C:/Users/Asus/Downloads/134146842006%20(1).pdf)
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias* (Vol. 4, Issue 2). Ecoe Ediciones. <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545095007.pdf>
- Vargas, G. (2020). Estrategias Educativas Y Tecnología Digital En El Proceso Enseñanza Aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 69–76. [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1\\_a10.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf)
- Villarini, Á. (2014). Teoría y pedagogía del pensamiento crítico. *Perspectivas Psicológicas*, 3–4, 35–42. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pp/v3-4/v3-4a04.pdf>
- Wojciehowski, M., & Ernst, J. (2022). Does Home Schooling Improve Creative Thinking and Social Competencies among Children? Home Schooling in Israel. *Journal of School Choice*, 16(1), 136–163. <https://doi.org/10.1080/15582159.2021.1977584>
- World Economic Forum. (2016). *The future of jobs: Employment, skills and workforce strategy for the fourth Industrial Revolution*. <https://doi.org/10.23943/princeton/9780691172811.003.0009>
- Zambrano, W. (2020). Los estilos de aprendizaje de estudiantes rurales en la implementación de una plataforma MOODLE. 6, 445–460. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1612/3079>

## Apéndice

### Apéndice A. Propuesta de Storytelling

#### 1. Información General

En la presente investigación se determinó que la mayoría de la muestra de los docentes no conocen sobre el storytelling, y además no lo utilizan como una herramienta de estudio en el proceso de enseñanza; es por ello, que esta propuesta va dirigida a desarrollar el pensamiento crítico a través del storytelling, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" de Alamor, cantón Puyango.

A continuación se detalla la propuesta:

<b>TITULO DE LA PROPUESTA:</b>	Propuesta para desarrollar el pensamiento crítico a través del storytelling, en los estudiante de quinto grado de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" de Alamor, cantón Puyango.
--------------------------------	---

<b>Fecha de Inicio:</b> Mayo/2023	<b>Fecha de Fin:</b> Enero/2024	<b>Duración de la propuesta:</b> En semanas: 28 semanas
<b>ALCANCE TERRITORIAL</b> (Cobertura de la propuesta): Institucional		

DATOS DE LA DIRECTORA DE LA PROPUESTA	
<b>NOMBRES Y APELLIDOS:</b> Yanela Calderón	
<b>IDENTIFICACIÓN:</b> 1105540262	<b>CORREO ELECTRÓNICO:</b> <a href="mailto:yanecita041993@gmail.com">yanecita041993@gmail.com</a>

#### 2. PARTICIPANTES EN LA PROPUESTA

- Directora de la Escuela Básica "Dos de Agosto"
- Docentes de la Institución
- Directora de la Propuesta

#### 3. INFORMACIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA

### **3.1 RESUMEN DE LA PROPUESTA**

La presente propuesta pretende lograr que los alumnos adquieran competencias creativas y desarrollo del pensamiento crítico, por medio de la utilización del digital storytelling, posibilitando una adaptación de los estudiantes a sus necesidades y transformando el proceso de aprendizaje. De igual manera, mejora las habilidades socio-emocionales, la interiorización y transferencia de conocimientos, la interactividad, la empatía, la motivación intrínseca y el trabajo colaborativo/cooperativo.

Además, esta propuesta favorece al desarrollando capacidades del alumnado como el análisis, organización, formas de colaboración, coordinación de la propia actuación con la de los demás y la resolución de conflictos (Fernández-del Río y Barreira, 2016).

Por lo que, se plantea el diseño de un relato digital a través del aprendizaje colaborativo, en donde se elaborará un cuento mediante la técnica de animación stop-motion, integrando las nuevas tecnologías tanto en la presentación como en el diseño del relato (Rosales-Statkus y Roig-Vila, 2017).

Con el primer objetivo específico se procura motivar a los docentes para que conozcan sobre la herramienta de storytelling y la implementen en clases; lo que permite comprender el uso adecuado de esta herramienta que integran conocimientos, habilidades y actitudes que deben reunir los docentes para poder implementar esta herramienta educativa en la práctica del aprendizaje.

Mediante el segundo objetivo específico, se intenta lograr que los alumnos adquieran las competencias creativas correspondientes mediante la utilización de la narrativa, y con ello el desarrollo del pensamiento crítico.

### **3.2 PALABRAS CLAVES**

Storytelling, pensamiento crítico, desarrollo.

### 3.3 INTRODUCCIÓN

#### a. Antecedentes

El storytelling es una técnica narrativa que facilita la comunicación, la transmisión de conocimientos y la presentación de ideas (Hermann-Acosta, 2020), por lo que se considera que los docentes al desarrollar esta herramienta educativa a través de su práctica profesional, les permitirán afrontar de manera adecuada los retos emergentes de su actividad, y a la vez adquirir las competencias necesarias para que los educadores tengan los conocimientos propicios para guiar a los alumnos al desarrollo del pensamiento crítico (Abrami et al., 2015).

Además, considerando que los resultados de la presente investigación muestran que el 67% de los maestros conocen poco sobre el storytelling.

Así mismo, el storytelling se usa con poca frecuencia en el aula, ya que los resultados evidencian que el 50% de los docentes no lo ha utilizado; el 33.33% lo ha utilizado pocas veces, y el 16.67% restante, si lo ha utilizado muchas veces al storytelling al momento de impartir sus clases.

Finalmente, dentro de los antecedentes, se debe considerar que en esta investigación la mayoría de los docentes que corresponde al 66.67%, mencionan que el storytelling ayuda bastante para que los estudiantes contribuyan a la solución de conflictos.

#### b. Justificación

El storytelling es conocido como el arte de contar relatos (López-Hermida y Vargas, 2013). El storytelling es una técnica narrativa que facilita la comunicación, la transmisión de conocimientos y la presentación de ideas. Supone un enfoque pedagógico innovador con un aprendizaje centrado en el estudiante para mejorar los resultados del aprendizaje a través del currículo (Fernández et al., 2016).

Además, recurrir al storytelling ayuda a estimular la inteligencia emocional y social, involucrando a los participantes en la formulación, implementación y evaluación de los proyectos encargados y de los que se hacen responsables (Sánchez-Bayón et al., 2014).

Es de gran importancia el uso del storytelling para mejorar las competencias de los alumnos, y de manera especial para el desarrollo del pensamiento crítico, dando muy buenos resultados por posibilitar la adaptación de los estudiantes al desarrollo de altas capacidades; sin embargo, también constituye un aspecto importante, que los docentes conozcan de esta herramienta y de su correcto uso, para poder implementarla satisfactoriamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### 3.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

#### **Objetivo General:**

- Desarrollar el pensamiento crítico mediante el uso de Storytelling, en el alumnado de quinto año de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" de Alamor, cantón Puyango.

#### **Objetivos Específicos:**

- Caracterizar la herramienta storytelling para integrarla en los procesos de enseñanza aprendizaje
- Promover el desarrollo de competencias creativas y desarrollo del pensamiento crítico a través de estrategias narrativas.

### 4.4 METODOLOGÍA:

#### Instrumentos utilizados:

- En el desarrollo de esta investigación se han combinado métodos y técnicas de investigación cualitativas; la técnica para recolección de datos que se utilizó es:

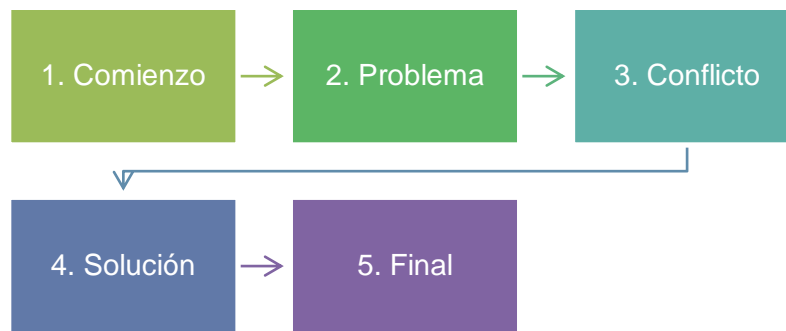
- Encuesta digital compuesta por 19 preguntas, la misma que fue dirigida a los docentes de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" de Alamor.

Actividades que se desarrollarán:

- Socialización de la propuesta con la Directora de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" y docentes de la institución, con mayor experiencia en el uso y manejo de la herramienta de storytelling.
- Presentar la primera versión de la propuesta para su validación con la Directora de la Escuela de Educación Básica "Dos de Agosto" y docentes de la institución.
- Acoger las sugerencias y observaciones para elaborar la versión final de la propuesta, a partir de los comentarios realizados en el proceso de validación.
- Promover la aprobación de la propuesta validada, por parte de la Directora y docentes de la institución.

Procedimiento:

- Para diseñar una narración digital a modo de cuento, se utiliza la técnica de animación *stop motion*, la misma que consiste en:
- Elaborar y escribir un guión literario inicial en el que, a través del formato cuento, se potenciaran valores como la amistad, la solidaridad, la responsabilidad, la honestidad, etc.
- Elaborar un Diagrama Visual del Retrato de la Historia, para delimitar: a) El comienzo; es decir, los fundamentos de la historia a narrar; b) El problema; el momento de tensión; c) El Conflicto; momento supremo de la historia; d) La Solución; el desenlace al conflicto presentado; y e) El final; donde se establecía la conclusión o la moraleja de la historia.



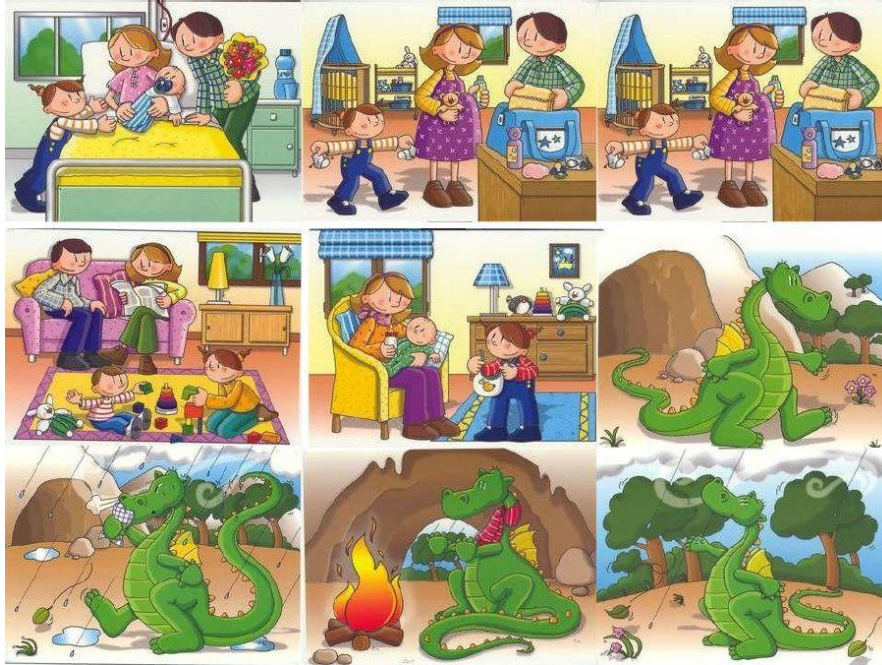
- Diseñar un storyboard para de manera secuencial, determinar el conjunto de elementos multimedia que acompañará al guión literario anteriormente elaborado.
- Utilizar un programa informático (Microsoft Photo Story o MovieMaker, ambos gratuitos), para efectuar el montaje de los guiones elaborados en el soporte digital.
- Crear una narración digital, (se recomienda de una duración de aproximadamente tres minutos), mediante la técnica del stop motion, a partir del montaje de las fotografías realizadas por los estudiantes, las cuales a modo de fotogramas deben superponerse para que su visionado continuo generara la sensación de movimiento.
- Se pueden utilizar diferentes recursos visuales para elaborar las composiciones:
  - Entre éstos se encuentra la utilización de muñecos de plastilina, los mismos que pueden ser elaborados por los estudiantes, convirtiéndolos en los protagonistas de sus narraciones.



- Otro recurso son los dibujos de papel articulados para realizar las creaciones (como superhéroes, pinocho, barbis, etc.).



- Entre otra opción se encuentra, combinar varios elementos como, por ejemplo, secuencias de imágenes reales junto con otras de imágenes animadas.



- Crear el escenario en el cual se desarrolle la historia, y también los protagonistas contribuyen a darle vida, controlando de este modo, todos los aspectos artísticos y narrativos del relato digital.
- Una vez concretados los aspectos visuales de la narración, se añaden los elementos sonoros más acordes con la historia, como: locuciones, efectos especiales, onomatopeyas y banda sonora.
- Los sonidos pueden editarse previamente con el software gratuito Audacity, e incorporar los elementos que fueran necesarios en el montaje previo.
- Finalmente, tras concluir la narración digital, se incluye la guía didáctica para orientar su utilización dentro del aula.

Competencias y habilidades desarrolladas en los docentes:

- Dominar la herramienta educativa storytelling y propiedades de la expresión audiovisual.

- Habilidad para concebir, planificar, organizar y gestionar una producción atractiva para los estudiantes.
- Capacidad para realizar proyectos artísticos con una finalidad educativa y formativa.
- Habilidad para realizar composiciones escritas y orales en contextos digitales.
- Habilidad para implementar las TIC en la creación de historias con una finalidad didáctica.

Competencias y habilidades desarrolladas en los estudiantes:

- Capacidad para plantear ideas innovadoras y creativas.
- Habilidad para ejercitar el pensamiento crítico y resolver problemas.
- Habilidad para tomar decisiones.
- Capacidad para trabajar en equipo.
- Habilidad para incrementar la sensibilidad estética.

Criterios y pautas de evaluación

- Se plantea realizar una evaluación continua y formativa, para constatar el progreso cognitivo de los estudiantes, medido a partir de las competencias adquiridas y/o desarrolladas con la implementación de la herramienta narrativa storytelling.
- La evaluación se realizará durante las distintas fases del proceso del diseño de la narrativa, valorando la calidad del relato digital en su conjunto.
- A continuación se presentan los criterios de evaluación de las competencias adquiridas y/o desarrolladas por los estudiantes con la realización de los digital storytelling, con la finalidad de identificar la incidencia real y la potencialidad de la actividad propuesta.

<b>Dimensión</b>	<b>Tareas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Digital	Utilización de la herramienta tecnológica (Photo Story o MovMaker)	Utilización adecuada de los recursos que ofrece la herramienta tecnológica seleccionada.
	Elaboración del storyboard.	Coherencia en la planificación del story-board.
	Empleo de la técnica stop-motion.	Correcto montaje de las imágenes según la técnica del stopmotion.
Narrativa	Selección y planificación de la temática.	Idoneidad de la temática a la finalidad planteada con la herramienta storytelling.
	Elaboración de la historia a través del Diagrama Visual del Retrato de la Historia.	Coherencia en la estructura narrativa: comienzo, problema, conflicto, solución, final.
Creativa	Creación de los recursos multiformato.	Originalidad en la selección de recursos y en su utilización (plastilina, como superhéroes, pinocho, barbis, etc.).
	Establecer la apariencia audiovisual final del relato digital.	Capacidad creativa para el correcto montaje de la historia.
Didáctica	Formulación de una historia capaz de desarrollar el pensamiento crítico.	Potencialidad didáctica del relato para desarrollar el pensamiento crítico y otras competencias como lingüística.
	Creación de un relato con capacidad para transmitir valores.	Capacidad para transmitir valores positivos en educación primaria.

Desarrollo de la narración digital:

**Desarrollo del pensamiento crítico a través de la lectura del cuento infantil  
(cuentos de los hermanos Grimm)**

- Para diseñar esta narración digital, se utiliza el cuento "La zorra y el gato" de autoría de los hermanos Grimm, y se emplea la técnica de animación *stop motion*, para lo cual se debe seguir los siguientes pasos:
- Se describe el cuento, con la finalidad de estimular las principales microhabilidades del pensamiento crítico, como la inferencia, la interpretación, la realización de juicios, la predicción, la anticipación, la argumentación y la proposición. Que a la vez se relacionan con las tres competencias comunicativas básicas (interpretativa, argumentativa y propositiva).

**"La zorra y el gato"**

Ocurrió una vez que el gato se encontró en un bosque con la señora zorra, y pensando:

"Es lista, experimentada y muy considerada en el mundo," dirigiósele amablemente en estos términos:

- Buenos días, mi estimada señora zorra. ¿Qué tal está su señoría? ¿Cómo le va en estos tiempos difíciles?

La zorra, henchida de orgullo, miró al gato despectivamente de pies a cabeza, y estuvo un buen rato meditando si valía la pena contestarle; pero, al fin, dijo:

- ¡Oh, mísero lamebigotes, necio abigarrado, muerto de hambre, cazarratones, ¿qué te ha pasado por la cabeza? ¿Cómo te atreves a preguntarme si lo paso bien o mal? ¿Qué has aprendido tú, vamos a ver? ¿Cuántas artes conoces?
- No conozco más que una - respondió el gato modestamente.
- ¿Y cuál es esta arte tuya? - inquirió la zorra.
- Cuando los perros me persiguen, sé subirme de un brinco a un árbol, y, de este modo, me salvo de ellos.

- ¿Y es eso todo lo que sabes? - dijo la zorra -.

Pues yo domino más de cien tretas, y aún me queda un saco lleno de ellas. Me das lástima; vente conmigo y te enseñaré la manera de escapar de los perros.

En aquel momento se presentó un cazador con cuatro lebreles.

El gato, veloz, saltó a un árbol y sentóse en la copa, bien oculto por las ramas y el follaje.

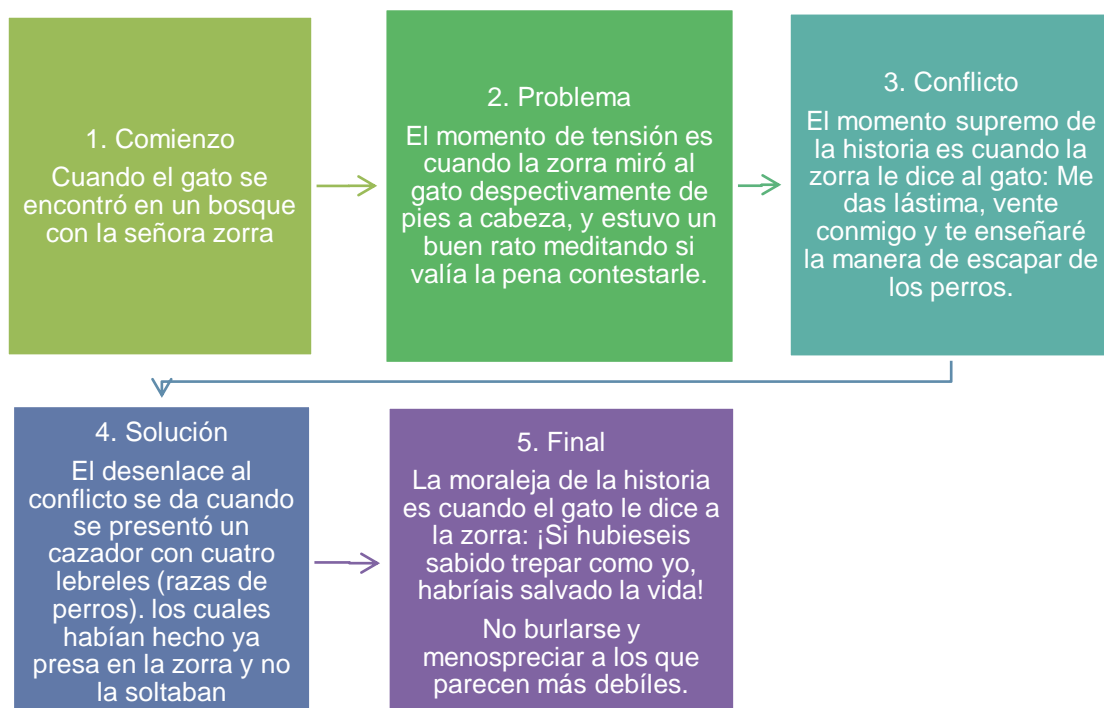
- ¡Abrid el saco, señora zorra, abrid el saco! - gritó desde arriba; pero los canes habían hecho ya presa en la zorra y no la soltaban.

- ¡Ay!, señora zorra - prosiguió el gato -, con vuestras cien tretas os han cogido.

- ¡Si hubieseis sabido trepar como yo, habrúais salvado la vida!

### Hermanos Grimm.

- Luego se elabora un Diagrama Visual del Retrato de la Historia, para delimitar: a) El comienzo; b) El problema; c) El Conflicto; d) La Solución; y e) El final; donde se establecía la conclusión o la moraleja de la historia.



- A continuación se diseña un storyboard, que es un conjunto de ilustraciones presentadas con el objetivo de servir de guía para contar una historia. Para ello,

se determina el conjunto de elementos multimedia que acompañará al guión literario del cuento "La zorra y el gato". Se muestra un ejemplo de las imágenes que se pueden utilizar:

El gato se encuentra con la zorra en el bosque



El gato la saluda amablemente



La señora zorra hinchada de orgullo le contesta al gato



Aparece un cazador con cuatro perros



El gato sube al árbol para salvarse



La señora zorra es capturada por los perros y el cazador



- Para efectuar el montaje de los guiones elaborados en el soporte digital, se recomienda utilizar un programa informático (Microsoft Photo Story o Movie Maker, ambos gratuitos), a continuación se encuentran los link de descarga.

Link Microsoft Photo Story : <https://bit.ly/3I3AMUO>

Link Movie Maker: <https://bit.ly/3HrSRTX>

- Luego se debe crear una narración digital, con una duración de aproximadamente tres minutos, mediante la técnica del *stop motion*, que es un procedimiento de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. Para lo cual se realiza el montaje de las fotografías realizadas por los estudiantes, las cuales a modo de fotogramas deben superponerse para que su visionado continuo generara la sensación de movimiento. En el siguiente link se encuentra un video que puede ser tomado como ejemplo para la elaboración de la narración digital del cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=5k2iq3vKVyE>

- A continuación se presentan tres recursos visuales diferentes para que los estudiantes puedan elaborar las composiciones:

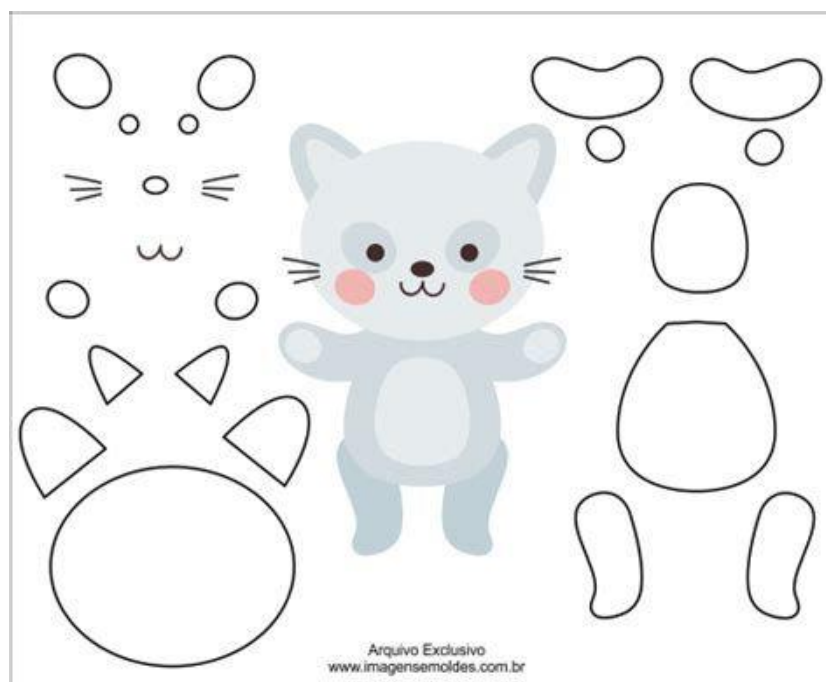
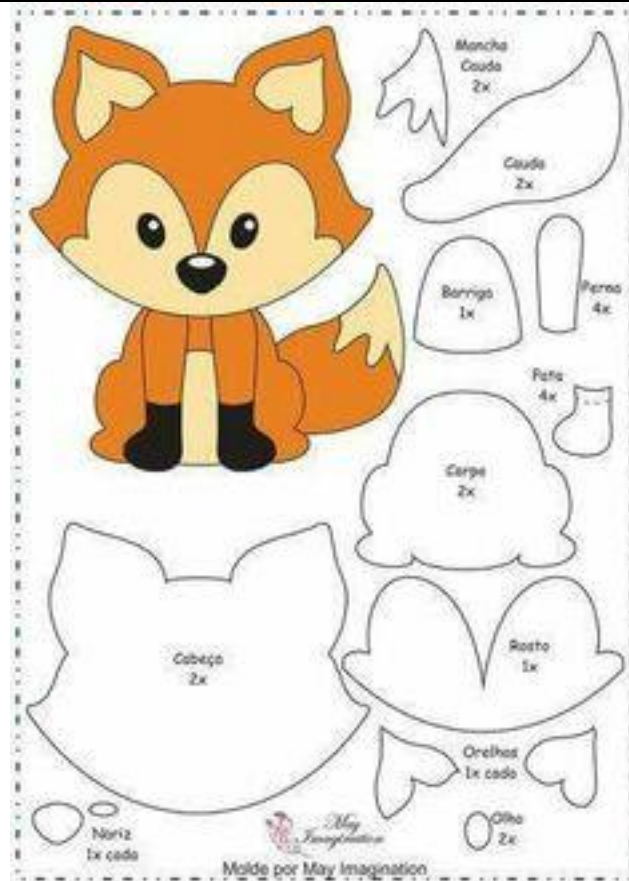
- Muñecos de plastilina de los protagonistas de la historia:



En el siguiente link se presenta un tutorial para la elaboración de los muñecos de plastilina: <https://www.youtube.com/watch?v=OypemZOqHv8>

- Dibujos de papel articulados para realizar las creaciones, en este caso corresponden a los mismos personajes del cuento.

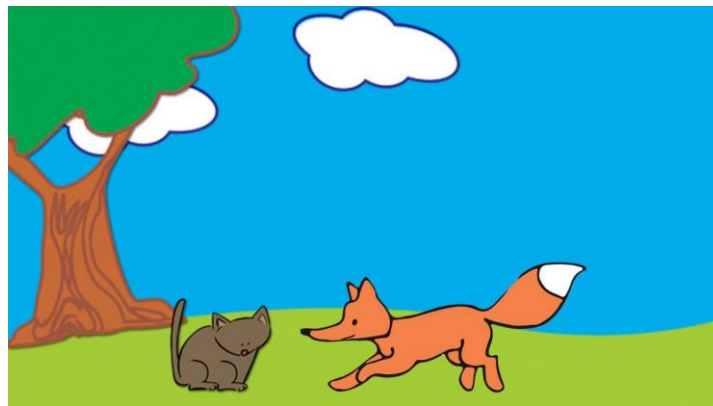




- Sequencias de imágenes animadas de los personajes principales.



- Luego se debe crear el escenario en el cual se desarrolle la historia, donde se incluyan todos los aspectos artísticos y narrativos del relato digital. A continuación se presentan algunas ideas para la construcción del escenario:





- Finalmente se añaden los elementos sonoros más acordes con la historia. Los sonidos pueden editarse previamente con el software gratuito Audacity. A continuación se incluye un audio de la narración de la historia "La zorra y el gato", el mismo que puede ser utilizado en esta narrativa digital:  
[https://www.youtube.com/watch?v=BsgV8kKDe\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=BsgV8kKDe_k)
- Además, la historia puede ser contada por el(la) profesor(a), o por los mismo estudiantes y luego ser grabada para incluirse a la narrativa digital del cuento.

Desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes:

- Una vez que esta narrativa digital haya sido observada en clases por los estudiantes, se procederá a juzgar las actitudes de los personajes y reescribir la historia desde otra perspectiva del cuento "El zorro y el gato" de los hermanos Grimm.
- En el proceso de observación de la narrativa digital del cuento, los estudiantes determinan cuales son los personajes de la historia y los valores que lo caracterizan: su maldad, apatía, etc., lo que le permite a los alumnos juzgar las actitudes de los personajes y formular sus propios criterios. Sin embargo, estos criterios se ponen a prueba cuando el estudiante debe cambiar los valores de sus personajes.

- Por ejemplo, la señora zorra es el personaje principal del cuento y el gato es el antagonista de la historia, es aquí en donde el docente solicita a los estudiantes alterar el cuento; es decir, que los estudiantes despliega su creatividad, su interpretación y la capacidad de sintetizar para alterar los roles de los personajes del cuento.
- Para ello, se requerirá de papel, lápiz y la creatividad de los estudiantes.
- El docente reunirá a los estudiantes por parejas, luego los estudiantes dirán cuáles son las características de los personajes principales (físicas, cómo se los imaginan, y emocionales, carácter, sentimientos).
- A continuación el docente las escribe a estas características en el tablero para que sea fácil recurrir a ellas para la próxima actividad (Reconocer).
- En seguida se les pedirá a los estudiantes que vuelvan a escribir el cuento pero cambiarán los valores de los protagonistas sin alterar el contexto de la historia, y los lugares donde es narrada (Interpretar).
- En esta actividad los estudiantes contarán con una hoja dividida cuadriculada para que les facilite la escritura. Además, el docente debe controlar el tiempo, ya que la actividad no requiere de tiempos prolongados, por lo que se recomienda un tiempo estimado de 10 minutos para esta actividad (Sintetizar).
- Para terminar el taller se rotarán los cuentos hacia la derecha tres veces, y al compañero que le haya correspondido el cuento lo leerá en casa y en la próxima clase comentará si es un cuento alterado. Considerando que es un cuento alterado si: a) Cambiaron los valores (físicos y emocionales) de los personajes; b) Respetaron el espacio y la época; c) La trama del cuento es llamativa; y d) Hay coherencia en cada una de las escenas.
- Finalmente, el docente realizará la evaluación de la actividad en base a los siguientes criterios:

Criterios de evaluación de la actividad:

- Reconocer (Microhabilidad)
  - Identifica los personajes y sus características físicas y psicológicas.
  - Comprende la diferencia entre lo “bueno” y lo “malo”.
  - Encuentra relaciones que no son visibles en el texto.
- Sintetizar (Microhabilidad)
  - Reformula lo que se ha dicho.
  - Expone de manera breve las ideas principales del cuento.
  - Simplifica la estructura del cuento.
- Interpretar (Microhabilidad)
  - Comprende las ideas principales del cuento.
  - Comprende la estructura o la organización del discurso.
  - Representa por medio de palabras las imágenes vistas.

### 3.6. REFERENCIAS

- Abrami, P., Bernard, R., Borokhovski, E., Waddington, D., Wade, A., & Persson, T. (2015). Strategies for Teaching Students to Think Critically: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 85(2), 275–314. <https://doi.org/10.3102/0034654314551063>
- Fernández-del Río, A. y Barreira, A. (2016). Storytelling: Una herramienta para la mejora de la competencia comunicativa y el pensamiento crítico con alumnado de Altas capacidades. En R. Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 422-431). Editorial Octaedro. tomado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61787>
- Fernandez, N., Mayora, C., y Louis, R. (2016). Pensamiento crítico y comprensión de la lectura en un curso de inglés como lengua extranjera. *Ikala*, 21(1), 15–29. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v21n01a02>

- Hermann-Acosta, A. 2020. Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital. *URU - Revista de Comunicación y Cultura*, No. 3 29-42. Tomado de: <https://doi.org/10.32719/26312514.2020.3.3>
- López-Hermida, A. & Vargas, J., 2013. La política relatada: el Storytelling de Barack Obama en el marco de la Operación Gerónimo. *Palabra Clave*, 16 (1), 12-44. DOI: [10.5294/pacla.2013.16.1.1](https://doi.org/10.5294/pacla.2013.16.1.1)
- Rosales-Statkus, S. y Roig-Vila, R. (2017), El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum* 44-45 mai-dez 2017 – CEMOrOC-Feusp / IJI-Univ. do Porto DOI: <http://dx.doi.org/10.4025/notandum.44.14>
- Sánchez-Bayón, A., López, M. & Lucia, A. 2014. Formación en valores, destrezas y competencias vía “Story-telling.”. *Innovación docente en los nuevos estudios universitarios*. Valencia: Tirant Humanidades, 217-232.