



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DE DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

USO DE CUENTOS DIGITALES AMAZÓNICOS PARA FORTALECER LA
IDENTIDAD CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA

Autor:

Lcda. Alisson Estefania Sanchez Cumbanama

Tutor:

Ing. Roberto Castro Valle, Mgtr.

Milagro, 2025

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejo

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Alisson Estefania Sanchez Cumbanama** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magister en Educación Básica** como aporte a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad de conformidad** con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, **01 de agosto del 2025**

Lcda. Alisson Estefania Sanchez Cumbanama

1400715395

Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, **Ing. Roberto Castro Valle, Mgtr**, en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Alisson Estefania Sanchez Cumbanama**, cuyo tema es **Uso de cuentos digitales amazónicos para fortalecer la identidad cultural en educación básica**, que aporta a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad de conformidad**, previo a la obtención del Grado **MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, **01 de agosto del 2025**

Ing. Ing. Roberto Castro Valle, Mgtr

Cédula de identidad: 0919089375

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**, presentado por **PUCESE SANCHEZ CUMBANAMA ALISSON ESTEFANÍA**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "USO DE CUENTOS DIGITALES AMAZÓNICOS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	49.67
DEFENSA ORAL	36.33
PROMEDIO	86.00
EQUIVALENTE	Muy Bueno



Firmado digitalmente por:
YILENA MONTERO REYES
Validar documento con FirmadO

Msc MONTERO REYES YILENA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado digitalmente por:
KAREN JOHANNA RODRIGUEZ FLORES
Validar documento con FirmadO

M Gestion RODRIGUEZ FLORES KAREN JOHANNA
VOCAL



Firmado digitalmente por:
OSWALDO JOSE JIMENEZ BUSTILLO
Validar documento con FirmadO

Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

A Dios:

Dedico este logro en primer lugar a Dios, quien ha sido mi guía y fortaleza, llenándome de sabiduría, fe y perseverancia para seguir adelante, quien me ilumina cada uno de mis pasos durante mi formación académica. Quien me demuestra que mis dos angelitos siempre me cuidan y acompañan en este camino.

A mi Madre:

A mi Madre, Siria Cumbanama, mi heroína, mi pilar de vida. Mujer de nobleza infinita, que con su ejemplo me enseña a seguir adelante siempre. Mi mayor inspiración de lucha y apoyo incondicional ha estado presente en cada paso de mi vida académica en cada logro alcanzado. Este triunfo también es tuyo, madre, porque con tu amor y sacrificio me has impulsado a honrar y enaltecer tu nombre.

A mi hermana:

A ti, Cielo Montenegro, mi hermana y mi inspiración. Gracias por tu apoyo constante, por impulsarme a ser mejor y enseñarme con tu ejemplo, mi vida sin ti jamás sería igual. Con tu carácter único y amor incondicional, sé que nunca camino sola. Este logro también es tuyo cielito, porque en cada paso de mi camino estuvo tu presencia alentándome a nunca rendirme. Soy inmensamente afortunada de ser tu hermana nunca dudes que a pesar de los malos ratos que te hago pasar, te amo infinitamente.

A mi pareja:

Por estar a mi lado, incluso en mis días más difíciles, gracias por ser mi lugar seguro y recordarme que siempre soy capaz de lograr lo que me proponga, por impulsarme a no rendirme y por enseñarme a tomar mis decisiones. Tú paciencia y compañía que me sostuvo durante este proceso.

A mi amiga:

Compañera de universidad y con la bendición de Dios, amiga para toda la vida. Mi incondicional gracias por alentarme a ser perseverante y decirme que no me rinda, tus palabras de ánimo y recordarme que estás ahí para mí.

Con todo el amor y admiración que se merecen

Alisson Estefania Cumbanama

AGRADECIMIENTOS

Este logro no es solo el resultado de mi esfuerzo, perseverancia y dedicación, sino también de todo el amor, apoyo y compañía de todas las personas que estuvieron conmigo en este proceso académico. No ha sido un camino fácil, sin embargo, cada dificultad se convirtió en una lección y cada obstáculo en una oportunidad para crecer.

A mi familia, por ser mi mayor motivación. A mi hermana Cielo, por inspirarme con su valentía y por estar siempre a mi lado en los momentos más difíciles. Y a mi madre, Siria Cumbanama, mi heroína ejemplo de vida, cuyo amor, sacrificio y fortaleza han sido fundamental para los logros que he alcanzado.

Agradezco profundamente al Ing. Roberto Castro Valle, Mgtr., por su orientación, paciencia y valiosas indicaciones, que fueron fundamentales para la culminación de esta investigación.

Gracias a ustedes, este sueño se hizo realidad.

Resumen

La investigación titulada Uso de cuentos digitales amazónicos para fortalecer la identidad cultural en educación básica se desarrolló con el propósito de responder a la pérdida progresiva del interés por las leyendas ancestrales en estudiantes de la Amazonía ecuatoriana. En particular, se abordó cómo las narrativas digitales pueden contribuir a revitalizar la identidad cultural en niños de quinto año de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, ubicada en la comunidad de Santa Rosa, Morona Santiago. La metodología, se aplicó un enfoque mixto con diseño cuasi-experimental y alcance descriptivo. Se emplearon encuestas estructuradas tipo Likert (pretest y posttest) para medir percepciones estudiantiles, así como fichas y guías de observación para registrar interacciones y comportamientos en el aula. La población estuvo conformada por estudiantes de quinto año, y la intervención se desarrolló durante el periodo junio–agosto de 2025.

Los resultados evidenciaron que los cuentos digitales amazónicos incrementaron la motivación, el interés y la valoración de la identidad cultural en los estudiantes, además de favorecer el aprendizaje significativo sobre la Amazonía y estimular el uso de habilidades digitales. Sin embargo, se identificaron limitaciones en el manejo de dispositivos por parte de algunos estudiantes y la necesidad de mayor capacitación docente para integrar adecuadamente la estrategia. Se concluye que los cuentos digitales constituyen un recurso pedagógico innovador y pertinente para el fortalecimiento de la identidad cultural, al articular tecnología y tradición oral. Su implementación futura podría extenderse a otras instituciones rurales e interculturales de la Amazonía ecuatoriana.

Palabras clave: Educación intercultural; narrativa digital; identidad cultural; Amazonía; preservación cultural.

Abstract

The research entitled Use of Amazonian digital stories to strengthen cultural identity in basic education was developed with the aim of responding to the progressive loss of interest in ancestral legends among students in the Ecuadorian Amazon. In particular, it addressed how digital narratives can contribute to revitalizing cultural identity in fifth-grade children at the Francisco de Orellana Educational Unit, located in the community of Santa Rosa, Morona Santiago. The methodologically, a mixed approach with a quasi-experimental design and descriptive scope was applied. Structured Likert-type surveys (pre-test and post-test) were used to measure student perceptions, as well as observation sheets and guides to record interactions and behaviors in the classroom, the population consisted of fifth-grade students, and the intervention took place during the period June–August 2025.

The results showed that Amazonian digital stories increased students' motivation, interest, and appreciation of cultural identity, as well as promoting meaningful learning about the Amazon and stimulating the use of digital skills. However, limitations were identified in the use of devices by some students and the need for further teacher training to properly integrate the strategy. It is concluded that digital stories are an innovative and relevant pedagogical resource for strengthening cultural identity by combining technology and oral tradition. Their future implementation could be extended to other rural and intercultural institutions in the Ecuadorian Amazon.

Keywords: Intercultural education; digital narrative; cultural identity; Amazon; cultural preservation.

Lista de Figuras

Figura 1 Género de los encuestados	39
Figura 2 Edad de los estudiantes encuestados	40
Figura 3 Nivel educativo de los encuestados.....	41
Figura 4 Nivel educativo en el que imparte clases	42
Figura 5 Conoce el significado de herramientas digitales interactivas.....	43
Figura 6 ¿Crees que te gustara escuchar y ver el cuento digital amazónico?	45
Figura 7 ¿Piensas que el cuento será fácil de usar y entender?	46
Figura 8 ¿Crees las imágenes y dibujos del cuento estaban bonitos?.....	47
Figura 9 ¿Crees que te ayuda a aprender cosas nuevo sobre la Amazonía?.....	48
Figura 10 ¿Piensas que el cuento te enseñó sobre de la identidad de la cultura Amazónica?	50
Figura 11 ¿Te gustaría escuchar más historias amazónicas de manera digital?	51
Figura 12 ¿Sabes usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?.....	52
Figura 13 ¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?	53
Figura 14 ¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?	54
Figura 15 ¿Los gustaría seguir aprendiendo con más cuentos digitales?	55
Figura 16 ¿Te gustó escuchar y ver el cuento digital amazónico?	57
Figura 17 ¿El cuento fue fácil de usar y entender?.....	58
Figura 18 ¿Las imágenes y dibujos del cuento fueron bonitos?	59
Figura 19 ¿El cuento te ayudó a aprender cosas nuevas sobre la Amazonía?	60
Figura 20 ¿Sentiste que el cuento te enseñó sobre la identidad de la cultura amazónica.....	62
Figura 21 ¿El cuento digital te animó a querer escuchar más historias amazónicas?	63
Figura 22 ¿Sabes usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?.....	64
Figura 23 ¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?	65
Figura 24 ¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?	66
Figura 25 ¿Te gustaría seguir aprendiendo con más cuentos digitales?	67

Lista de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de variables	8
Tabla 2 Plataformas digitales para la creación de cuentos amazónicos interactivos	20
Tabla 3 Cuadro de la población	35
Tabla 4 Cuadro de la muestra	35
Tabla 6 Genero de los encuestados	39
Tabla 7 Edad de los estudiantes encuestados.....	40
Tabla 8 Nivel educativo de los encuestados	41
Tabla 9 Dispositivos con mayor acceso de los estudiantes.....	42
Tabla 10 Conoce el significado de herramientas digitales interactivas:	43
Tabla 11 ¿Crees que te gustara escuchar y ver el cuento digital amazónico?	44
Tabla 12 ¿Piensas que el cuento será fácil de usar y entender?	46
Tabla 13 ¿Crees las que imágenes y dibujos del cuento estaban bonitos?	47
Tabla 14 ¿Crees que te ayuda a aprender cosas nuevo sobre la Amazonía?	48
Tabla 15 ¿Piensas que el cuento te enseñó sobre de la identidad de la cultura Amazónica? ..	49
Tabla 16 ¿Te gustaría escuchar más historias amazónicas de manera digital?	51
Tabla 17 ¿Sabes usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?	52
Tabla 18 ¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?	53
Tabla 19 ¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?.....	54
Tabla 20 ¿Los gustaría seguir aprendiendo con más cuentos digitales?.....	55
Tabla 21 ¿Te gustó escuchar y ver el cuento digital amazónico?.....	56
Tabla 22 ¿El cuento fue fácil de usar y entender?	58
Tabla 23 ¿Las imágenes y dibujos del cuento fueron bonitos?.....	59
Tabla 24 ¿El cuento te ayudó a aprender cosas nuevas sobre la Amazonía?.....	60
Tabla 25 ¿Sentiste que el cuento te enseñó sobre la identidad de la cultura amazónica?.....	61
Tabla 26 ¿El cuento digital te animó a querer escuchar más historias amazónicas?	63
Tabla 27 ¿Pudiste usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?.....	64
Tabla 28 ¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?	65
Tabla 29 ¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?.....	66
Tabla 30 ¿Los gustaría seguir aprendiendo con más con cuentos digitales?	67
Tabla 31 Percepción general del uso de cuentos digitales amazónicos	68
Tabla 32 Impacto en el aprendizaje de los estudiantes	69

Tabla 33 Impacto en la práctica de los estudiantes	70
Tabla 34 Alfa de Cronbach	71

ÍNDICE / SUMARIO

Contenido

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.2. Delimitación del problema	4
1.3. Formulación del problema.....	5
1.4. Preguntas de investigación	5
1.5. Determinación del tema.....	6
1.6. Objetivo general	6
1.7. Objetivos específicos.....	6
1.8. Hipótesis.....	7
1.9. Declaración de las variables	7
1.10. Justificación.....	9
1.11. Alcance y limitaciones	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	12
2.1. Antecedentes	12
2.1.1 Antecedentes históricos.....	12
2.1.2 Antecedentes referenciales.....	14
2.2. Contenido teórico que fundamenta la investigación	16
2.2.1. Definición de innovación tecnológica aplicada en la educación intercultural	16
2.2.2. Innovación educativa mediante tecnologías multimedia y narrativas digitales	17
2.2.5. Educación intercultural Bilingüe e Ecuador	21
2.2.6. Oralidad ancestral y función educativa del relato	22
2.2.7. Enfoque educativo para fortalecimiento de la identidad cultural.....	24
2.2.8. Enfoque metodológico para la implementación de cuentos digitales	25
2.2.9. Técnicas pedagógicas para el aprendizaje intercultural	27
2.2.10. Teorías y modelos relacionados con el aprendizaje e interculturalidad.....	28
2.2.11. La educación intercultural como pilar en el fortalecimiento de la identidad amazónica ..	30
2.2.12. Percepción de los estudiantes sobre el uso de cuentos digitales amazónicos	31

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO.....	32
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	32
3.1.2. Alcance del estudio	33
3.1.3. Técnicas de recolección de datos.	33
3.2. La población y la muestra	34
3.2.1. Características de la población.....	34
3.2.2. Delimitación de la población	34
3.2.3. Tipo de muestra.....	35
3.2.4. Tamaño de la muestra	35
3.2.5. Proceso y criterios de selección de la muestra	35
3.3. Métodos y Técnicas.....	36
3.4. Procesamiento estadístico de la información	38
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
4.1 Análisis de la percepción de los estudiantes sobre el uso de cuentos digitales amazónicos para fortalecer la identidad cultural en educación básica.....	39
4.1.1 Sección 1 prest-test: Percepción general del uso de los cuentos digitales	44
4.1.2 Sección 2: Impacto en el aprendizaje de los estudiantes.....	51
4.2 Verificación de las Hipótesis.....	68
4.3. Análisis de fiabilidad del cuestionario mediante el Alfa de Cronbach	71
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	72
5.1. Conclusiones	72
Referencias bibliográficas.....	75

INTRODUCCIÓN

La Amazonía ecuatoriana se distingue por su riqueza cultural, expresada en las tradiciones orales de pueblos como los Shuar, Kichwa y Achuar. No obstante, esta herencia enfrenta amenazas derivadas de la globalización, la migración interna y el avance tecnológico, factores que han provocado una pérdida progresiva del interés por las leyendas ancestrales, especialmente entre las generaciones más jóvenes. Esta realidad plantea la necesidad de incorporar herramientas educativas innovadoras que integren dichas expresiones culturales al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Diversos estudios recientes han subrayado la importancia de incorporar tecnologías digitales en el ámbito educativo, particularmente en zonas rurales y comunidades indígenas, con el fin de revitalizar la identidad cultural y fortalecer la educación intercultural (UNESCO, 2022).

Según Vásconez et al. (2019), los cuentos digitales interactivos representan una oportunidad única para involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje significativas que valoren el patrimonio cultural local, al tiempo que fortalecen sus competencias lectoras y digitales.

El objetivo general de esta investigación es diseñar cuentos digitales interactivos basados en leyendas amazónicas como estrategia pedagógica para fomentar la interculturalidad en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, ubicada en Morona Santiago. Se pretende identificar leyendas pertinentes, diseñar contenidos digitales adecuados al entorno rural, implementar estos recursos en actividades educativas y evaluar su impacto en la identidad cultural y las competencias interculturales de los estudiantes.

El aporte práctico de este estudio consiste en ofrecer una solución educativa concreta que conecte la tradición oral amazónica con las nuevas generaciones mediante el uso de tecnologías accesibles. Este enfoque busca no solo aumentar el interés y la motivación de los

estudiantes por su herencia cultural, sino también fortalecer habilidades digitales esenciales para su desarrollo integral en el contexto actual.

La originalidad y pertinencia de esta investigación radican en la integración directa y contextualizada de tecnologías educativas digitales con contenidos específicos de la tradición amazónica local. A diferencia de estudios anteriores que han abordado la interculturalidad de manera general, este trabajo se enfoca en la generación de materiales didácticos innovadores adaptados al contexto sociocultural y geográfico de la comunidad educativa de Santa Rosa.

Desde el punto de vista metodológico, se adoptará un enfoque mixto que combine técnicas cualitativas y cuantitativas, se realizarán entrevistas semiestructuradas a miembros de las comunidades indígenas para recopilar leyendas auténticas, y se llevarán a cabo observaciones en el aula para evaluar la interacción de los estudiantes con los cuentos digitales. Además, se aplicarán encuestas estructuradas antes y después de la intervención para medir posibles cambios en el conocimiento cultural, la motivación educativa y las habilidades digitales. Esta combinación metodológica permitirá obtener resultados integrales que reflejen con precisión el impacto educativo.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La Amazonía ecuatoriana posee una riqueza cultural única, expresada de manera significativa a través de la tradición oral y las leyendas ancestrales de los pueblos originarios como los Shuar, Kichwa y Achuar. A través de las narraciones de mitos, relatos y leyendas, estas comunidades han transmitido conocimientos ambientales, valores sociales y formas de vida sostenibles, elementos fundamentales para la preservación de la identidad cultural (Narváez, 2017). Sin embargo, en la actualidad este legado enfrenta un progresivo debilitamiento, particularmente entre los estudiantes de educación básica, quienes muestran un menor interés hacia las narraciones ancestrales, influenciados por la globalización, la migración y la escasa incorporación de recursos pedagógicos innovadores que aprovechen las tecnologías digitales.

En instituciones rurales como la Unidad Educativa Francisco de Orellana, en Morona Santiago, predomina el uso de metodologías tradicionales en textos impresos, las cuales resultan poco atractivas para estudiantes al uso de dispositivos móviles y entornos digitales interactivos. Esta desconexión ha generado una disminución en la valoración del patrimonio cultural local, afectando tanto la pertenencia como las competencias interculturales de los estudiantes (Escarbajal Frutos, 2011). Ante esta realidad, se hace necesario medir de forma objetiva las percepciones y actitudes estudiantiles frente a los recursos digitales con enfoque cultural, lo que justifica la aplicación de encuestas estructuradas como técnica de recolección de datos.

Aunque existen políticas públicas como el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) que promueve la inclusión de saberes ancestrales en el proceso educativo, su aplicación práctica aún es limitada (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021). La falta de materiales pedagógicos contextualizados demanda, además, un

análisis documental de planes de clase, guías metodológicas y lineamientos oficiales, con el fin de identificar las brechas existentes en la incorporación de la interculturalidad mediante recursos tecnológicos.

Por otro lado, la implementación de cuentos digitales amazónicos como estrategia pedagógica requiere observar directamente el comportamiento de los estudiantes en el aula, registrando indicadores como participación, motivación y apropiación cultural. La observación sistemática permite complementar los datos obtenidos en encuestas y ofrecer evidencias sobre la efectividad real de la propuesta.

Aunque se reconocen limitaciones como la resistencia de algunos docentes al uso de tecnologías o la falta de capacitación para integrarlas adecuadamente, también existen oportunidades relevantes: la disponibilidad de infraestructura digital en la institución, el creciente acceso a dispositivos en comunidades rurales y la disposición de educadores comprometidos con metodologías activas.

En consecuencia, este problema no solo demanda el diseño de recursos pedagógicos innovadores, sino también un abordaje investigativo que articule la aplicación de encuestas, la observación en el aula y el análisis documental. De este modo, será posible obtener una visión integral del impacto que pueden tener los cuentos digitales amazónicos en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes de educación básica.

1.2. Delimitación del problema

Líneas de investigación de la Universidad: Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad (MAEB)

Sub línea de Investigación: Análisis del Campo Educativo, Cultural, Social y Tics.

Objeto de Estudio: Uso de cuentos digitales amazónicos para fortalecer la identidad cultural en educación básica.

Ámbito Geográfico: Comunidad de Santa Rosa, cantón Morona, provincia de Morona Santiago.

Ámbito Institucional: Unidad Educativa "Francisco de Orellana".

Ámbito Temporal: Junio- agosto del 2025.

1.3. Formulación del problema

¿De qué manera el uso de cuentos amazónicos mejora la identidad cultural en estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, ¿y cuáles son las principales dificultades y oportunidades que enfrentan el estudiante durante la aplicación de esta estrategia pedagógica innovadora?

Para asegurar la viabilidad de este proyecto de investigación, se cuenta con el apoyo de la directora de la Unidad Educativa "Francisco de Orellana", Morona Santiago, incluyendo a docentes, estudiantes fundamentales para el aplicar los cuentos interactivos digitales y personas locales que poseen conocimientos sobre las leyendas amazónicas, garantizando la pertinencia cultural del material a implementar. Además, la institución cuenta con recursos tecnológicos fundamentales como dispositivos móviles, laboratorio de informática y conexión estable a internet, facilitando la implementación efectiva de los cuentos digitales. Asimismo, la investigación teórica y metodología que respaldan esta investigación, beneficiando un análisis riguroso, la obtención de resultados relevantes y significativos.

1.4. Preguntas de investigación

- ¿Qué conocimientos culturales, pedagógicos y emocionales tienen los estudiantes de quinto año de educación básica sobre las leyendas amazónicas antes de la implementación de cuentos interactivos digitales?
- ¿De que manera influye el uso de cuentos digitales amazónicos interactivos en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes de quinto año de educación básica?
- ¿Cuáles son las principales dificultades y oportunidades que se presentan en el proceso de implementación de cuentos digitales amazónicos como estrategia pedagógica innovadora en la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”?

1.5. Determinación del tema

Tema de investigación:

Uso de cuentos digitales amazónicos para fortalecer la identidad cultural en educación básica.

Variables del problema:

Uso de cuentos digitales amazónicos: Es la variable se relaciona con los recursos digitales educativos desarrollados a partir de historias ancestrales de las comunidades amazónicas, integrando la tecnología como animaciones, audios, imágenes, textos narrativos y actividades interactivas para promover el aprendizaje significativo.

Fortalecimiento de la identidad cultural en la educación básica: Es la variable contiene aspectos relacionados con la apreciación de la diversidad cultural, el fortalecimiento de la identidad cultural, la comprensión y respeto hacia otras culturas, y el interés y motivación de los estudiantes por su patrimonio cultural local y regional.

1.6. Objetivo general

Fortalecer la identidad cultural en estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, en Morona Santiago, a través de la aplicación de los cuentos digitales interactivos basados en leyendas amazónicas como estrategia pedagógica para fomentar la interculturalidad.

1.7. Objetivos específicos

- Explorar los fundamentos teóricos y pedagógicos sobre la identidad cultural y el uso de recursos digitales en la educación básica, con énfasis en las narraciones amazónicas como medio de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar cómo la implementación de cuentos digitales amazónicos influye en el interés, la motivación y el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes de educación básica.

- Identificar cuáles son los principales desafíos a los que se enfrentan los estudiantes de quinto año de educación básica al incorporar y seleccionar de forma apropiada las herramientas tecnológicas que incorporan en sus clases.

1.8. Hipótesis

Hipótesis alternativa (H_1):

El uso de cuentos digitales interactivos basados en leyendas amazónicas contribuye significativamente al fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, incrementando su interés por el patrimonio cultural y fortaleciendo el desarrollo de sus habilidades digitales.

Hipótesis nula (H_0):

El uso de cuentos digitales interactivos basados en leyendas amazónicas no contribuye cambios significativamente en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, ni incrementa su interés por el patrimonio cultural ni el desarrollo habilidades digitales.

1.9. Declaración de las variables

- **Variable independiente:** Uso de cuentos digitales amazónicos
- **Variable dependiente:** fortalecer la identidad cultural en educación básica

Tabla 1 Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Fuente	Instrumentos
Uso de cuentos digitales amazónicos (Variable independiente)	Se entiende por uso de cuentos digitales amazónicos al conjunto de acciones de diseño, desarrollo y aplicación en el aula de recursos digitales (texto, audio, animación e interacción) basados en leyendas ancestrales de comunidades amazónicas, como herramienta pedagógica.	Diseño de contenidos	Inclusión de elementos culturales amazónicos en los cuentos digitales	Estudiantes	Lista de cotejo de diseño
		Aplicación en el aula	Número de sesiones, duración de la intervención, modalidad de uso	Estudiantes	Guía de observación en aula
		Capacitación estudiante	Nivel de competencias TIC por los estudiantes	Estudiantes	Registro de asistencia y encuesta de autoevaluación TIC
fortalecer la identidad cultural en educación básica (Variable dependiente)	El Grado en que los estudiantes valoran la diversidad cultural, refuerzan su identidad amazónica y manifiestan actitudes y comportamientos respetuosos hacia otras culturas, como resultado del uso de cuentos digitales.	Actitudes motivación y	Interés por la cultura amazónica; valoración de la identidad cultural	Estudiantes	Escala de Likert pre-post test
		Comportamientos interculturales	Participación en actividades grupales, disposición al diálogo, respeto por otras culturas	Estudiantes	Diario de campo del investigador, prueba estructurada, observación participativa

Nota. Operacionaización de variables
Elaboración. Propia

1.10. Justificación.

El proyecto de investigación titulado “Uso de cuentos digitales amazónicos para fortalecer la identidad cultural en educación básica” posee una alta relevancia científica, educativa y social, ya que aborda el problema de la pérdida progresiva de las leyendas amazónicas en las nuevas generaciones. Según datos del Ministerio de Educación del Ecuador (2022), más del 60 % de los estudiantes ha perdido el interés por las historias, lo cual representa una amenaza directa a la identidad cultural de los pueblos indígenas.

Desde el ámbito científico, esta propuesta contribuye al cuerpo de conocimientos sobre la integración de narrativas digitales en entornos interculturales. Diversos estudios internacionales evidencian que el uso del storytelling digital no solo fortalece la cultura local, sino que mejora los resultados educativos en comunidades indígenas y rurales. Por ejemplo, el programa IDEA en Alaska demostró que la mentoría y la narración digital fomentan la transmisión intergeneracional de saberes, fortalecen la identidad cultural y mejora el bienestar estudiantil (Rivkin et al., 2020).

En América del Sur, investigaciones similares revelan que la combinación de relatos y recursos digitales favorece el aprendizaje significativo, la construcción de identidad y los vínculos intergeneracionales en contextos escolares (Shiri et al., 2021). Además, estudios en Grecia y China resaltan que las creaciones de historias digitales contextualizados fomentan la motivación, el pensamiento crítico y el desarrollo de competencias digitales e interculturales en formación a docentes y estudiantes (Meletiadou, 2022; Yu y Wang, 2025).

Desde una perspectiva pedagógica, este proyecto responde a la necesidad de usar recursos innovadores y pertinentes para estudiantes de zonas rurales, integrando la voz de los sabios locales, docentes y estudiantes. Como menciona Ajani et al. (2024), la integración de las tecnologías educativas con enfoque cultural permite a los estudiantes explorar su identidad, fortalecer sus habilidades comunicativas y conectar con sus raíces de forma atractiva y significativa.

En el plano metodológico, esta investigación emplea un enfoque mixto, participativo e inclusivo, lo cual garantiza la validez cultural de los recursos proporcionados. Asimismo, responde a la creciente necesidad de diseñar intervenciones pedagógicas contextualizadas, sostenibles para los territorios amazónicos y otras regiones con desafíos similares (Mere-Roncal et al., 2021).

Esta metodología no solo validará los materiales en función de lenguas, saberes y cosmovisiones locales, sino que también facilita la creación de intervenciones pedagógicas, sostenibles en entornos rurales y multiculturales.

La innovación de esta propuesta consiste en el desarrollo de cuentos digitales validados por los docentes y estudiantes, diseñada en base a las leyendas amazónicas autóctonas y adaptados al entorno sociocultural de la comunidad de Santa Rosa.

Además, de beneficiar directamente a los estudiantes los recursos pueden ser una herramienta complementaria para los docentes, fortaleciendo en las prácticas pedagógicas e incentivando el uso de metodologías innovadoras en el aula.

Por su carácter contextualizado y participativo, la experiencia resulta transferible y con alto potencial de continuidad, no solo en la misma institución, sino también en otras escuelas rurales e interculturales de la Amazonía y de América Latina, contribuyendo así al rescate de la tradición oral y al fortalecimiento de la identidad cultural en diferentes comunidades educativas.

En síntesis, esta investigación ofrece una respuesta innovadora, contextualizada y fundamentada a la problemática planteada, promoviendo el rescate de la tradición oral amazónica, la reducción de la brecha digital, y el fortalecimiento de la interculturalidad como eje transversal en la educación básica ecuatoriana.

1.11. Alcance y limitaciones

Alcance

El presente estudio se desarrollará en la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, situada en la comunidad de Santa Rosa, cantón Morona, provincia de Morona Santiago, durante el periodo de junio a agosto de 2025. El alcance de la investigación comprende el diseño, implementación y evaluación de cuentos interactivos digitales basados en leyendas amazónicas como estrategia pedagógica para fomentar la interculturalidad en estudiantes de 5° año de educación básica.

La información y los datos recopilados será analizados con el fin de evaluar y dar acompañamiento a los docentes en el uso e implementar herramientas digitales con fines de aprendizajes significativo para el estudiante generar conclusiones que puedan orientar a futuras intervenciones educativas. Los resultados obtenidos permitirán analizar el impacto de los cuentos digitales en la motivación, el interés por la cultura local, el fortalecimiento de la identidad amazónica, así como el desarrollo de competencias digitales e interculturales en los estudiantes.

Limitaciones

Entre las principales limitaciones de este estudio no se encuentra la disponibilidad y acceso a recursos tecnológicos dentro de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”. Si bien la institución dispone de un laboratorio de informática y algunos dispositivos móviles, no todos los estudiantes pueden tener acceso simultáneo a estos recursos, lo cual puede influye en el nivel de participación y la efectividad de la implementación de los cuentos digitales.

Otra limitación importante es la capacitación docente, a pesar de que hay un programa de enseñanza, algunos docentes no tienen experiencia con el uso de herramientas digitales, lo cual haría más lento usar e integrar bien estos recursos en sus clases.

Asimismo, el tiempo disponible para la intervención está limitado a tres meses, podría no ser suficiente para observar cambios importantes y las competencias interculturales de los

estudiantes. Los impactos educativos y culturales suelen requerir procesos prolongados y continuos para consolidarse de manera significativa.

Finalmente, la digitalización de las leyendas amazónicas podría no lograr captar plenamente la riqueza, expresividad y profundidad de las tradiciones Amazónicas. La adaptación digital podría perder el significado cultura, emocionales o simbólicos propios de la transmisión ancestral.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

2.1.1 Antecedentes históricos

Los antecedentes históricos en la Amazonía ecuatoriana se distingue por su riqueza cultural, expresada en las tradiciones orales de pueblos Shuar, Kichwa y Achuar. A través de las leyendas y mitos que son herramientas educativas que enseñan normas sociales, respeto por la naturaleza y sentido de identidad comunitaria.

Estos relatos no solo cumplían una función lúdica, sino también educativa, ritual y espiritual, permitiendo el fortalecimiento de la identidad cultural y el sentido de pertenencia con el territorio. Como menciona Gondecki y Nenquimo Irumenga (2009) que las narraciones no solo transmiten conocimientos ancestrales, sino que también fortalecen la identidad cultural y el sentido de pertenencia al territorio. Adaptando los relatos a cuentos digitales interactivos en la educación básica permitirá que los estudiantes accedan a la tecnología en un medio para revitalizar la memoria colectiva, garantizando la continuidad de tradiciones orales que enfrentan riesgos de desaparición.

En Ecuador, el programa educativo formal dio escasos espacios a los saberes, relegando el lenguaje indígena a sus entornos comunitarios. No fue sino hasta las reformas curriculares impulsadas por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) que se reconoció de manera oficial la importancia de incorporar las culturas propias de los pueblos y nacionalidades al proceso educativo.

A su vez, investigaciones como las de García y Ochoa (2020), revela cómo los relatos, ceremonias y prácticas territoriales secoya articulan una ontología relacional del territorio que contrasta con la visión estatal cuantitativa, destacando que “el territorio es un conjunto de líneas vivas actualizadas ritualmente”. Esto en particular muestra como los cuentos y leyendas amazónicas son métodos de enseñanza en la identidad cultural y conocimiento territorial ancestral, fundamental para comprender cómo los niños pueden fortalecer su vínculo con el territorio a través de narrativas digitales interactuando con esa cosmovisión relacional.

Durante las décadas de los años 70 y 80, se dieron los primeros esfuerzos institucionales por formalizar la educación bilingüe e intercultural en la Amazonía. El sistema radiofónico shuar y las escuelas comunitarias kichwas impulsaron experiencias educativas que integraban la lengua materna y la narrativa tradicional en el currículo escolar (Oviedo, 2017). Estos modelos representaban un reconocimiento a las epistemologías propias de los pueblos indígenas, en contraste con el sistema educativo nacional unificado que históricamente había invisibilizado las culturas originarias. Así, los cuentos amazónicos comenzaron a tener un espacio pedagógico sistematizado dentro de la escuela.

El reconocimiento legal de la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) en 1989, junto con la creación del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) en 2013, marco u antes y un después en la educación indígena de país. Este modelo propuso rescatar saberes ancestrales y metodologías propias, incorporando la lengua y cultura como ejes centrales del currículo. En este contexto, los cuentos han vuelto a tener un papel relevante como recurso didáctico, aunque su uso ha sido mayormente en formato impreso o narrado, aún queda pendiente su sistematización en entornos digitales (Ministerio de Educación, 2013).

En las últimas décadas, el auge de las tecnologías digitales ha transformado las prácticas comunicativas y educativas en todos los contextos. Sin embargo, esta transformación también

ha planteado desafíos en territorios indígenas, donde las narrativas ancestrales corren el riesgo de diluirse ante la influencia de contenidos globalizados.

Como menciona Granero (2021) advierten que, frente a la cuarta revolución industrial, la antropología amazónica debe repensar nuevas formas de salvaguardar y dinamizar los conocimientos tradicionales. En este sentido, la digitalización de los relatos amazónicos se presenta como una oportunidad para conectar el patrimonio cultural con las tecnologías actuales. Finalmente, la implementación de los cuentos digitales basados en leyendas amazónicas puede considerarse una continuación histórica del proceso de resistencia cultural.

Según lo que García y Ochoa (2019), el territorio indígena no es solamente un espacio físico, sino un soporte de relaciones espirituales, narrativas y simbólicas. Al convertir los relatos ancestrales en experiencias digitales interactivas, se permite a las nuevas generaciones reconfigurar su identidad cultural desde una perspectiva más cercana, creativa y significativa. Así, los cuentos digitales amazónicos se convierten en una herramienta pedagógica con profundo anclaje histórico y cultural.

2.1.2 Antecedentes referenciales

El proyecto de investigación a nivel nacional, sobre la educación intercultural, las narrativas orales amazónicas y la integración del uso de tecnologías digitales como recursos pedagógicos. Por ejemplo, Oviedo (2017) analizó las experiencias de incorporación de cuentos y leyendas shuar en instituciones de Morona Santiago, se evidencio que la enseñanza a través de relatos tradicionales favorece el fortalecimiento de la identidad cultural y la transmisión de saberes ancestrales. Sin embargo, estudio señalan que hay poca sistematización de estos recursos en entornos digitales, lo que limita su efectividad en el ámbito educativo contemporáneos.

Las investigaciones han demostrado que los cuentos digitales interactivos son utilizados como herramienta pedagógica para revitalizar saberes culturales y fortalecer la

interculturalidad en el área escolar. UNESCO (2022) resalta que la incorporación de tecnologías digitales en comunidades rurales favorece en la identidad cultural al ofrecer formatos atractivos y accesibles para las nuevas generaciones. También Vásconez et al. (2019) describe que los recursos de storytelling digital, al integrar imágenes, audio y actividades interactivas, aumentan significativamente la motivación y la comprensión lectora de los estudiantes, al tiempo que valoran su patrimonio local.

A su vez, investigaciones como las de García y Ochoa (2019), revela cómo los relatos, ceremonias y prácticas territoriales secoya articulan una ontología relacional del territorio que contrasta con la visión estatal cuantitativa, destacando que “el territorio es un conjunto de líneas vivas actualizadas ritualmente”. Esto en particular muestra como los cuentos y leyendas amazónicas son métodos de enseñanza en la identidad cultural y conocimiento territorial ancestral, fundamental para comprender cómo los niños pueden fortalecer su vínculo con el territorio a través de narrativas digitales interactuando con esa cosmovisión relacional.

En la provincia de Morona Santiago, la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, ubicada en la comunidad de Santa Rosa, se presenta una institución ideal para la aplicación de los cuentos digitales, gracias a su intercultural y la presencia significativa de estudiantes de pueblos amazónicos. La presente investigación, desarrollada entre junio y agosto de 2025, se enmarca en busca diseñar, implementar y evaluar cuentos interactivos digitales basados en leyendas amazónicas para fomentar la interculturalidad en estudiantes de 5.º año de educación básica. Este enfoque no solo responde a la necesidad de integrar elementos culturales amazónicos en la enseñanza, sino que también propone un modelo que se pueda replicar en otras instituciones.

En resumen, los antecedentes ya revisados coinciden en la relevancia de preservar y transmitir el conocimiento ancestral a través de los cuentos digitales como estrategias pedagógicas innovadoras. Sin embargo, hay una brecha en la producción de cuentos digitales

amazónicas con un diseño metodológico que combine la narrativa oral, la cosmovisión indígena y el uso de las tecnologías interactivas.

2.2. Contenido teórico que fundamenta la investigación

La investigación que respalda a este estudio integra conceptos claves relacionados con la innovación tecnológica aplicada a la educación, la identidad cultural, la educación intercultural bilingüe, la oralidad ancestral y las técnicas pedagógicas para el aprendizaje intercultural. Todo esto se articula en un enfoque educativo que mezcla elementos tradicionales contemporáneos. La propuesta de cuentos digitales interactivos, inspirados en leyendas amazónicas, se basa en estos principios, con el objetivo de fortalecer la preservación cultural y fomentar el diálogo entre diferentes saberes. El uso de cuentos digitales amazónicos se alinea con esta lógica, ya que se crean a partir del entorno y la cosmovisión del estudiante, lo que facilita procesos de identidad, pertenencia y valoración cultural en la práctica pedagógica.

2.2.1. Definición de innovación tecnológica aplicada en la educación intercultural

La innovación tecnológica en el ámbito educativo se refiere a la incorpora, adaptación y aplicación de las nuevas tecnologías para transformar las prácticas de enseñanza tradicional, su propósito es mejorar la calidad del aprendizaje y responder a las necesidades de los estudiantes y de la sociedad para dar a conocer sobre las nuevas tecnologías educativas. Esta innovación no solo se trata de usar dispositivos digitales, sino de replantear profundamente los modelos de enseñanza y evaluación, fomentando metodologías activas, colaborativas y contextualizadas (Cabero y Llorente, 2015).

Desde una perspectiva crítica, la innovación tecnológica aplicada en la educación debe responder a criterios de relevancia, equidad y sostenibilidad, implementando el desarrollo de una propuesta pedagógica que consideren las particularidades culturales, lingüísticas y territoriales de los estudiantes. En la intercultural de la Amazonía ecuatoriana, innovar tecnológicamente significa diseñar materiales que se conecte con la cosmovisión ancestral,

como los cuentos digitales amazónicos, integrando el conocimiento tradicional en entornos virtuales y multimedia (Area, 2018).

En cuanto indica Salinas (2004) que una innovación tecnológica es auténtica cuando produce cambios significativos en la dinámica del aula, generar nuevas oportunidades de aprendizaje y promueve la inclusión. Por ellos, el uso de recursos digitales como narrativas, aplicaciones móviles o plataformas interactivas se considera innovadora si se integra de manera intencional y reflexiva en los procesos pedagógicos con las necesidades educativas del contexto.

Asimismo, la UNESCO (2021) destaca que la tecnología educativa debe centrarse en construcción del aprendizaje significativo, especialmente en zonas rurales y vulnerables, fortaleciendo la justicia educativa y la revitalización cultural. Por ello, la innovación en la comunidad indígenas debe ir centradas en el empoderamiento comunitario y el fortalecimiento de su identidad, lo que implica co-diseñar con la participación activa de estudiantes, docentes y sabios locales.

2.2.2. Innovación educativa mediante tecnologías multimedia y narrativas digitales

La innovación educativa en el siglo XXI demanda integrar tecnologías multimedia como recursos que potencien los procesos de enseñanza-aprendizaje. El uso de herramientas digitales no solo responde a los cambios sociales y culturales, sino que también fortalece la motivación, la creatividad y las habilidades comunicativas en los estudiantes. En este sentido, la incorporación de recursos tecnológicos como los cuentos digitales interactivos constituye una alternativa pedagógica que vincula la tradición oral con formatos atractivos para las nuevas generaciones.

Mariuxi et al. (2025) destacan que la implementación de tecnologías multimedia en la educación básica contribuye significativamente a mejorar la comprensión lectora, al ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas y multisensoriales. Estos autores evidencian que

los entornos digitales, al integrar textos, imágenes y sonidos, favorecen una lectura comprensiva y crítica, lo que refuerza la importancia de introducir narrativas digitales en la educación intercultural amazónica.

De manera complementaria, Bagua Shuguli (2023) demuestra que el uso de la plataforma Storyjumper constituye una estrategia eficaz para el desarrollo de la escritura creativa en educación básica. Al permitir a los estudiantes crear, personalizar y compartir cuentos digitales, esta herramienta no solo estimula la expresión literaria, sino que también fomenta la participación activa y la apropiación cultural. En el contexto amazónico, su aplicación resulta pertinente para transformar las leyendas tradicionales en recursos pedagógicos interactivos que fortalezcan la identidad cultural de los estudiantes.

En conjunto, estas investigaciones evidencian que las tecnologías multimedia y las plataformas digitales de narración no deben entenderse únicamente como medios instrumentales, sino como estrategias de innovación educativa. Su valor radica en articular lo tecnológico con lo cultural, generando aprendizajes significativos que potencien tanto la comprensión lectora como la construcción de identidad en contextos diversos.

2.2.3. Brechas tecnológicas en el ámbito educativo y su impacto en la escuela rural

La incorporación de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación enfrenta aún limitaciones importantes, especialmente en contextos rurales e interculturales. Si bien se reconoce que las herramientas digitales promueven la innovación pedagógica, su implementación efectiva se ve afectada por desigualdades en el acceso, el conocimiento y el uso pedagógico que hacen tanto estudiantes como docentes.

Paredes-Parada (2019) identifica la existencia de una brecha digital significativa entre el dominio de las TIC básicas y modernas en el sistema educativo ecuatoriano. Su estudio evidencia que, mientras los estudiantes presentan una mayor familiaridad con herramientas tecnológicas cotidianas, muchos docentes carecen de competencias suficientes para integrarlas

en los procesos de enseñanza. Esta diferencia limita el aprovechamiento pleno de las tecnologías en el aula y genera una distancia entre las prácticas pedagógicas tradicionales y las demandas de los estudiantes actuales.

De manera complementaria, Rodríguez et al. (2023) analizan el caso de la escuela rural, concluyendo que, aunque se han producido avances en el acceso a infraestructuras digitales, persisten brechas importantes relacionadas con la conectividad, la capacitación docente y la adaptación de recursos educativos al contexto sociocultural. Estas limitaciones afectan directamente la calidad educativa y refuerzan la necesidad de generar estrategias innovadoras que sean pertinentes para el entorno rural.

En este marco, la propuesta de implementar cuentos digitales amazónicos adquiere mayor relevancia, ya que no solo responde a la necesidad de reducir las desigualdades en el uso pedagógico de las TIC, sino que también se plantea como un recurso culturalmente contextualizado. De este modo, la tecnología no se concibe únicamente como un medio instrumental, sino como un vehículo para fortalecer la identidad cultural y disminuir las brechas educativas en comunidades rurales amazónicas.

2.2.4. Plataformas digitales para el fortalecimiento de la identidad cultural

La incorporación de plataformas y herramientas digitales en el ámbito educativo ha transformado las prácticas pedagógicas, permitiendo crear, comunicar y compartir contenidos que integren saberes ancestrales con recursos interactivos modernos. Dentro de este enfoque, los cuentos digitales basados en leyendas amazónicas se convierten en una estrategia que permite vincular el aprendizaje activo y creativo, reforzando la identidad cultural de los estudiantes.

Plataformas como Storyjumper, Book Creator, Genially, Pixton, Canva o Scratch facilitan la creación de narrativas multimediales al integrar texto, imágenes, narración oral, animaciones e interactividad la accesibilidad permite que docentes y estudiantes utilicen

incluso en comunidades con tecnología limitada, su implementación favorece a la cultura, accesibilidad tecnológica y participación comunitaria. De esta manera, los recursos digitales dejan de ser reproducciones externas y se transforman en expresiones auténticas de la local, en lengua materna y con la colaboración de sabios, líderes y familias.

Tabla 2 Plataformas digitales para la creación de cuentos amazónicos interactivos

Plataformas	Definición función educativa	Aplicación	Referencias
StoryJumper	Creación y publicación de cuentos ilustrados en formato digital.	Permite narrar leyendas amazónicas con ilustraciones personalizadas y texto bilingüe (español–lengua materna).	StoryJumper. (2024). StoryJumper – Create and publish children’s stories. https://www.storyjumper.com/
Genially	Creación de presentaciones y contenidos interactivos con animaciones.	Posibilita añadir preguntas, actividades y enlaces que amplíen el contexto de los relatos.	Genially. (2024). Genially – Crea presentaciones y contenidos interactivos. https://genial.ly/
Canva	Diseño gráfico con plantillas y elementos visuales personalizables.	Capacitación docente	Canva. (2024). Canva – Diseña lo que quieras. https://www.canva.com/
Scratch	Programación visual para crear historias interactivas y animaciones.	Favorece que los estudiantes programen relatos interactivos en lengua materna.	Scratch. (2024). Scratch – Imagine, program, share. https://scratch.mit.edu/

La identidad cultural, es la pertenencia a un grupo que comparte símbolos, lenguas, costumbres y saberes ancestrales (Hall, 2003), se construye y refuerza una gran medida durante

la infancia es un espacio clave para su desarrollo en la escuela. Adoptar un enfoque intercultural implica integrar activamente expresiones culturales y conocimientos ancestrales en el currículo, no como elementos folclóricos aislados, sino como parte esencial de un proyecto educativo que promueva el respeto, la autoestima y la cohesión comunitaria (Walsh, 2009).

La formación a los docentes en el uso y adaptación de estas plataformas es esencial para garantizar que la tecnología avances al servicio de una educación inclusiva, pertinente y cultural. Así, la presente investigación plantea el uso de cuentos digitales amazónicos como una estrategia pedagógica que articula tecnología, identidad y pedagogía intercultural para construir ciudadanía desde la diversidad.

2.2.5. Educación intercultural Bilingüe e Ecuador

La Educación Intercultural Bilingüe (EIB) en Ecuador es una modalidad del sistema educativo nacional que busca asegurar el acceso de los pueblos y nacionalidades indígenas a una educación adecuada, construidas desde su cosmovisión y cultura. Este sistema educativo constituye un proceso político-pedagógico que busca la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional que revalore la identidad indígena (Walsh, 2009).

La consolidación institucional de la EIB en Ecuador fue en 1989, con el reconocimiento oficial de esta modalidad educativa. Sin embargo, se nutre de antecedentes como el sistema radiofónico bilingüe Shuar y las escuelas comunitarias kichwa impulsadas por líderes indígenas y misioneras desde los años 1970 (Oviedo, 2017). A partir del año 2013, el Ministerio de Educación del Ecuador publicó el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB), documento que define los fundamentos filosóficos, lingüísticos y curriculares de la EIB, guiando la práctica docente hacia el respeto a la diversidad y la revitalización de saberes ancestrales (Ministerio de Educación, 2013).

El MOSEIB presenta una propuesta curricular alternativa que integran conocimiento científico y saberes ancestral, apoyando la educación en su lengua materna y fortalecer el

vínculo entre la escuela, comunidad y territorios. Sus principios pedagógicos como el “saber convivir”, el “saber producir” y el “saber cuidar”, que están articulados con la realidad de cada pueblo y nacionalidad. Con esta perspectiva, los relatos orales, las historias tradicionales y las leyendas amazónicas son pedagógicamente invaluable porque sirve para convertirse en medios de transmisión de valores, historia y espiritualidad indígena.

A pesar de estos esfuerzos, el modelo EIB aún enfrenta desafíos estructurales, como la falta de docentes interculturales capacitados, la limitación de recursos en lenguas indígenas y la falta de alineación entre políticas educativas nacionales y procesos comunitarios. En este sentido, las tecnologías digitales tienen un rol complementario al facilitar la creación de recursos educativos en lengua indígena, como los cuentos digitales, que ayuda a transformar y preservar narrativas tradicionales para las nuevas generaciones.

Desde la perspectiva esta investigación, la EIB no solo actúa como un marco regulador y pedagógico, sino también como un escenario clave para la mejora de la identidad cultural a través de medios digitales. La incorporación de cuentos amazónicos en plataformas digitales cumple con los principios rectores del marco MOSEIB, ya que promueve el aprendizaje situado, el uso de la lengua materna y la participación activa de la comunidad en el proceso educativo.

2.2.6. Oralidad ancestral y función educativa del relato

La oralidad ancestral constituye una forma esencial de transmisión del conocimiento en las culturas indígenas amazónicas, a través de la tradición oral, los pueblos indígenas han logrado salvaguardar su historia, cosmovisión, normas sociales y su relación simbiótica con la naturaleza. A diferencia de la escritura, la transmisión oral no requiere de material fijo; sino que se perpetúa en la interacción comunitaria, los rituales, los cantos, los mitos y en los cuentos narrados por abuelos, sabios y líderes espirituales, por lo tanto, la tradición oral es una fuente viva de aprendizaje y memoria colectiva (Muratorio, 1996).

A partir de lo anterior, los cuentos tradicionales amazónicos, especialmente en pueblos como los Shuar, Achuar, Kichwa y Secoya, cumplen diversas funciones: explican fenómenos naturales, transmitir normas morales, refuerza el respeto a los seres del entorno y enseñan sobre el equilibrio entre lo humano y lo no humano. Según Descola (2012), estos relatos están profundamente conectados a una ontología animista, donde cada elemento de la naturaleza tiene intencionalidad y agencia.

Por lo tanto, contar historias en este contexto no es solo narrar, sino crear vínculos con el mundo en el ámbito educativo, estos relatos son recursos pedagógicos un gran valor capaces de fortalecer la identidad cultural, la conciencia ecológica y la autoestima de los estudiantes indígenas, la transmisión oral puede entenderse a través de una pedagogía decolonial que valore los saberes no eurocéntricos y otorgue un lugar legítimo los conocimientos transmitidos por generaciones a través del habla.

Como señala Walsh (2009), es fundamental pasar de una educación monocultural a una educación intercultural crítica, en la que las historias de las comunidades tengan el mismo estatus que los textos escolares. De esta manera, los cuentos amazónicos no deberán ser considerados solo como anecdóticos, sino como elementos centrados de un currículo que sea relevante, situado y culturalmente pertinente.

Además, la función educativa de la oralidad va más allá de una simple transmisión de la información, sino que también abarca formas de escucha, participación, interpretación simbólica y emocional. Al ser narrados en la lengua materna, estos relatos fortalecen la competencia lingüística y ayuda a formar el pensamiento propio desde los primeros años de vida. Estas narraciones estimulan habilidades cognitivas como la memoria, la secuenciación, la inferencia y la resolución simbólica de conflictos, al mismo tiempo que promueven valores como el respeto, la solidaridad y la reciprocidad (Cipolletti & Payaguaje, 2008).

Sin embargo, la transformación digital de la educación, la oralidad ancestral enfrenta tanto desafíos como oportunidades ya que la digitalización de los cuentos amazónicos puede ser clave para su conservación y revitalización, siempre que se realice con la participación activa de las comunidades y sea respetando el significado original de las narraciones integrar estas historias en formatos digitales interactivos permitirá que las nuevas generaciones no solo las escuchen, sino que también interactúen con ellas, reconstruyan sus significados y se reconecten con su identidad cultural mediante el uso de las tecnologías significativas y culturalmente sensibles.

2.2.7. Enfoque educativo para fortalecimiento de la identidad cultural

El fortalecimiento de la identidad cultural en el ámbito educativo requiere un enfoque pedagógico que reconozca, valore e integre los saberes, prácticas y lenguas de los pueblos indígenas como elementos centrales del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque no se trata únicamente en la inclusión de contenidos culturales en el currículo, sino que implica transformar la escuela en un espacio donde los estudiantes contribuyan su autoconcepto a partir de su herencia ancestral, fortaleciendo el desarrollo de una autoestima cultural positiva y una conciencia crítica frente a la diversidad Saona-Elman, E., & Duran-Llano, K. L. (2023).

Uno de los enfoques más relevantes para alcanzar este propósito es de la educación intercultural crítica, que plantea la necesidad de cuestionar las relaciones de poder, visibilizar las epistemologías no occidentales y fomentar un diálogo horizontal entre culturas. Tal Como señala Walsh (2009), la interculturalidad no puede reducirse a un simple reconocimiento de la diversidad; debe convertirse en una herramienta transformadora capaz de reconfigura las relaciones entre la escuela y las comunidades indígenas, así como entre los saberes científicos y los conocimientos ancestrales.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje situado y significativo (Vygotsky, 1979; Ausubel, 1983) adquiere un rol central, al proponer que los estudiantes aprenden de manera

más efectiva cuando los contenidos están vinculados con la sociocultural, su lengua materna y sus experiencias cotidianas. En el caso de los niños amazónicos, la incorporación de cuentos digitales basados en su tradición oral no solo enriquece el aprendizaje lingüístico, sino que también refuerza su identidad cultural, permitiendo reconocerse como parte activa de una cultura viva y valiosa.

Asimismo, este enfoque educativo promueve la participación activa de la comunidad, reconociendo el papel de los sabios, abuelos y líderes culturales como educadores. La construcción colaborativa de materiales como cuentos digitales se convierte en un proyecto colectivo que fortalece tanto el aprendizaje escolar como el tejido comunitario y revitalizando la memoria histórica del pueblo. De esta manera, el fortalecimiento de la identidad cultural deja de ser una acción simbólica para convertirse en un proceso vivencial, dialógico y profundamente significativo.

En conclusión, un enfoque educativo orientado al fortalecimiento de la identidad cultural debe ser crítico, inclusivo, contextualizado y transformador, la integración de cuentos digitales amazónicos en el aula se configura como una estrategia pedagógica integral que articula la tecnología con la memoria cultural, promoviendo aprendizajes que no solo transmiten conocimientos, sino que también contribuyen a la construcción de ciudadanía intercultural y resistencia cultural desde la infancia.

2.2.8. Enfoque metodológico para la implementación de cuentos digitales

La incorporación de cuentos digitales en contextos escolares requiere un enfoque metodológico integral, que combine principios pedagógicos, tecnológicos e interculturales para garantizar su efectividad y pertinencia. Este enfoque debe partir del reconocimiento del estudiante como sujeto activo, constructor de conocimiento y portador de una identidad cultural específica. Desde esta visión, el diseño y aplicación de cuentos digitales deben apoyarse en

metodologías participativas, inclusivas y contextualizadas, que favorezcan tanto la apropiación crítica de la tecnología como la valoración de los saberes locales.

Como prioridad, la metodología del aprendizaje basado en proyectos (ABP) resulta altamente efectiva para el desarrollo de cuentos digitales. Esta estrategia fomenta la investigación, la planificación, la creatividad y la cooperación entre estudiantes permitiendo que se conviertan en autores de sus propias historias digitales. En el contexto amazónico, este enfoque permite trabajar con relatos de origen comunitario, integrando entrevistas con sabios locales, recopilación de leyendas orales y producción de contenidos en lengua materna o bilingüe (Hernández, 2014).

Otro enfoque metodológico relevante es el de la educación situada y experiencial, que propone vincular los contenidos escolares con el entorno cultural, geográfico y simbólico de los estudiantes. Al trabajar con cuentos digitales que reflejan mitos, paisajes y personajes de la Amazonía, se genera un aprendizaje significativo, ya que el estudiante se ve representado y se reconoce como parte del relato. Además, el uso de recursos multimedia estimula diversos canales de aprendizaje y potencia la motivación intrínseca (Kolb, D.A., 2014).

En cuanto a los procesos técnicos y pedagógicos, se sugiere seguir una secuencia metodológica compuesta por: (1) selección participativa de los relatos, (2) guionización colaborativa, (3) producción multimedia con herramientas accesibles (como Storyjumper, Canva o Scratch), (4) validación cultural con actores comunitarios y (5) difusión en entornos escolares y digitales. Este proceso no solo fortalece las competencias digitales y comunicativas de los estudiantes, sino que también promueve el diálogo intergeneracional y la revitalización del patrimonio oral.

Finalmente, el papel del docente se concibe como mediador intercultural es clave en esta metodología. El educador debe estar capacitado no solo en el uso de tecnologías, sino también en enfoques pedagógicos interculturales, para acompañar a los estudiantes en la

construcción de contenidos culturalmente sensibles y técnicamente viables. La formación docente, por tanto, es un componente esencial para garantizar la sostenibilidad y el impacto de estas prácticas educativas innovadoras.

2.2.9. Técnicas pedagógicas para el aprendizaje intercultural

El aprendizaje intercultural requiere de técnicas pedagógicas promuevan el diálogo de saberes, el reconocimiento de la diversidad y la participación activa de los estudiantes en la construcción de conocimiento. Estas técnicas, para ser efectivas, deben responder al contexto sociocultural, respetar la sensibilidad cultural y favorecer la articulación entre saberes ancestrales y contenidos curriculares. En comunidades amazónicas, donde coexisten múltiples lenguas, cosmovisiones y tradiciones, se vuelve fundamental aplicar estrategias que potencien el pensamiento crítico, la expresión identitaria y la cooperación intercultural desde la infancia (Walsh, 2009).

Una técnica clave es el aprendizaje basado en narrativas culturales, que consiste en utilizar relatos orales propios de la comunidad como punto de partida para desarrollar actividades de lectura, escritura, ilustración y análisis crítico. Esta técnica no solo permite contextualizar los contenidos, sino también fortalecer la identidad cultural de los estudiantes al verse reflejados en los personajes, escenarios y enseñanzas de los cuentos (Iseke,J., y Moore,S, 2011). En su versión digital, esta técnica puede combinarse con herramientas TIC que faciliten la creación de materiales interactivos, motivando a los niños y niñas a convertirse en narradores digitales de su cultura.

Asimismo, el diálogo intercultural guiado es una técnica fundamental, ya que permite contrastar diferentes perspectivas culturales, reflexionar sobre los propios valores y promover el respeto mutuo. Esta estrategia puede desarrollarse mediante debates, círculos de palabra, entrevistas intergeneracionales o foros digitales moderados por el docente. En contextos amazónicos, el diálogo con sabios y ancianos de la comunidad enriquece las experiencias

pedagógicas, aportando legitimidad y profundidad al conocimiento compartido (UNESCO, 2006).

Por otro lado, la dramatización de relatos tradicionales ofrece a los estudiantes la oportunidad de representar mitos, leyendas o escenas de la vida comunitaria, estimulando la creatividad, el desarrollo lingüístico y el trabajo en equipo. Cuando estas dramatizaciones se registran en formato audiovisual y se transforman en cuentos digitales, su impacto educativo y comunicacional se amplifica.

Otra técnica relevante es la cartografía cultural, una herramienta participativa que permite identificar y representar lugares sagrados, elementos simbólicos y prácticas significativas del territorio. Mediante mapas físicos o digitales, los estudiantes pueden ubicar los escenarios de los cuentos amazónicos, reforzando su sentido de pertenencia y su comprensión territorial. Esta técnica puede complementarse con recursos como Google Earth, Genially o ilustraciones escaneadas, promoviendo una alfabetización digital intercultural.

En conjunto, estas técnicas pedagógicas deben estar mediadas por una metodología dialógica y horizontal, donde el rol del docente es el de facilitador del encuentro de saberes. El objetivo no es solo enseñar contenidos escolares, sino formar ciudadanos interculturales capaces de reconocer, valorar y defender su identidad cultural en un mundo diverso y cambiante.

2.2.10. Teorías y modelos relacionados con el aprendizaje e interculturalidad

El análisis de las teorías del aprendizaje y los modelos educativos interculturales proporciona el sustento conceptual necesario para entender cómo se construyen aprendizajes significativos en contextos culturalmente diversos. En este sentido, busca articular los cuentos digitales amazónicos con el fortalecimiento de la identidad cultural resulta fundamental recurrir a enfoques que reconozcan la influencia del entorno sociocultural, lingüístico y territorial en la formación del conocimiento.

Una de las teorías más relevantes es el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky (1979), que sostiene que el aprendizaje es un proceso mediado por la cultural y por la interacción social. Desde esta perspectiva, el lenguaje, los símbolos y las prácticas comunitarias desempeñan un papel central en el desarrollo cognitivo. En el contexto de pueblos amazónicos, este enfoque permite valorar los relatos orales como herramientas de mediación cultural que facilitan el desarrollo del pensamiento desde los referentes propios del estudiante.

Complementariamente, el aprendizaje significativo de David Ausubel (1983) plantea que los nuevos conocimientos se integran de manera más efectiva cuando se relacionan con las estructuras previas del individuo. En contextos interculturales, esto significa que los contenidos escolares deben vincularse con la cultura, la lengua y la experiencia vivida del estudiante. El uso de cuentos tradicionales en formato digital se alinea con esta teoría, ya que facilita la construcción de aprendizajes duraderos basados en referentes culturales propios.

En cuanto a los modelos específicos de educación intercultural, destaca el modelo de competencia intercultural de Byram, M. (2020), que propone el desarrollo de cinco dimensiones: conocimientos culturales, habilidades interpretativas, habilidades de interacción, actitudes de apertura y conciencia crítica. Este modelo es aplicable tanto al ámbito lingüístico como al educativo, y sirve como base para diseñar estrategias pedagógicas que promuevan la convivencia y el respeto intercultural desde edades tempranas.

Asimismo, el modelo de educación intercultural crítica, desarrollado por autores como Walsh (2009) y Comboni Salinas, S., & Juárez Núñez, J. M. (2020), propone superar las formas superficiales de multiculturalismo e integrar prácticas que reconozcan el valor epistemológico de los saberes indígenas. Este modelo implica una transformación estructural del sistema educativo, donde se deje de percibir a los pueblos originarios como “objeto de estudio” para convertirse en sujetos activos, productores de conocimiento. En este sentido, los cuentos

digitales amazónicos constituyen una herramienta pedagógica coherente con dicho modelo, ya que recuperan y difunden narrativas ancestrales desde una perspectiva autónoma y creativa.

Finalmente, el modelo ecológico del desarrollo humano de Romero Montiel, G. (2023), también resulta pertinente, pues reconoce que el aprendizaje está influenciado por múltiples sistemas interrelacionados (familia, escuela, comunidad, cultura). En territorios indígenas, este modelo permite entender cómo las interacciones entre los diferentes niveles del entorno contribuyen o limitan el desarrollo identidad y educativo de los estudiantes.

2.2.11. La educación intercultural como pilar en el fortalecimiento de la identidad amazónica

La educación intercultural constituye un enfoque pedagógico que busca reconocer, valorar y promover la diversidad cultural dentro de los sistemas educativos. En contextos amazónicos, este modelo se vuelve esencial, ya que responde a la necesidad de integrar los saberes ancestrales con las metodologías contemporáneas. Según Walsh (2009), la interculturalidad no debe limitarse a la inclusión formal de contenidos, sino que debe comprenderse como un proceso transformador que articula el conocimiento indígena con el saber científico, promoviendo relaciones equitativas en el aula.

En el caso ecuatoriano, el Ministerio de Educación (2013) plantea el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) como un referente normativo para garantizar una enseñanza contextualizada, en la que se recuperen los valores, lenguas y prácticas culturales de los pueblos originarios. Este modelo reconoce que la identidad cultural se fortalece cuando los estudiantes se ven reflejados en el currículo y encuentran en él un espacio para reafirmar sus raíces (Ministerio de Educación, 2022).

La literatura reciente también evidencia que la educación intercultural favorece la cohesión social y el sentido de pertenencia. Saona-Elman y Duran-Llano (2023) destacan que el fortalecimiento de la identidad cultural en escuelas rurales contribuye no solo al reconocimiento del patrimonio comunitario, sino también a la motivación escolar y al

desarrollo de aprendizajes significativos. En esta misma línea, Escarbajal Frutos (2011) enfatiza que el trabajo colaborativo en una sociedad pluricultural permite que los estudiantes valoren la diversidad y construyan un aprendizaje más inclusivo.

En consecuencia, la educación intercultural en la Amazonía no puede ser vista como un complemento, sino como un pilar fundamental para la preservación de los saberes locales. Su integración efectiva, apoyada en recursos como los cuentos digitales amazónicos, abre oportunidades para fortalecer la identidad cultural desde una pedagogía innovadora, inclusiva y sostenible.

2.2.12. Percepción de los estudiantes sobre el uso de cuentos digitales amazónicos

La percepción de los estudiantes frente a la incorporación de recursos digitales constituye un indicador clave para valorar la pertinencia y eficacia de nuevas estrategias pedagógicas. En el caso de los cuentos digitales amazónicos, esta percepción se encuentra estrechamente vinculada con la motivación, el interés por la lectura y el fortalecimiento de la identidad cultural.

Según Meletiadou (2022), los relatos digitales generan un ambiente interactivo que incrementa el compromiso del estudiante, al combinar imágenes, sonidos y narrativas en un formato atractivo que potencia la participación activa en el proceso de aprendizaje.

En contextos interculturales, la percepción estudiantil adquiere aún mayor relevancia, pues el uso de cuentos digitales no solo aporta al aprendizaje, sino que también promueve la identificación con la cultura propia. Rivkin et al. (2020) encontraron que la narración digital, aplicada en comunidades indígenas, contribuye a que los jóvenes se sientan parte activa en la transmisión cultural, fortaleciendo su autoestima y sentido de pertenencia. En la misma línea, Shiri, Howard y Farnel (2021) sostienen que los estudiantes perciben la narración digital como una vía eficaz para conservar y difundir el patrimonio cultural en entornos educativos.

Los resultados de investigaciones recientes también evidencian que los estudiantes valoran positivamente los cuentos digitales cuando estos reflejan su contexto cultural inmediato. Yu y Wang (2025) destacan que la percepción favorable de los estudiantes hacia el relato digital se relaciona directamente con su utilidad para mejorar habilidades cognitivas y colaborativas, al mismo tiempo que conecta con su vida cotidiana.

De este modo, se concluye que la percepción de los estudiantes frente a los cuentos digitales amazónicos se configura como un factor determinante para su implementación pedagógica. La aceptación positiva observada en experiencias previas permite afirmar que este recurso constituye una estrategia viable para promover aprendizajes significativos y fortalecer la identidad cultural en el ámbito escolar amazónico.

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se enfoca en aplicar el uso de cuentos digitales amazónicos diseñados para los estudiantes de quinto de educación básica, es de carácter cualitativo, dado que combina la recolección y análisis de datos numéricos obtenidos mediante encuestas estructuradas aplicada ante y después de la intervención (pre-post test). El componente cualitativo incorpora de manera objetiva los cambios en el conocimiento cultural, la motivación educativa y el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes (Sampieri et al., 2014).

El diseño es cuasi-experimental, ya que involucra la variable independiente uso de cuentos digitales amazónicos y la comparación de los resultados obtenidos en un grupo de estudiantes diseñados que marque su antes y después de la intervención. Esta modalidad permite establecer relaciones de causalidad entre la estrategia aplicada y los cambios observados en las variables dependientes (Kerlinger y Lee, 2002).

Con respecto a la intervención temporal, el estudio es longitudinal de tipo breve, dado que la recolección de datos se llevó a cabo en dos momentos específicos: antes y después de la intervención, durante el periodo comprendido en junio y agosto de 2025. La relevancia de esta

investigación está en la integración contextualizada de tecnologías educativas digitales con leyendas específicas de la tradición amazónica, evaluando su impacto mediante instrumentos y observaciones validados en un entorno escolar (Soriano, 2013).

3.1.2. Alcance del estudio

El alcance de esta investigación es descriptivo, ya que busca caracterizar el nivel de identidad cultural de los estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana” y su relación con el uso de cuentos digitales amazónicos como recurso pedagógico. Los estudios descriptivos permiten identificar y detallar las propiedades, características y percepciones de los sujetos de estudio, proporcionando un panorama claro de la situación en un contexto específico (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

Este enfoque resulta pertinente porque el objetivo principal es documentar cómo los estudiantes valoran las leyendas amazónicas, cómo interactúan con los cuentos digitales y cuáles son los beneficios o limitaciones observadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, la investigación no busca establecer relaciones causales, sino ofrecer una descripción detallada de la experiencia educativa, generando una base de referencia para futuros estudios que profundicen en la integración de recursos tecnológicos en contextos interculturales amazónicos.

3.1.3. Técnicas de recolección de datos.

En la investigación la técnica principal utilizada fue la encuesta, aplicada a los estudiantes de quinto año de educación básica, diseñada con preguntas cerradas y escalas tipo Likert. Este instrumento facilitó medir el grado de acuerdo o desacuerdo en relación con aspectos como las competencias TIC, la pertinencia cultural y la aplicación pedagógica de los cuentos digitales (Babbie, 2000). Para evaluar el impacto en los estudiantes, se estructuró y aplicó un pretest y posttest, con el fin de valorar su conocimiento cultural, la motivación hacia la identidad amazónica y las experiencias digitales.

De manera complementaria, se empleó una ficha de observación, orientada a registrar los cambios en el comportamiento de los estudiantes y a evaluar el diseño de los cuentos digitales, verificando la inclusión de elementos culturales amazónicos, recursos multimedia y actividades interactivas coherentes con la cosmovisión local. Asimismo, se aplicó una guía de observación, que permitió documentar de manera sistemática la interacción de los estudiantes con los cuentos digitales durante las sesiones, así como su nivel de participación y colaboración en las actividades propuestas (Creswell, 2013).

3.2. La población y la muestra

3.2.1. Características de la población

La población objetivo de esta investigación está conformada por 32 estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, ubicada en la comunidad de Santa Rosa, cantón Morona, provincia de Morona Santiago. Estos estudiantes pertenecen en su mayoría a comunidades amazónicas, lo que garantiza la pertinencia cultural en la intervención.

3.2.2. Delimitación de la población

Se incluyeron 32 estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, ubicada en la comunidad de Santa Rosa, cantón Morona, provincia de Morona Santiago. La selección se centró en un grupo específico que comparte características homogéneas, como su pertenencia a comunidades amazónicas y su participación en procesos educativos con enfoque intercultural.

Esta delimitación asegura que los datos recolectados sean relevantes para los objetivos de la investigación, ya que los estudiantes son los beneficiarios directos de la intervención pedagógica con cuentos digitales amazónicos y los docentes aportan su experiencia en la integración de recursos educativos digitales en el aula.

Tabla 3 Cuadro de la población

Cuadro de la población

Sexo	Cantidad	Nivel
Masculino	6	Quinto año de EGB
Femenino	26	Quinto año de EGB
Total	32	Quinto año de EGB

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes de un pre-post test a estudiantes de quinto año de EGB
Elaboración. Propia

3.2.3. Tipo de muestra

El muestreo utilizado no probabilístico por conveniencia, lo que permite trabajar con participantes accesibles y dispuestos a colaborar en la investigación. Este enfoque es apropiado cuando existen limitaciones de tiempo y recursos que se requiere seleccionar en un grupo que cumpla criterios específicos relacionados con el estudio (Ilker et al., 2015).

3.2.4. Tamaño de la muestra

La muestra estuvo compuesta por 32 estudiantes, lo que representa la totalidad del grupo meta disponible durante el periodo de aplicación. Este tamaño es suficiente para evaluar el impacto de la intervención educativa, considerando que se trata de un estudio experimental con aplicación de pre-post test.

Tabla 4 Cuadro de la muestra

Cuadro de la muestra

Sexo	Cantidad	Nivel
Masculino	6	Quinto año de EGB
Femenino	26	Quinto año de EGB
Total	32	Quinto año de EGB

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes de un pretest-posttest a estudiantes de quinto año de EGB
Elaboración. Propia

3.2.5. Proceso y criterios de selección de la muestra

Los participantes fueron los 32 estudiantes de quinto año de EGB para participar activamente en la investigación. Previamente, se realizó una reunión informativa con docentes, estudiantes y representantes legales, en la cual se explicó el propósito del estudio, los instrumentos que se aplicarían y la forma en que se manejaría la información. Este proceso garantizó que todos los involucrados comprendieran los objetivos de la investigación y que los

datos recolectados serían tratados de forma confidencial, utilizándose exclusivamente con fines académicos.

El muestreo empleado fue no probabilístico por conveniencia, debido a que los participantes se seleccionaron a partir de la nómina oficial de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, incluyendo a todos los estudiantes matriculados en quinto año de educación básica y a los docentes de cuarto, quinto y sexto año que cumplen con los criterios de inclusión establecidos.

Criterios de inclusión:

- Estudiantes matriculados en quinto año de EGB durante el periodo 2025.
- Aceptar participar de forma voluntaria.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes o docentes que no puedan asistir a todas las sesiones de intervención.
- Participantes que no otorguen su consentimiento informado.

3.3. Métodos y Técnicas

Esta investigación utilizó el método hipotético–deductivo la cual permite organizar el estudio para validar la hipótesis planteada a partir de datos recolectados de forma sistemática. Este método incluye etapas como la identificación del problema, la formulación de la hipótesis, la recolección y el análisis de datos, la interpretación de los resultados resultados (Sampieri et al., 2014). Su elección responde a la necesidad de evaluar de manera ordenada el impacto que tiene la implementación de cuentos digitales amazónicos en el fortalecimiento de la identidad cultural y como está el desarrollo en las competencias digitales los estudiantes.

También, se aplicó el método empírico porque provienen de experiencias de docentes y estudiantes durante la intervención en el aula. Este método permitió observar de manera específica como la interacción de los estudiantes y docentes aportan un análisis en los resultados e investigación.

En cuanto a las técnicas utilizadas, se seleccionaron las siguientes:

- Encuesta aplicada a estudiantes , diseñada con preguntas cerradas y escalas tipo Likert para obtener datos cuantitativos sobre competencias TIC, identidad cultural y aplicación pedagógica de los cuentos digitales.
- Lista de cotejo para evaluar el diseño, la calidad técnica y la inclusión de elementos culturales amazónicos en los recursos digitales.
- Guía de observación para registrar la participación, la interacción y las dinámicas generadas en el aula durante el uso de los cuentos digitales.
- Prueba estructurada (pretest y postest) aplicada a los estudiantes para medir cambios en el conocimiento cultural y la motivación hacia la identidad amazónica.

Tabla 7.

Variables, Dimensiones e Indicadores

Variable	Dimensión	Indicador
Uso de cuentos digitales amazónicos	en la enseñanza de matemáticas.	Frecuencia de uso, tipo de software o plataformas utilizadas (GeoGebra, plataformas educativas).
		Opinión sobre la utilidad de estas herramientas en el proceso de enseñanza. Nivel de comodidad y habilidad tecnológica.
Identidad Cultural	Impacto en el aprendizaje de los estudiantes.	Percepción sobre el nivel de participación y motivación de los estudiantes.
	Impacto en la práctica docente.	Dificultades asociadas al uso de tecnologías en el aula. Capacitación y apoyo de la institución educativa para integrar estos recursos.

3.4. Procesamiento estadístico de la información

Para el análisis de los datos se utilizó el paquete estadístico IBM SPSS Statistics versión 26, ampliamente reconocido por su capacidad para realizar análisis descriptivos y presentar resultados de manera clara y organizada (Pallant, 2020). Este software permitió calcular frecuencias, porcentajes, medidas de tendencia central y dispersión, facilitando la identificación de patrones y tendencias en la información recolectada tanto en el pretest como en el postest.

El análisis descriptivo resulta especialmente pertinente en investigaciones educativas, ya que posibilita detallar los resultados en términos de medias, desviaciones estándar y distribuciones de frecuencia, describiendo así con precisión las características de las variables estudiadas. En este caso, este enfoque permitirá sustentar la hipótesis planteada, aportando evidencia sobre el impacto de los cuentos digitales amazónicos en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

Además, se aplicó una prueba t para muestras relacionadas, con el fin de comparar las puntuaciones obtenidas antes y después de la intervención, identificando cambios significativos atribuibles al uso de los cuentos digitales amazónicos.

Se realizó también un análisis de confiabilidad mediante el cálculo del Alfa de Cronbach, con el objetivo de evaluar la consistencia interna de los cuestionarios aplicados a docentes y estudiantes. Un valor superior a 0.70 se consideró aceptable, indicando que los ítems de cada instrumento miden de forma coherente los constructos evaluados (Gliem & Gliem, 2003).

En cuanto a los aspectos culturales, antes de iniciar la recolección de datos se llevó a cabo una reunión informativa con docentes, estudiantes y representantes legales, en la que se explicó el propósito de la investigación, los instrumentos que se utilizarían y la naturaleza confidencial de la información recolectada. La participación fue voluntaria y solo se incluyeron aquellos que otorgaron su consentimiento informado. Esta medida garantizó el cumplimiento

de los principios de voluntariedad, confidencialidad y uso responsable de los datos (American Psychological Association, 2020).

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de la percepción de los estudiantes sobre el uso de cuentos digitales amazónicos para fortalecer la identidad cultural en educación básica.

En este apartado se presentan y analizan los resultados obtenidos a partir de la encuesta aplicada a estudiantes de quinto año de educación básica la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”. El objetivo principal es identificar y comprender la percepción de los estudiantes respecto al uso de cuentos digitales amazónicos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la identidad cultural en el aula.

Tabla 5

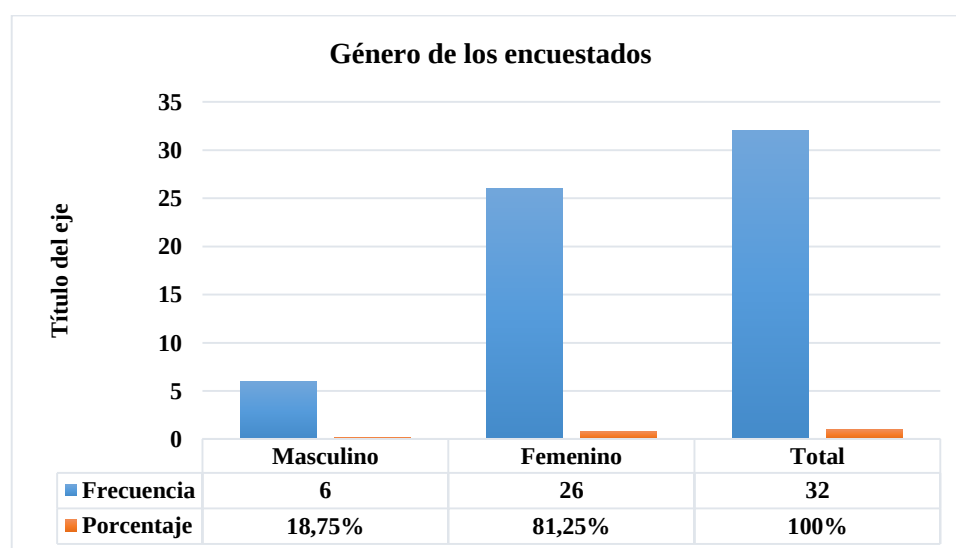
Genero de los encuestados

	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	6	18,75%
Femenino	26	81,25%
Total	32	100%

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 1

Género de los encuestados



De acuerdo a los datos obtenidos de los 32 estudiantes encuestados en la Unidad Educativa “Francisco de Orellana” el 81,25% corresponde a género femenino y el 18, 75% al género masculino. Esto demuestra que existe la mayoría de niñas en el grupo de quinto año de educación básica. Aunque, el género no es un enfoque principal de esta investigación, estos resultados se podrían considerar útiles en análisis a futuro en otras investigaciones, ya que se relaciona con los recursos digitales y la identidad cultural amazónica que sugieren que las actitudes pueden variar según el género.

Tabla 6

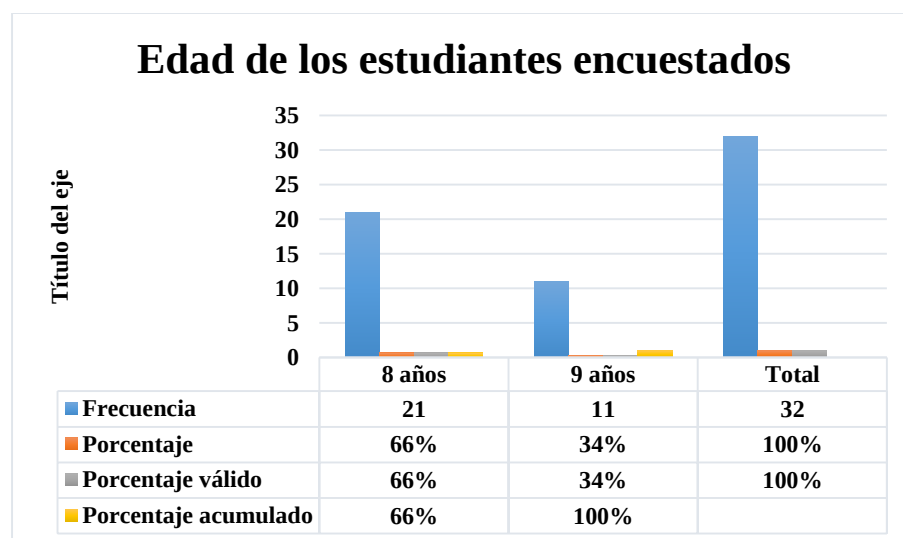
Edad de los estudiantes encuestados

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
8 años	21	66%	66%	66%
9 años	11	34%	34%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 2

Edad de los estudiantes encuestados



El análisis de la información muestra en las edades de los estudiantes de quinto de educación básica, oscilando entre los 8 y 9 años. Se constató que el rango más representado corresponde a las edades de 8 años, con un 66% (21 estudiantes) frente a los estudiantes de 9 años, con un 34%(11 estudiantes). Este rango de edad confirma que el grupo se encuentra en una etapa donde su desarrollo cognitivo y socioemocional, propone una combinación donde la narrativa digital constituye un recurso idóneo para captar su atención y transmitir valores culturales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 7

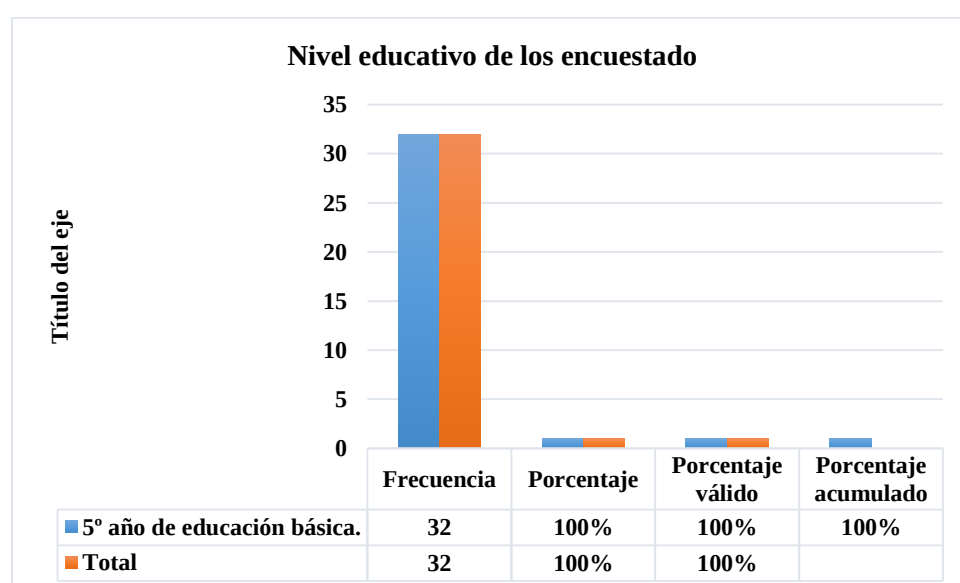
Nivel educativo de los encuestados

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
5° año de educación básica.	32	100%	100%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 3

Nivel educativo de los encuestados



El análisis de la información muestra un 100% de los encuestados cursan el 5.º año de educación básica. Esta homogeneidad asegura que la información recogida corresponde a un mismo nivel académico, lo que facilita la comparación de resultados entre pretest y postest ya que permite evaluar el impacto del uso de los cuentos digitales amazónicos de manera más precisa en su desarrollo.

Tabla 8

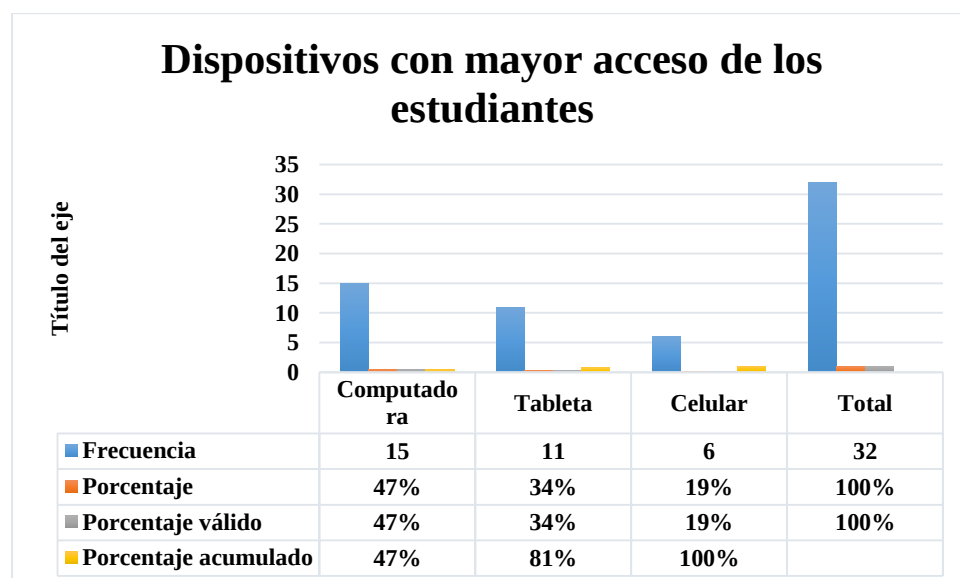
Dispositivos con mayor acceso de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Computadora	15	47%	47%	47%
Tableta	11	34%	34%	81%
Celular	6	19%	19%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 4

Nivel educativo en el que imparte clases



El análisis de la información muestra que con respecto al acceso tecnológico dentro de la institución o en casa, el 47%(15 estudiantes) utiliza con mayor frecuencia la computadora para generar trabajos educativos, el 34% (11estudiantes) la tableta y el 19% (6 estudiantes) usan el celular con fines educativos. Este hallazgo evidencia que la mayoría de estudiantes dispone de equipos que permiten una interacción adecuada con los cuentos digitales. Sin embargo, también muestra que existe un grupo menor que depende únicamente celulares, lo cual podría condicionar la experiencia de aprendizaje en los niveles educativo, ya que el uso de cuentos digitales imparte una innovación para las clases impidiendo la integración de herramientas tecnológicas innovadoras.

Tabla 9

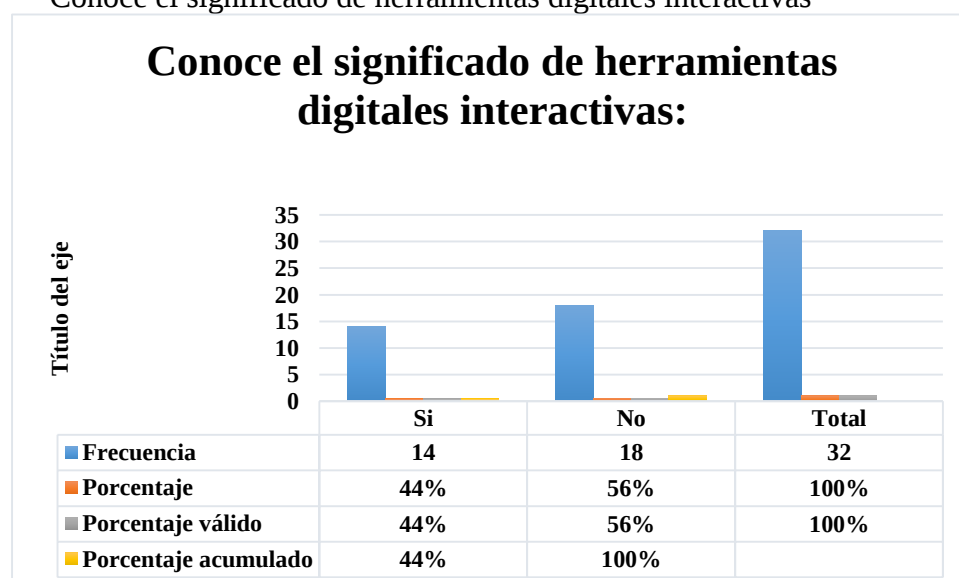
Conoce el significado de herramientas digitales interactivas:

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	14	44%	44%	44%
No	18	56%	56%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 5

Conoce el significado de herramientas digitales interactivas



En este apartado se analizó si los estudiantes de quinto año conocían previamente el significado de las herramientas digitales interactivas, los resultados muestran que el 56% (18 niños) de los encuestados no tiene conocimiento sobre las herramientas digitales educativas, mientras que el 44% (14 niños) manifestaron que sí lo reconoce. Esto evidencia que la mitad de los estudiantes no está familiarizada con el uso de recursos tecnológicos.

Este hallazgo resulta relevante porque demuestra que los estudiantes aun estando en una generación que interactúa constantemente con la tecnológicos, no se encuentra un dominio sobre las herramientas digitales. En vista que la mayoría desconozca su significado refleja que su uso cotidiano está más vinculado al entretenimiento que a fines educativos.

Asimismo, esta falta de conocimiento representa un reto pero también, la oportunidad para el uso de los cuentos digitales amazónicos como recurso interactivo que busca promover la identidad cultural, transmitir saberes sobre la Amazonía, sino que también amplía sus alcances al fortalecer competencias tecnológicas básicas que son indispensables en la educación actual

4.1.1 Sección 1 prest-test: Percepción general del uso de los cuentos digitales

Tabla 10

¿Crees que te gustara escuchar y ver el cuento digital amazónico?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	4	13%	13%	13%
Más o menos	10	31%	31%	44%
No mucho	8	25%	25%	69%
Nada	10	31%	31%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 6

¿Crees que te gustara escuchar y ver el cuento digital amazónico?



Los resultados sugieren que el 31% (10 estudiantes) de los encuestados respondió que “nada” les gustaría esta actividad, otro 31%(10 estudiantes) expresó que “más o menos”, le parece interesante la actividad. por otra parte, el 25% (8 estudiantes) señaló que “no mucho” y únicamente un 13% (4 estudiantes) manifestó un interés al saber que son los cuentos “sí mucho”. El hecho de que solo 4 estudiantes mostrara entusiasmo es relevante, ya que pone en evidencia la necesidad de aplicar uso de cuento digitales innovadoras que termine con la rutina y despierten el interés en los niños. En este sentido, se puede dar una buena aplicación a los cuentos digitales amazónicos, se convierten en una herramienta unica, pues al combinar narrativas culturales propias de la región con elementos visuales y sonido interactivos, pueden una experiencia de aprendizaje significativas.

Tabla 11

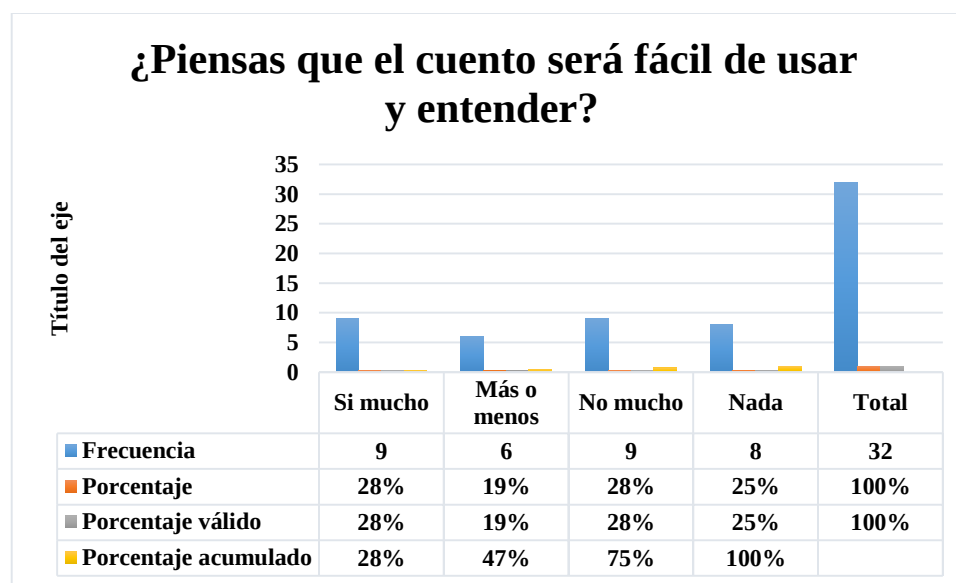
¿Piensas que el cuento será fácil de usar y entender?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	9	28%	28%	28%
Más o menos	6	19%	19%	47%
No mucho	9	28%	28%	75%
Nada	8	25%	25%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 7

¿Piensas que el cuento será fácil de usar y entender?



A partir de los datos recopilados en cuanto a las respuestas de los estudiantes exponen respecto a sus expectativas el uso y comprensión del cuento digital amazónico. Los datos reflejan percepciones divididas: un 28% (9 estudiantes) de los encuestados consideró que el recurso sería “muy fácil” de manejar ya que por experiencia y manipulación propia pueden relacionarse con el material digita., mientras que otro 28% (9 estudiantes) opinó que “no

mucho” sin embargo, esta expectativa baja no debe interpretarse únicamente como limitación, sino también como una oportunidad.

Un 25% (8 estudiantes) afirmó que “nada” le resultaría sencillo ya que presentan dudas y apenas un 19% lo ubicó en un punto intermedio, es decir, “más o menos”, el recurso puede convertirse en un puente entre la tecnología y el aprendizaje cultural, mostrando a los estudiantes que lo digital no solo es accesible, sino también útil para conocer y valorar su identidad amazónica.

Tabla 12

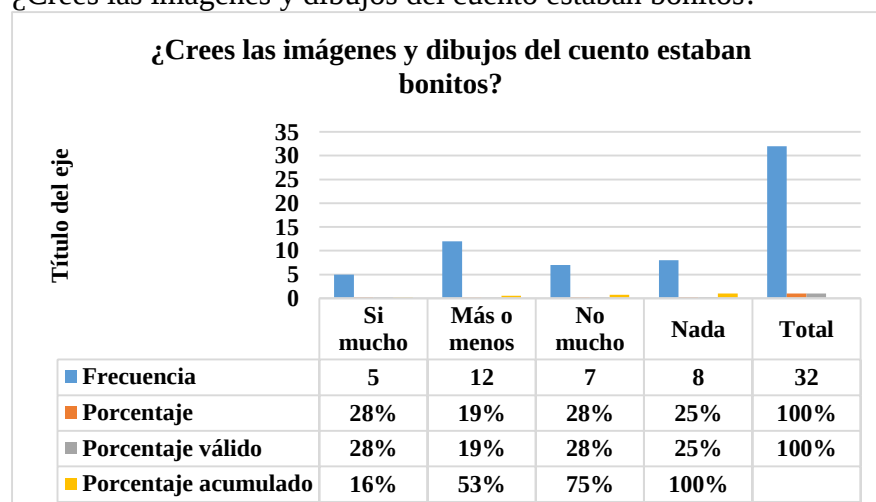
¿Crees las que imágenes y dibujos del cuento estaban bonitos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	5	28%	28%	16%
Más o menos	12	19%	19%	53%
No mucho	7	28%	28%	75%
Nada	8	25%	25%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 8

¿Crees las imágenes y dibujos del cuento estaban bonitos?



Según las cifras presentadas, los estudiantes presentan su opinión acerca de la esencia de las imágenes y dibujos que incluye los cuentos digitales amazónicos. Los resultados reflejan que 19% (12 estudiantes) manifestaron que las imágenes en los cuentos son “más o menos” atractivos según su punto de vista, el 28% (7 estudiantes) indicó que “no mucho” ya que se distorsiona su esencia cultural, el 25% (8 estudiantes) señaló “nada y únicamente el 28% (5 estudiantes) respondió “sí mucho”. Mediante un análisis de los resultados se destaca que la mayoría de los estudiantes se mostraron indiferentes o poco impresionados sobre la propuesta de los cuentos digitales como una ayuda efectiva para abordar temas de identidad cultural Amazónica.

Tabla 13

¿Crees que te ayuda a aprender cosas nuevo sobre la Amazonía?

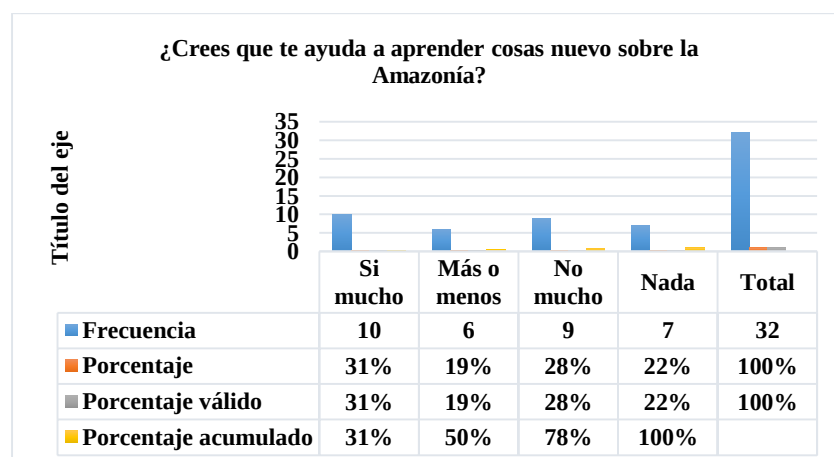
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	10	31%	31%	31%
Más o menos	6	19%	19%	50%
No mucho	9	28%	28%	78%
Nada	7	22%	22%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG

Elaboración. Propia

Figura 9

¿Crees que te ayuda a aprender cosas nuevo sobre la Amazonía?



Se aprecia en los resultados la percepción de los estudiantes respecto a si el cuento digital amazónico les ayudaría a aprender cosas nuevas sobre la Amazonía. De los 32 encuestados, el 31% (10 estudiantes) manifestó que “sí mucho”, mientras que el 19% (6 estudiantes) respondió “más o menos”. Por otra parte, un 28% (9 estudiantes) indicó “no mucho” y un 22% (7 estudiantes) expresó “nada”.

Estos resultados reflejan que la mitad de los estudiantes reconoce el potencial que ofrece los recursos digitales para ampliar sus conocimientos sobre la Amazonía e identidad, mientras que la otra mitad se mostró con expectativas bajas. A pesar de ello, la presencia de un 50% de percepciones positivas constituye una base importante sobre la intervención educativa.

Tabla 14

¿Piensas que el cuento te enseñó sobre de la identidad de la cultura Amazónica?

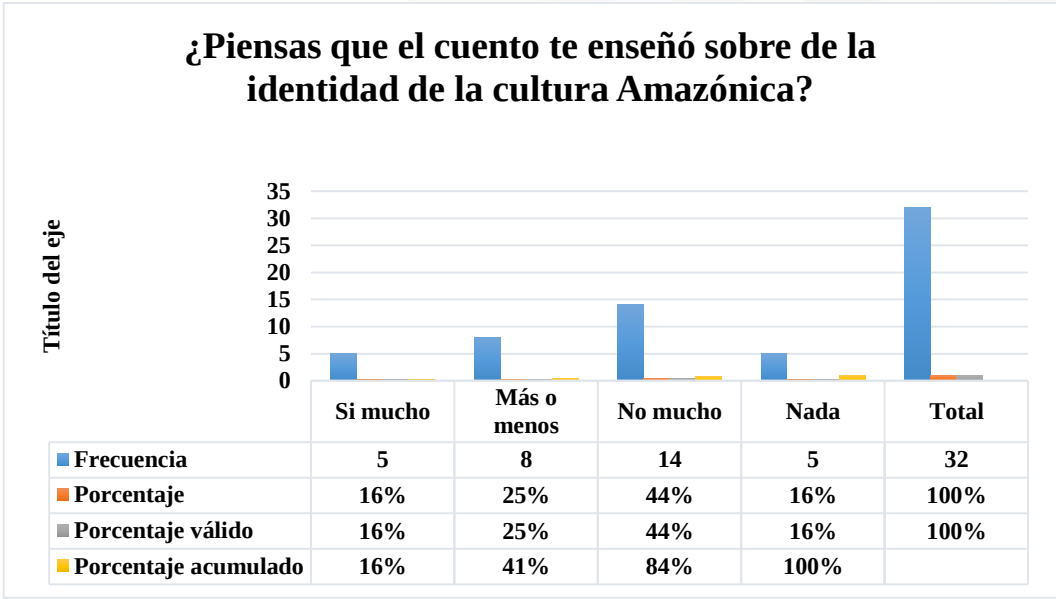
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	5	16%	16%	16%
Más o menos	8	25%	25%	41%
No mucho	14	44%	44%	84%
Nada	5	16%	16%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 10

¿Piensas que el cuento te enseñó sobre de la identidad de la cultura

¿Piensas que el cuento te enseñó sobre de la identidad de la cultura Amazónica?



El análisis de la información muestra que 32 estudiantes encuestados, el 44% (14 estudiantes) respondió “no mucho”, el 25% (8 estudiantes) indicó “más o menos” y el 16% (5 estudiantes) expresó que “sí mucho” está de acuerdo que los cuentos digitales interactivos incrementan la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la identidad. Finalmente, otro 16% (5 estudiantes) señaló “nada” no asociaba el recurso digital con un aprendizaje significativo sobre identidad cultural.

4.1.2 Sección 2: Impacto en el aprendizaje de los estudiantes

Tabla 15

¿Te gustaría escuchar más historias amazónicas de manera digital?

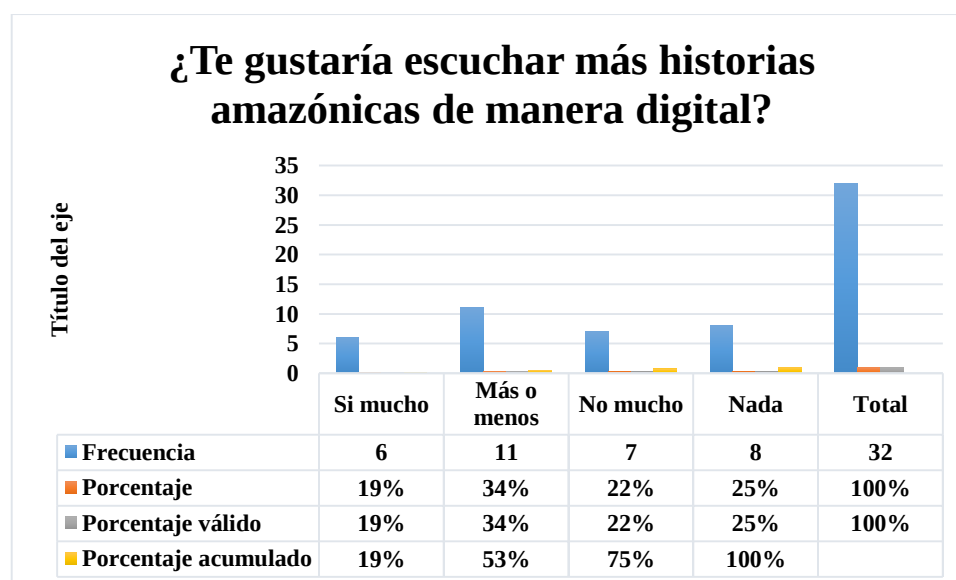
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	6	19%	19%	19%
Más o menos	11	34%	34%	53%
No mucho	7	22%	22%	75%
Nada	8	25%	25%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG

Elaboración. Propia

Figura 11

¿Te gustaría escuchar más historias amazónicas de manera digital?



La información recopilada refleja que el 34% (11 estudiantes) que respondieron que “más o menos” han escuchado historias amazónicas de manera digital, el 25% (8 estudiantes) “nada” mencionan que no se les ha presentado dicha alternativa para conocer sobre la identidad cultural, el 22% (7 estudiantes) “no mucho” y solo el 19% (6 estudiantes) indicó “sí mucho” estos datos reflejan que la mayoría tenía un interés limitado en continuar escuchando cuentos amazónicos digitales.

Sin embargo, la mitad de los estudiantes (47%) mostró poco interés en continuar escuchando historias amazónicas digitales. Sin embargo, la presencia el 53% de respuestas

positivas o intermedias (“sí mucho” y “más o menos”) evidencia para trabajar en la motivación. La falta de entusiasmo inicial que por la limitada exposición de dichos recursos han limitado que el estudiante mencione aún su potencial educativo y cultural.

Tabla 16

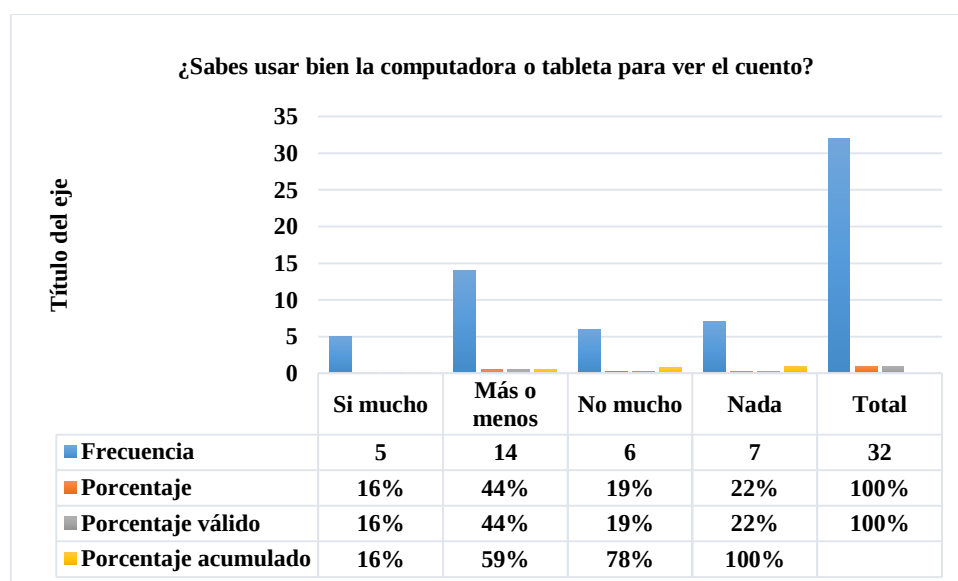
¿Sabes usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	5	16%	16%	16%
Más o menos	14	44%	44%	59%
No mucho	6	19%	19%	78%
Nada	7	22%	22%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 12

¿Sabes usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?



De los datos se desprende que el 44% (14 estudiante) manifestó que sabía manejar los dispositivos “más o menos”, mientras que el 16% (5 estudiantes) respondieron que “sí mucho”. Apenas, un 19% (6 estudiante) indicó que “no mucho” y un 22% (7 estudiante) señaló que “nada”. Estos datos evidencian que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel

intermedio de uso de la tecnológico, con un grupo medio que demuestra un dominio alto y otro grupo que aún presenta limitaciones importantes para su aprendizaje.

Este resultado demuestra que tiene ciertas implicaciones educativas. En primer lugar, confirma que existe una brecha de alfabetización digital entre los estudiantes de quinto año de educación básica. Aunque los dispositivos forman parte de su vida diaria, no todos han desarrollado las destrezas necesarias para utilizarlos con fines pedagógicos. En segundo lugar, la existencia de un porcentaje significativo con poca o nula habilidad tecnológica resalta la importancia de que el docente acompañe el proceso, brindando instrucciones claras y actividades graduales que permitan nivelar a todos los estudiantes.

Tabla 17

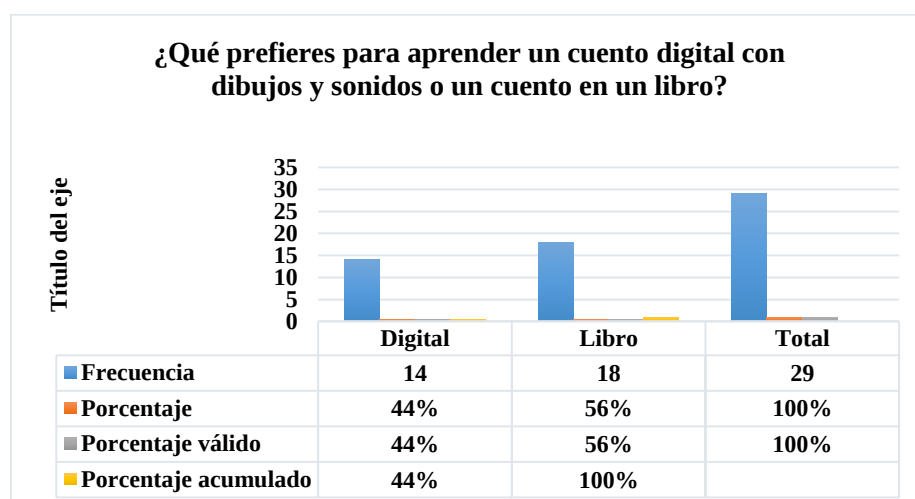
¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Digital	14	44%	44%	44%
Libro	18	56%	56%	100%
Total	29	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 13

¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?



Los resultados de esta tabla muestran que el 56% (18 estudiantes) prefieren el libro tradicional frente al 44% (14 estudiantes) que eligió el cuento digital por su innovación. Esta preferencia por los libros, cuentos, leyendas impresas explica por el hábito escolar trabaja mayormente con textos físicos. No obstante, el hecho de que casi la mitad de los encuestados toman por alternativa a los cuentos digital porque muestran elementos llamativos, imágenes, sonidos y narración interactiva, las cuales capturan su atención y permiten una experiencia más didáctica. Su implementación como cuentos digitales amazónicos no busca sustituir al libro, sino enriquecer la lectura tradicional con recursos interactivos como un complemento que acerquen a los estudiantes a su cultura de manera más dinámica.

Tabla 18

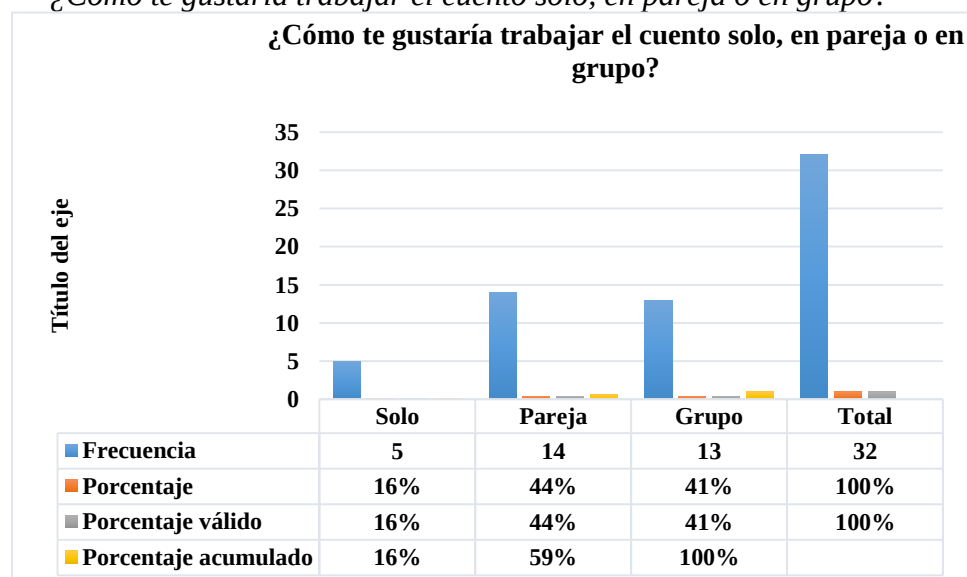
¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Solo	5	16%	16%	16%
Pareja	14	44%	44%	59%
Grupo	13	41%	41%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 14

¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?



Con base a los hallazgos el, 44% (14 estudiantes) indicó que preferiría trabajar en pareja, seguido de un 41% (13 estudiantes) que optó por hacerlo en grupo y un 16% (5 estudiantes) que prefirió hacerlo de manera individual. Estos resultados reflejan que la mayoría de los niños valoran la colaboración, ya sea en pareja o en grupo lo cual representa una oportunidad para implementar estrategias didácticas basadas en el aprendizaje cooperativo. En este sentido, los cuentos digitales amazónicos no solo cumplen una función cultural, sino también social, al fomentar el trabajo conjunto y el intercambio de saberes entre los estudiantes

Tabla 19

¿Los gustaría seguir aprendiendo con más cuentos digitales?

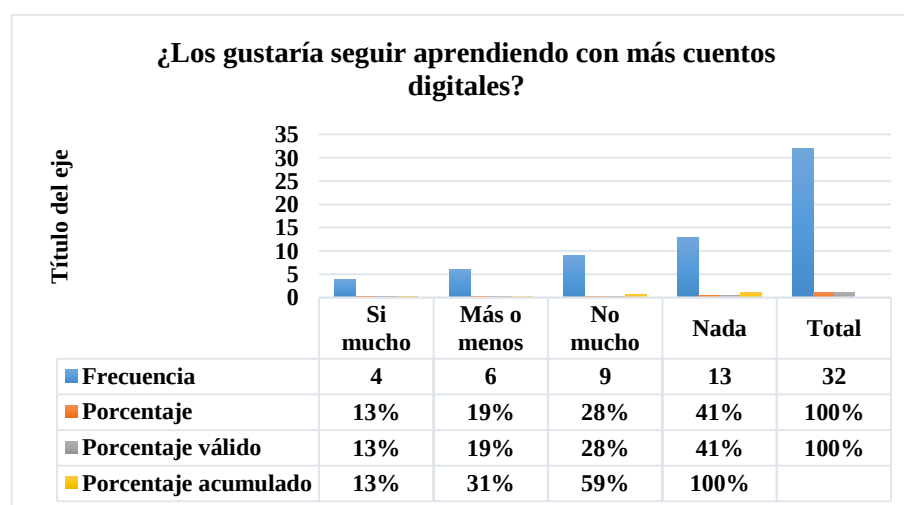
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	4	13%	13%	13%
Más o menos	6	19%	19%	31%
No mucho	9	28%	28%	59%
Nada	13	41%	41%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG

Elaboración. Propia

Figura 15

¿Los gustaría seguir aprendiendo con más cuentos digitales?



A partir de los datos recopilados es posible observar que el 41% (13 estudiantes) respondió “nada”, el 28% (9 estudiantes) indicó “no mucho”, mientras que un 19% (6 estudiantes) señaló “más o menos” y apenas el 13% (4 estudiantes) expresó “sí mucho”.

Sin embargo, aunque las respuestas positivas son bajas (32%), la presencia de un grupo de estudiantes con alcance al recurso tiene una oportunidad pedagógica. Este hallazgo refleja que los cuentos digitales amazónicos deben ser presentados no solo como un material innovador, sino también como una experiencia para aprender de una manera significativa la cultural.

4.1.3 Sección 2: Impacto en la aplicación del uso de los cuentos digitales

Tabla 20

¿Te gustó escuchar y ver el cuento digital amazónico?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	13	41%	41%	41%
Más o menos	16	50%	50%	91%
No mucho	3	9%	9%	100%
Nada	0	0%	0%	
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 16

¿Te gustó escuchar y ver el cuento digital amazónico?



Los resultados muestran que el 50% (16 estudiantes) indicó que el cuento digital les gustó “más o menos”, el 41% (13 estudiantes) respondió “sí mucho” y solo el 9% (3 estudiantes) manifestó “no mucho”. Es importante destacar que en la encuesta no se registraron respuestas totalmente negativas.

Este hallazgo resulta significativo, ya que demuestra que la interacción directa con el cuento digital generó interés y motivación en los estudiantes. La narrativa amazónica, combinada con recursos visuales y auditivos, produjo un impacto atractivo que evidencia que los cuentos digitales no solo constituyen una herramienta innovadora, sino también una estrategia eficaz para acercar a los niños a su cultura y contribuir al fortalecimiento de la identidad amazónica.

Tabla 21

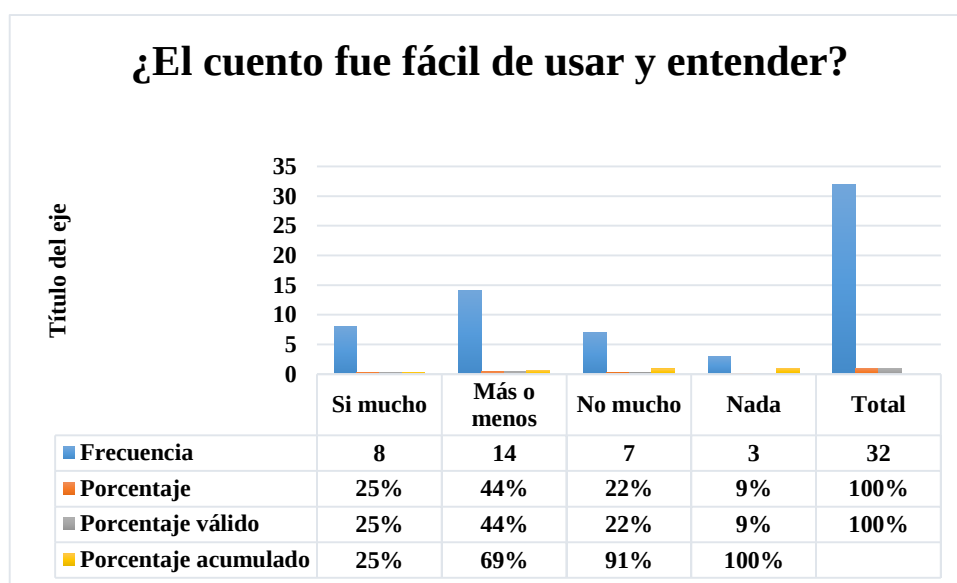
¿El cuento fue fácil de usar y entender?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	8	25%	25%	25%
Más o menos	14	44%	44%	69%
No mucho	7	22%	22%	91%
Nada	3	9%	9%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 17

¿El cuento fue fácil de usar y entender?



A partir de los datos recopilados sobre la percepción de los estudiantes respecto a la facilidad de uso y comprensión del cuento digital amazónico, el 25% (8 estudiantes) señaló que fue “muy fácil” de manejar, mientras que el 44% (14 estudiantes) manifestó que fue “más o menos” comprensible, mientras que un 22% (7 estudiantes) respondió “no mucho” y únicamente el 9% (3 estudiantes) indicó que no le resultó fácil.

Con estos resultados se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes observó el recurso como accesible, aunque todavía existe un grupo que presentó dificultades en su manejo. Con ello se confirma que los cuentos digitales amazónicos son una alternativa viable para ser implementados en el aula siempre que se acompañen de un diseño educativo y bajo la orientación docente, lo que garantizará una experiencia inclusiva con un aprendizaje más significativo vinculado en la identidad cultura.

Tabla 22

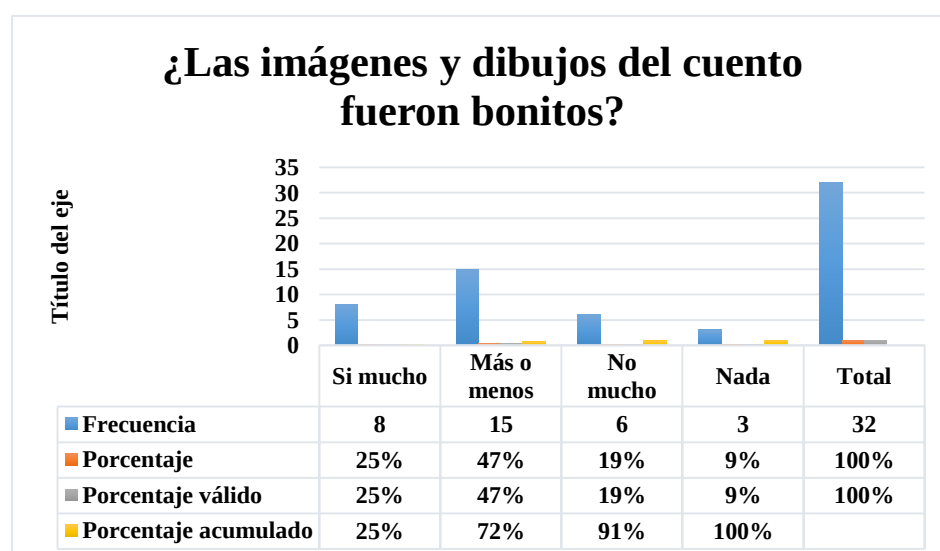
¿Las imágenes y dibujos del cuento fueron bonitos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	8	25%	25%	25%
Más o menos	15	47%	47%	72%
No mucho	6	19%	19%	91%
Nada	3	9%	9%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 18

¿Las imágenes y dibujos del cuento fueron bonitos?



Según las cifras presentadas, el 47% (15 estudiantes) consideró que las imágenes fueron “más o menos” bonitas, el 25% (8 estudiantes) respondió “sí mucho” ya que se puso en práctica el manejo adecuado, mientras que el 19% (6 estudiantes) indicó “no mucho” y el 9% (3 estudiantes) “nada”. En general, mediante el análisis de los resultados la mayoría de los estudiantes tuvo una perciben positivamente, lo que evidencia que los recursos visuales cumplen un papel importante en la motivación y interés de los estudiantes, aunque aún existe espacio para mejorar y reforzar su aporte al fortalecimiento de la identidad cultural amazónica

Tabla 23

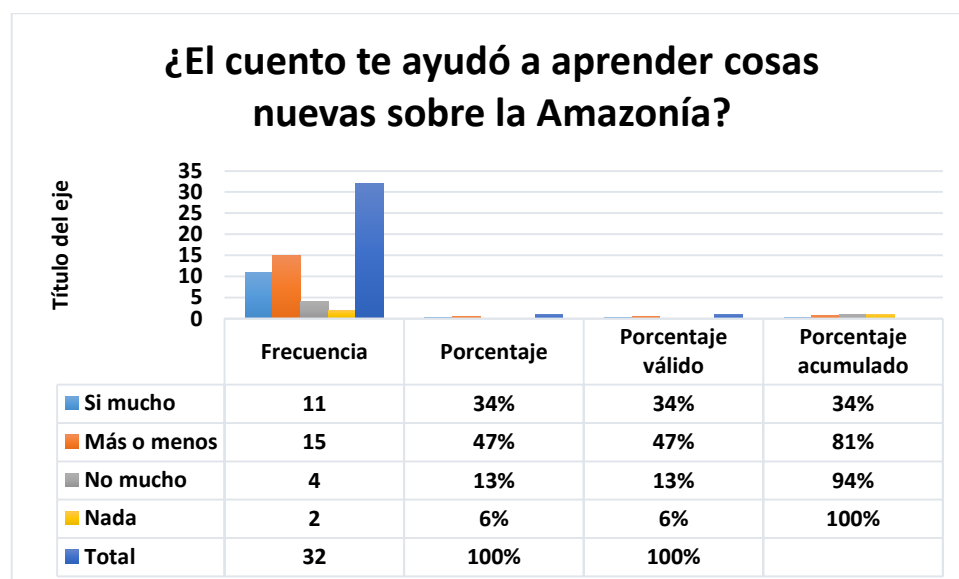
¿El cuento te ayudó a aprender cosas nuevas sobre la Amazonía?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	11	34%	34%	34%
Más o menos	15	47%	47%	81%
No mucho	4	13%	13%	94%
Nada	2	6%	6%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 19

¿El cuento te ayudó a aprender cosas nuevas sobre la Amazonía?



Se aprecia en los resultados la percepción de los estudiantes sobre el aporte del cuento digital amazónico para aprender cosas nuevas sobre su entorno cultural. De los 32 encuestados, el 34% (11 estudiantes) indicó “sí mucho” y el 47% (15 estudiantes) respondió “más o menos”, sumando así un 81% de opiniones favorables. Por otra parte, el 13% (4 estudiantes) señaló “no mucho” y apenas el 6% (2 estudiantes) manifestó “nada”. Los datos obtenidos reflejan que la incorporación de cuentos digital amazónico influyó positiva en el aprendizaje, motivando a los estudiantes a conocer mejor su cultura y tradiciones. De esta manera, se confirma el valor del recurso como una herramienta pedagógica que no solo entretiene, sino que también fortalece la identidad cultural dentro del aula.

Tabla 24

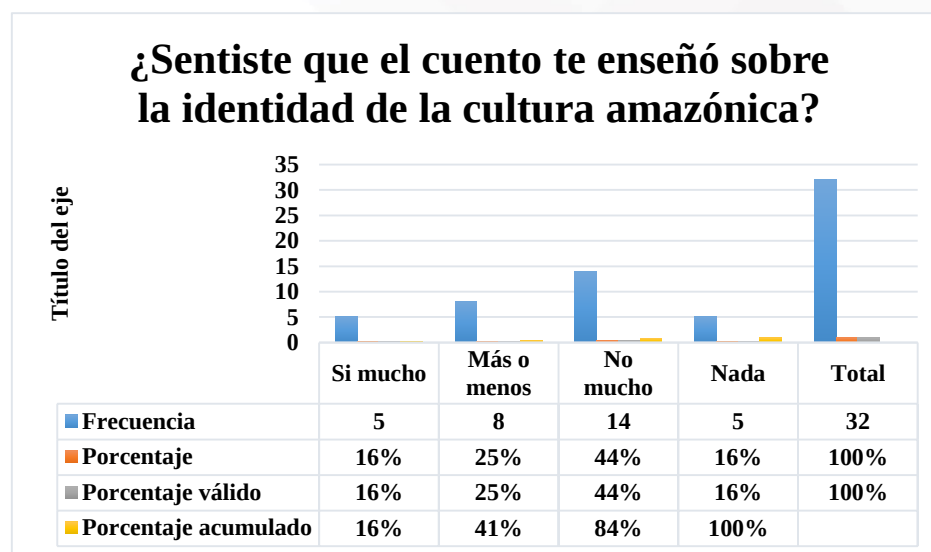
¿Sentiste que el cuento te enseñó sobre la identidad de la cultura amazónica?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	5	16%	16%	16%
Más o menos	8	25%	25%	41%
No mucho	14	44%	44%	84%
Nada	5	16%	16%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 20

¿Sentiste que el cuento te enseñó sobre la identidad de la cultura amazónica



El análisis de la información muestra que el 16% (5 estudiantes) respondió “sí mucho” y un 25% (8 estudiantes) señaló “más o menos”, sumando así un 41% de percepciones positivas respecto al aporte del cuento digital en la enseñanza de la identidad cultural amazónica. Por otra parte, el 44% (14 estudiantes) indicó “no mucho” y el 16% (5 estudiantes) manifestó “nada”, reflejando que la mayoría aún percibe un impacto limitado.

Se puede concluir que, aunque el cuento digital amazónico logró despertar cierto nivel de reconocimiento cultural en los estudiantes, no alcanzó una valoración favorable. Esto evidencia la necesidad de que los cuentos digitales, sea un adicional como estrategia pedagógica que fortalezcan sobre la identidad amazónica. Se puede concluir que, los resultados confirman que los cuentos digitales constituyen como herramienta innovadora para motivar a los estudiantes y contribuir en el ámbito escolar.

Sección 2: Impacto en el aprendizaje de los estudiantes

Tabla 25

¿El cuento digital te animó a querer escuchar más historias amazónicas?

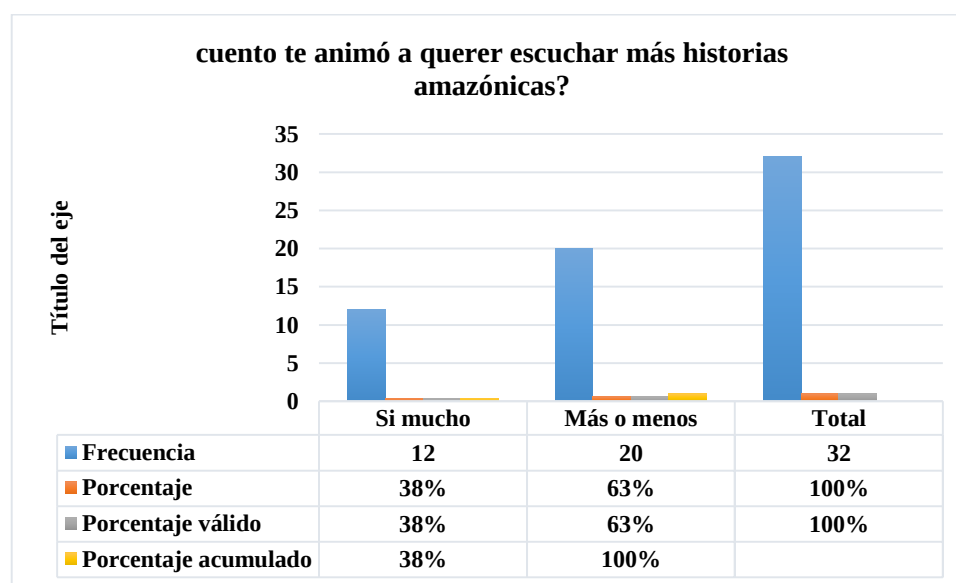
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	12	38%	38%	38%
Más o menos	20	63%	63%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG

Elaboración. Propia

Figura 21

¿El cuento digital te animó a querer escuchar más historias amazónicas?



La información recopilada refleja que el 38% (12 estudiantes) respondió “sí mucho” y el 63% (20 estudiantes) señaló “más o menos”, dando como resultado un 100% de percepciones positivas. No se registraron respuestas negativas. Estos resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes perciben que el cuento digital amazónico los animó a querer escuchar más historias, lo que permite concluir que este recurso tiene un efecto positivo en la motivación y el interés cultural de los niños.

Tabla 26

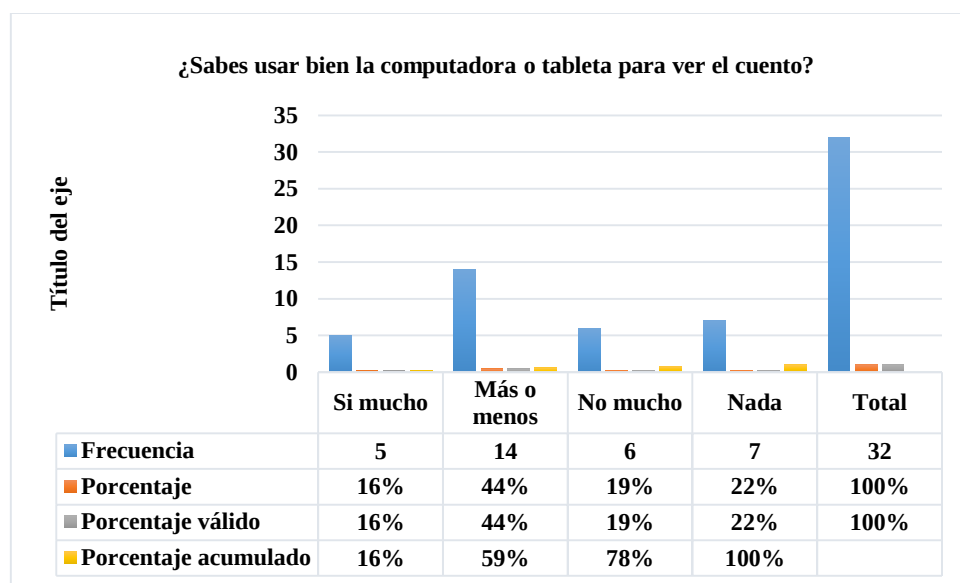
¿Pudiste usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	8	25%	25%	25%
Más o menos	17	53%	53%	78%
No mucho	4	13%	13%	91%
Nada	3	9%	9%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 22

¿Sabes usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?



De los datos se desprende que el 25% (8 estudiantes) respondió “sí mucho” y el 53% (17 estudiantes) señaló “más o menos”, lo que representa un 78% de percepciones positivas. Sin embargo, el 13% (4 estudiantes) indicó “no mucho” y el 9% (3 estudiantes) manifestó “nada”.

Si bien la mayoría de los estudiantes considera que se pudo manejar adecuadamente la computadora o tableta para interactuar con el cuento digital, la presencia de un porcentaje que tienen dificultades con el impacto del recurso puede variar según las habilidades tecnológicas

individuales. Estos resultados reflejan la necesidad de acompañamiento docente y un diseño accesible para que todos los estudiantes logren su experiencia de manera efectiva

Tabla 27

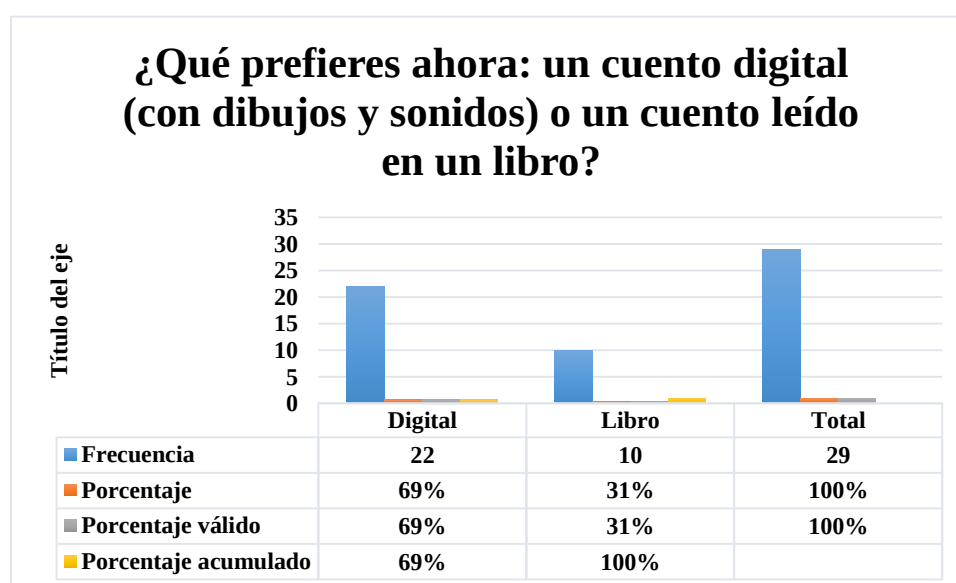
¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Digital	22	69%	69%	69%
Libro	10	31%	31%	100%
Total	29	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 23

¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?



Los resultados evidencian que el 69% (22 estudiantes) manifestó preferencia por el cuento digital con dibujos y sonidos, mientras que el 31% (10 estudiantes) eligió ser utilizando el libro. Como evidencia una aceptación mayoritaria por los estudiantes hacia el formato digital, lo que contrasta con la tendencia observada en el pretest, donde predominaba el material impreso.

El cambio en las preferencias indica que la experiencia práctica con los cuentos digitales generó una percepción positiva respecto a su atractivo y utilidad. La combinación de recursos

visuales y auditivos facilitó la comprensión y la motivación, consolidando a los cuentos digitales amazónicos como una alternativa innovadora para integrar la cultura en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 28

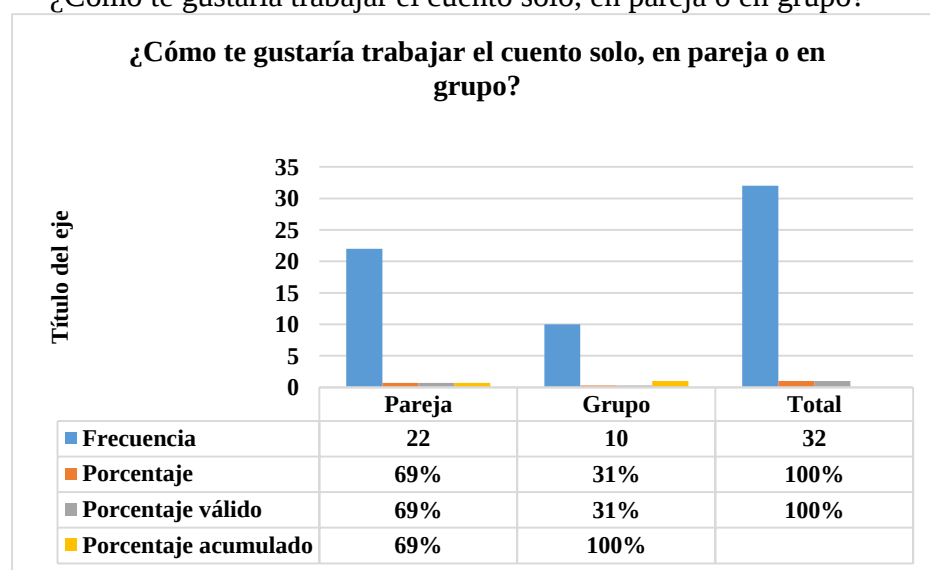
¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Pareja	22	69%	69%	69%
Grupo	10	31%	31%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 24

¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?



El 69% (22 estudiantes) manifestó preferir trabajar en pareja, mientras que el 31% (10 estudiantes) señaló que le gustaría hacerlo en grupo. No se registraron respuestas a favor del trabajo individual.

Este resultado indica que los estudiantes les agrada aprender de manera colaborativa durante el aprendizaje. La predisposición de los estudiantes resalta la importancia de la cooperación y intercambio de ideas para reforzar la culturales. De esta manera, los cuentos digitales amazónicos se consolidan como un recurso que impulsa no solo la adquisición de

conocimientos, sino también el aprendizaje social y la construcción colectiva de la identidad cultural.

Tabla 29

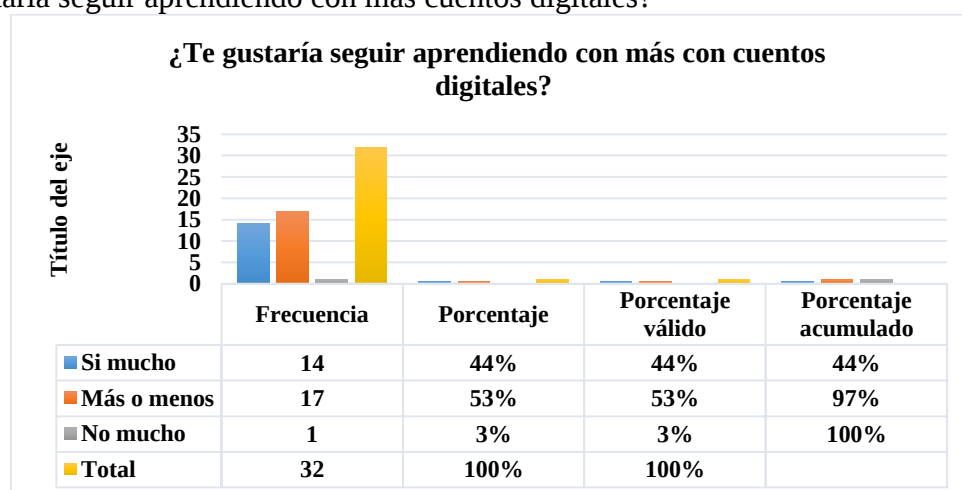
¿Los gustaría seguir aprendiendo con más con cuentos digitales?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si mucho	14	44%	44%	44%
Más o menos	17	53%	53%	97%
No mucho	1	3%	3%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Figura 25

¿Te gustaría seguir aprendiendo con más cuentos digitales?



A partir de los datos recopilados es posible observar que el 44% (14 estudiantes) indicó “sí mucho” y el 53% (17 estudiantes) señaló “más o menos”, sumando un 97% de percepciones positivas. Solo el 3% (1 estudiante) manifestó “no mucho”.

Estos resultados evidencian que, tras la experiencia, la gran mayoría de los estudiantes mostró disposición a continuar aprendiendo con cuentos digitales. Esto confirma que el recurso no solo despertó interés inmediato, sino que también se proyecta como una estrategia sostenible para fortalecer la identidad cultural amazónica en el ámbito escolar

4.2 Verificación de las Hipótesis

Para cumplir con lo establecido en el diseño metodológico, se aplicaron cuestionarios a 32 estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Francisco de Orellana. Los instrumentos fueron diseñados para conocer la percepción general sobre el uso de cuentos digitales amazónicos, su impacto en el aprendizaje de los estudiantes y en el fortalecimiento de la identidad cultural. A partir de los resultados obtenidos en los pretest y postest, se procedió a la verificación de las hipótesis planteadas

Tabla 30

Percepción general del uso de cuentos digitales amazónicos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No mucho	1	3%	3%	3%
Más o menos	8	25%	25%	28%
Si mucho	23	72%	72%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG
Elaboración. Propia

Después del análisis de la información, se evidencia que el 72% de los estudiantes manifestó una percepción altamente positiva sobre el uso de los cuentos digitales amazónicos, mientras que el 25% indicó una valoración intermedia y solo el 3% reportó una experiencia baja. Estos resultados reflejan una aceptación generalizada del recurso como parte de su proceso educativo.

La alta proporción de respuestas favorables confirma que los cuentos digitales amazónicos resultan motivadores y pertinentes para los estudiantes, generando interés y disposición hacia su utilización. En consecuencia, se verifica la hipótesis alternativa, al demostrarse que los cuentos digitales son percibidos como una herramienta innovadora que favorece la enseñanza y fortalece el vínculo con la identidad cultural amazónica.

Tabla 31*Impacto en el aprendizaje de los estudiantes*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No mucho	1	3%	3%	3%
Más o menos	13	41%	41%	44%
Si mucho	18	56%	56%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG

Elaboración. Propia

La investigación también evidencia el impacto positivo de los cuentos digitales amazónicos en el aprendizaje de los estudiantes. El 56% manifestó que estos recursos les ayudaron “sí mucho” en su proceso de aprendizaje, mientras que el 41% indicó “más o menos” y solo el 3% respondió “no mucho”.

Estos resultados reflejan que la mayoría percibe los cuentos digitales como una estrategia que facilita la comprensión de contenidos vinculados con la Amazonía, a la vez que fomenta la curiosidad y el pensamiento reflexivo sobre su cultura. En consecuencia, se confirma la hipótesis alternativa, al demostrarse que la aplicación de cuentos digitales amazónicos fortalece el aprendizaje y favorece la construcción de saberes culturales significativos.

Tabla 32 *Impacto en la práctica de los estudiantes*

Impacto en la práctica de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No mucho	2	6%	6%	6%
Más o menos	10	31%	31%	37%
Si mucho	20	63%	63%	100%
Total	32	100%	100%	

Nota. Encuesta aplicada estudiantes de quinto año de EBG

Elaboración. Propia

El análisis de la información muestra que el 63% de los estudiantes señaló que los cuentos digitales amazónicos influyeron “sí mucho” en su aprendizaje, el 31% respondió “más o menos” y solo un 6% indicó “no mucho”. Estos resultados evidencian una percepción mayoritariamente positiva sobre el aporte de los cuentos digitales en la adquisición de conocimientos.

Se puede concluir que los cuentos digitales amazónicos se consolidan como una herramienta pedagógica eficaz, ya que no solo motivan a los estudiantes, sino que también facilitan la comprensión de contenidos relacionados con su cultura. Aunque existe una minoría que reporta un efecto limitado, la tendencia general confirma la hipótesis alternativa: los cuentos digitales fortalecen el aprendizaje de los estudiantes y contribuyen al reconocimiento de su identidad cultural.

4.3. Análisis de fiabilidad del cuestionario mediante el Alfa de Cronbach

Tabla 33 Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,701	17

Nota. consistencia interna del cuestionario
Elaboración. Propia

Con el objetivo de evaluar la consistencia interna del cuestionario utilizado en la investigación “Uso de cuentos digitales amazónicos para fortalecer la identidad cultural en educación básica en la Unidad Educativa Francisco de Orellana”, se calculó el índice de fiabilidad Alfa de Cronbach. Este análisis se llevó a cabo sobre los 17 ítems que componen el instrumento, divididos en tres secciones: percepción general del uso de cuentos digitales amazónicos, impacto en el aprendizaje de los estudiantes y fortalecimiento de la identidad cultural.

El valor obtenido del Alfa de Cronbach fue de 0,701, lo que indica un nivel de fiabilidad aceptable. Según los estándares ampliamente aceptados en la literatura, un Alfa de Cronbach entre 0,7 y 0,8 refleja una consistencia interna adecuada, permitiendo afirmar que los ítems del cuestionario miden de manera consistente los constructos propuestos.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones

Los resultados de esta investigación evidencian que la incorporación de cuentos digitales amazónicos en el aula de clases favorece significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Este recurso pedagógico fue valorado por los estudiantes como una estrategia que promueve la motivación, facilita la comprensión de contenidos relacionados con la Amazonía y despierta el interés por la preservación de la cultura local.

La percepción de los estudiantes sobre el uso de los cuentos digitales refleja una amplia aceptación de su potencial para fortalecer la identidad cultural y dinamizar las prácticas educativas. Sin embargo, también se identificaron limitaciones vinculadas al manejo de dispositivos tecnológicos y a la necesidad de acompañar la narración digital con actividades pedagógicas complementarias que profundicen en la reflexión cultural.

Aunque esta investigación no estableció correlaciones con el rendimiento académico en términos cuantitativos, los hallazgos permiten inferir que los cuentos digitales aportan de manera positiva al aprendizaje significativo y a la construcción de una conciencia identitaria. Asimismo, se abre la posibilidad de realizar investigaciones futuras que analicen con mayor detalle cómo este recurso impacta en la autoestima, el sentido de pertenencia y las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Este estudio sienta las bases para el diseño de nuevas estrategias pedagógicas interculturales que integren tecnología y tradición oral, y que puedan ser replicadas en otros contextos educativos con características similares. De igual forma, plantea la importancia de considerar el acceso equitativo a dispositivos, la capacitación docente y la creación de contenidos digitales pertinentes como elementos claves para una implementación eficaz.

En conclusión, para que los cuentos digitales amazónicos contribuyan de manera efectiva a la motivación, el aprendizaje y el fortalecimiento de la identidad cultural, es

necesario garantizar un diseño pedagógico estructurado, una implementación contextualizada y una evaluación permanente de su impacto. Solo de esta manera se podrá asegurar su integración adecuada en el currículo y su aporte al desarrollo educativo y cultural de las nuevas generaciones.

5.2. Recomendaciones

En función de los resultados obtenidos y de las conclusiones previamente expuestas, se presentan las siguientes recomendaciones orientadas a garantizar la sostenibilidad e impacto:

1. Fortalecimiento docente en competencias digitales e interculturales. Es indispensable implementar programas de capacitación continua a los docentes de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana” y de instituciones similares, orientados al uso pedagógico de cuentos digitales y plataformas interactivas. Esta formación debe incluir tanto aspectos técnicos como estrategias didácticas interculturales, asegurando la pertinencia cultural de los contenidos.

2. Creación de un repositorio digital de cuentos amazónicos. Se sugiere conformar un banco de recursos digitales basado en leyendas amazónicas, validados por sabios y líderes comunitarios, que sirva como material de consulta y de aplicación pedagógica en distintas asignaturas. Este repositorio puede ser replicado en otras escuelas rurales e interculturales de la Amazonía ecuatoriana, promoviendo el rescate y la difusión de la tradición oral.

3. Incorporación de políticas institucionales de innovación pedagógica. La dirección de la institución educativa debe impulsar la incorporación sistemática de recursos digitales con enfoque cultural dentro del Proyecto Educativo Institucional (PEI). Esto permitirá que experiencias como el uso de cuentos digitales amazónicos se integren al currículo oficial y no se limiten a intervenciones puntuales.

5. Promoción de la participación comunitaria. Se recomienda involucrar a sabios locales, padres de familia y líderes comunitarios en la

recopilación, validación y difusión de los relatos amazónicos digitalizados. Este proceso favorece la apropiación social de la propuesta, fortalece el tejido comunitario y asegura la autenticidad de los contenidos culturales.

6. Continuidad y evaluación longitudinal.

Dado que la intervención realizada fue de corta duración, se sugiere replicar la experiencia en periodos más prolongados y realizar evaluaciones periódicas que permitan medir los cambios sostenidos en la identidad cultural y en las competencias digitales de los estudiantes.

7. Proyección académica y científica.

Se recomienda difundir los resultados de esta investigación en congresos y revistas académicas de educación intercultural, con el fin de aportar al debate científico sobre la integración de tecnologías educativas en contextos rurales y de fortalecer futuras líneas de investigación.

Referencias bibliográficas

- Ajani, Yusuf Ayodeji, Oladokun, Bolaji David, Olarongbe, Shuaib Agboola, Amaechi, Margaret Nkechi, Rabiun, Nafisa and Bashorun, Musediq Tunji. "Revitalizing Indigenous Knowledge Systems via Digital Media Technologies for Sustainability of Indigenous Languages" *Preservation, Digital Technology & Culture*, vol. 53, no. 1, 2024, pp. 35-44. <https://doi.org/10.1515/pdte-2023-0051>
- Area Moreira, M. (2008). *La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. *Investigación En La Escuela*, (64), 5–17. <https://doi.org/10.12795/IE.2008.i64.01>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural (Codificación)*. Registro Oficial Suplemento 417 de 31-mar-2011. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Ausubel, D., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Aprendizaje por descubrimiento*. *Id. Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*, 447-535.
- Babbie, E. (2000). *Fundamentos de la investigación social*. International Thomson Editores.
- Byram, M. (2020). *Teaching and assessing intercultural communicative competence: Revisited*. Multilingual matters.
- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. D. C. (2015). *Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje*. *Revista lasallista de investigación*, 12(2), 186-193.
- Cipolletti, M. S., & Payaguaje, F. (2008). *La fascinación del mal: Historia de vida de un shamán secoya de la Amazonía ecuatoriana*. Abya-Yala.
- Comboni Salinas, S., & Juárez Núñez, J. M. (Comps.). (2020). *Interculturalidad y diversidad en la educación: Concepciones, políticas y prácticas*. Universidad Autónoma Metropolitana,

Unidad Xochimilco, DCSH/UAM-X. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201118022700/Interculturalidad-Educacion.pdf>

Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. CA: SAGE Publications.

Descola, P., & Pons, H. (2012). *Más allá de naturaleza y cultura*.

Escarbajal Frutos, A. (2011). *La escuela inclusiva en una sociedad pluricultural y la importancia del trabajo colaborativo*. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria De Didáctica*, 28(2), 161–179. Recuperado a partir de <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-5374/article/view/7898>

Escarbajal Frutos, A. (2011). *La escuela inclusiva en una sociedad pluricultural y la importancia del trabajo colaborativo*. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria De Didáctica*, 28(2), 161–179. Recuperado a partir de <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-5374/article/view/7898>

García Labrador, J. & Ochoa, J., (2020) “*Two ontologies of territory and a legal claim in the Ecuadorian Upper Amazon*”, *Journal of Political Ecology* 27(1), 496-516.
doi: <https://doi.org/10.2458/v27i1.23099>

Gondecki, P., & Nenquimo Irumenga, I. F. (2009). *Wenonga Meñe: El guerrero jaguar. Tradición oral y patrimonio cultural del Yasuní*. En *Oralidad: Anuario para el rescate de la tradición oral de América Latina y el Caribe* (N.º 16, pp. 6-13). UNESCO La Habana.

Hall, S. (2003). *Introducción: ¿Quién necesita identidad*. *Cuestiones de identidad cultural*, 17, 13-39. https://www.academia.edu/download/40775656/quien_necesita_identidad-hall.pdf

Hernández, F. (2014). *El aprendizaje basado en proyectos: Una propuesta para el aula*. Editorial Graó. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>

- Ilker Etikan, Sulaiman Abubakar Musa, Rukayya Sunusi Alkassim. (2015). *Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1-4.
- Iseke, J., & Moore, S. (2011). *Community-based Indigenous digital storytelling with elders and youth. American Indian Culture and Research Journal*, 35(4), 19-38.
<https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>
- Kerlinger, F. N., y Lee, H. B. (2002). *Investigación del Comportamiento: Métodos de Investigación en Ciencias Sociales*. <https://tecnicasmasseroni.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/02/babbie-fundamentos-de-la-investigacion-social.pdf>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press. https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf
- Meletiadiou, E. (2022). *Using educational digital storytelling to enhance multilingual students' writing skills in higher education. IAFOR Journal of Education: Technology in Education*, 10(1), 49–65. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1359937.pdf>
- Yu, B., y Wang, W. (2025). *Using digital storytelling to promote language learning, digital skills and digital collaboration among English pre-service teachers. International Journal of TESOL Studies*, 5(1), 59–78. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103577>
- Mere-Roncal, C., Cardoso Carrero, G., Chavez, A. B., Almeyda Zambrano, A. M., Loiselle, B., Veluk Gutierrez, F., Luna-Celino, V., Arteaga, M., Schmitz Bongiollo, E., & Segura Tomasi, Á. (2021). *Participatory mapping for strengthening environmental governance on socio-ecological impacts of infrastructure in the Amazon: Lessons to improve tools and strategies, Sustainability*, 13(24), 14048. <https://doi.org/10.3390/su132414048>
- Mere-Roncal, C., Cardoso Carrero, G., Chavez, A. B., Almeyda Zambrano, A. M., Loiselle, B., Veluk Gutierrez, F., & Broadbent, E. N. (2021). *Participatory mapping for strengthening environmental governance on socio-ecological impacts of infrastructure in the Amazon:*

Lessons to improve tools and strategies. Sustainability, 13(24),

14048.<https://doi.org/10.3390/su132414048>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2013). *Modelo del Sistema de Educación Intercultural*

Bilingüe (MOSEIB). Quito: Dirección Nacional de Educación Intercultural Bilingüe.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2013). *Modelo del Sistema de Educación Intercultural*

Bilingüe (MOSEIB). Quito: Dirección Nacional de Educación Intercultural Bilingüe.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2013). *Modelo del Sistema de Educación Intercultural*

Bilingüe (MOSEIB). Quito: Dirección Nacional de Educación Intercultural Bilingüe.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Informe nacional sobre educación intercultural*

bilingüe. Quito: Ministerio de Educación. [https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/06/informe-narrativo-rendicion-cuentas-2022.pdf)

[content/uploads/downloads/2023/06/informe-narrativo-rendicion-cuentas-2022.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/06/informe-narrativo-rendicion-cuentas-2022.pdf)

Muratorio, B. (1996). *Imágenes e imagineros: Representaciones de los indígenas ecuatorianos, siglos*

XIX y XX. Quito: FLACSO.

Muratorio, B. (1996). *The life and times of Grandfather Alonso: Culture and history in the Upper*

Amazon. New Brunswick: Rutgers University Press. doi:10.1525/ae.1994.21.3.02a00400.

Oviedo, M.A. (2017). *La Educación Intercultural Bilingüe en el Ecuador (1989–2007):*

Voces. Universidad Andina Simón Bolívar. Sede Ecuador. <http://hdl.handle.net/10644/5902>

Rivkin, I., Black, J., Lopez, ED, Filardi, E., Salganek, M., Newman, J., ... y Wexler, L. (2020).

Integración de la mentoría y la narración digital para promover el bienestar de los jóvenes

nativos de Alaska. *Revista de Educación Indígena Americana* , 59 (2), 169-193.

[10.1353/jaie.2020.0014](https://doi.org/10.1353/jaie.2020.0014)

Rivkin, I., Black, J., Lopez, ED, Filardi, E., Salganek, M., Newman, J., ... y Wexler, L. (2020).

Integración de la mentoría y la narración digital para promover el bienestar de los jóvenes nativos de Alaska. Revista de Educación Indígena Americana , 59 (2), 169-193.

[10.1353/jaie.2020.0014](https://doi.org/10.1353/jaie.2020.0014)

Romero Montiel, G. (2023). *Análisis del modelo ecológico de Bronfenbrenner, su aplicación en la percepción del tiempo dentro del aula*. Perspectivas, 8(23), 120-

133. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.8.23.2023.120-133>

Salinas, J. (2004). *Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria*. Rev. U. Soc.

Conocimiento, 1, UNESCO. (2021). *Transformar la educación: Innovación y tecnología para la inclusión y equidad*. París: UNESCO.

Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la*

investigación. [https://www.esup.edu.pe/wp-](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodología%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

[content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodología%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodología%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

Santos Granero, Fernando. (2021). *La antropología amazónica de cara a la cuarta revolución industrial*. *Anthropologica*, 39(46), 195-

226. <https://doi.org/10.18800/anthropologica.202101.007>

Saona-Elman, E., & Duran-Llano, K. L. (2023). *Fortalecimiento de la identidad cultural en escuelas*

rurales. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8, 288-306.

Shiri, A., Howard, D., & Farnel, S. (2021). *Indigenous Digital Storytelling: Digital Interfaces*

Supporting Cultural Heritage Preservation and Access. *The International Information &*

Library Review, 54(2), 93–114. <https://doi.org/10.1080/10572317.2021.1946748>

Soriano, R. R. (2013). *Guía para realizar investigaciones*

sociales. <https://raulrojassoriano.com/cuallitlanezi/wp->

content/themes/raulrojasoriano/assets/libros/guia-realizar-investigaciones-sociales-rojas-soriano.pdf

UNESCO. (2022). *Tecnologías emergentes y diversidad cultural en la educación*.

<https://unesdoc.unesco.org>

UNESCO. (2006). *Directrices sobre educación intercultural*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147878>

UNESCO. (2022). *Educación intercultural y medios digitales: Estrategias para la revitalización del patrimonio cultural*. París, Francia.

Vásconez, R. S. L., Pacheco, O. D. M., Dominguéz, I., Saavedra, H. F. F., Mendoza, C. H., Valle, A.

G., y Abarca, M. (2019). *Diseño De Un Sendero Turistico Interpretativo Para La Comuna Kichwa Mandari Panga, Amazonia Ecuador*. European Scientific Journal, ESJ, 15(14), 193.

<https://doi.org/10.19044/esj.2019.v15n14p193>

Vásconez, R. S. L., Pacheco, O. D. M., Dominguéz, I., Saavedra, H. F. F., Mendoza, C. H., Valle, A.

G., y Abarca, M. (2019). *Diseño De Un Sendero Turistico Interpretativo Para La Comuna Kichwa Mandari Panga, Amazonia Ecuador*. European Scientific Journal, ESJ, 15(14), 193.

<https://doi.org/10.19044/esj.2019.v15n14p193>

Vygotsky, L. (1979). *Los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Casanova

Walsh, C. (2009). *Interculturalidad, estado, sociedad*. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede

Ecuador: Abya-Yala. <http://repositoriointerculturalidad.ec/jspui/handle/123456789/37951>

Yu, B., y Wang, W. (2025). *Using digital storytelling to promote language learning, digital skills and digital collaboration among English pre-service teachers*. International Journal of TESOL

Studies, 5(1), 59–78. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103577>

Paredes-Parada, W. (2019). *Brecha en el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) básicas y modernas entre estudiantes y docentes en universidades ecuatorianas*. Revista Educación, 43(1), 1-30. <https://www.redalyc.org/journal/440/44057415009/44057415009.pdf>

Rodríguez, J., Marín Suelves, D., López, S., & Castro Rodríguez, M. (2023). *Tecnología y Escuela Rural: avances y brechas*. doi.org/10.15366/reice2023.21.3.008

Mariuxi, L. V. G., Morales, S. S. A., Concha, C. M. P., Cabeza, R. P. T., Álvarez, B. E. C., & Rodríguez, A. R. P. (2025). *Innovación Educativa a través de Tecnologías Multimedia: Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Educación Básica: Educational Innovation through Multimedia Technologies: Strengthening Reading Comprehension in Basic Education*. Revista Científica Multidisciplinar G-nerando, 6(1), ág-864. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.441>

Bagua Shuguli, A. N. (2023). *Storyjumper como herramienta digital para desarrollar la escritura creativa en educación general básica*. Revista Científica UISRAEL, 10(2), 129-142 <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023.830>.

Anexos

Anexo 1. Cuestionario para docentes sobre el uso de cuentos digitales amazónicos en la educación inicial.

Encuesta a Estudiantes– Uso de cuentos digitales amazónicos en la educación básica

Estimado(a) estudiante:

Esta encuesta tiene como objetivo recoger su experiencia como eestudiante sobre la calidad del diseño de los cuentos digitales, su aplicación en el aula y el nivel de competencias TIC. Su experiencia y observaciones nos ayudarán a comprender mejor las dificultades que presentan los niños.

Propósito: Recoger información sobre la percepción general del uso de herramientas tecnológicas y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

Población objetivo: Estudiantes de educación básica.

Tiempo de aplicación: 10–12 minutos.

Carácter: Anónimo y confidencial (solo con fines académicos).

Gracias por responder con sinceridad y desde su experiencia.

Cedula del Participante:

Edad (escribir su edad en numeral)

Grado y paralelo que cursa

5° año de educación básica.

Sexo:

Masculino

Femenino

Otro

Dispositivo con mayor acceso

1 Computadora

2 Tableta

3 Celular

6. Conoce el significado de herramientas digitales interactivas:

Sí

No

Autoevaluación a los estudiantes sobre las TIC

☞ Marca con una carita la respuesta que más se parezca a lo que piensas:

😊 = Sí mucho

🙂 = Más o menos

😐 = No mucho

😞 = Nada

¿Crees que te gustara escuchar y ver el cuento digital amazónico?

😊 😊 😐 😞

¿Piensas que el cuento será fácil de usar y entender?

😊 😊 😐 😞

¿Crees que las imágenes y dibujos del cuento estaban bonitos?

😊 😊 😐 😞

¿Crees que te ayuda a aprender cosas nuevas sobre la Amazonía?

😊 😊 😐 😞

¿Piensas que el cuento te enseñó sobre la identidad de la cultura Amazónica?

😊 😊 😐 😞

¿Te gustaría escuchar más historias amazónicas de manera digital?

😊 😊 😐 😞

¿Sabes usar bien la computadora o tableta para ver el cuento?

😊 😊 😐 😞

¿Qué prefieres para aprender un cuento digital con dibujos y sonidos o un cuento en un libro?

📱 Digital

📖 Libro

9.¿Cómo te gustaría trabajar el cuento solo, en pareja o en grupo?

👤 Solo

👥 Pareja

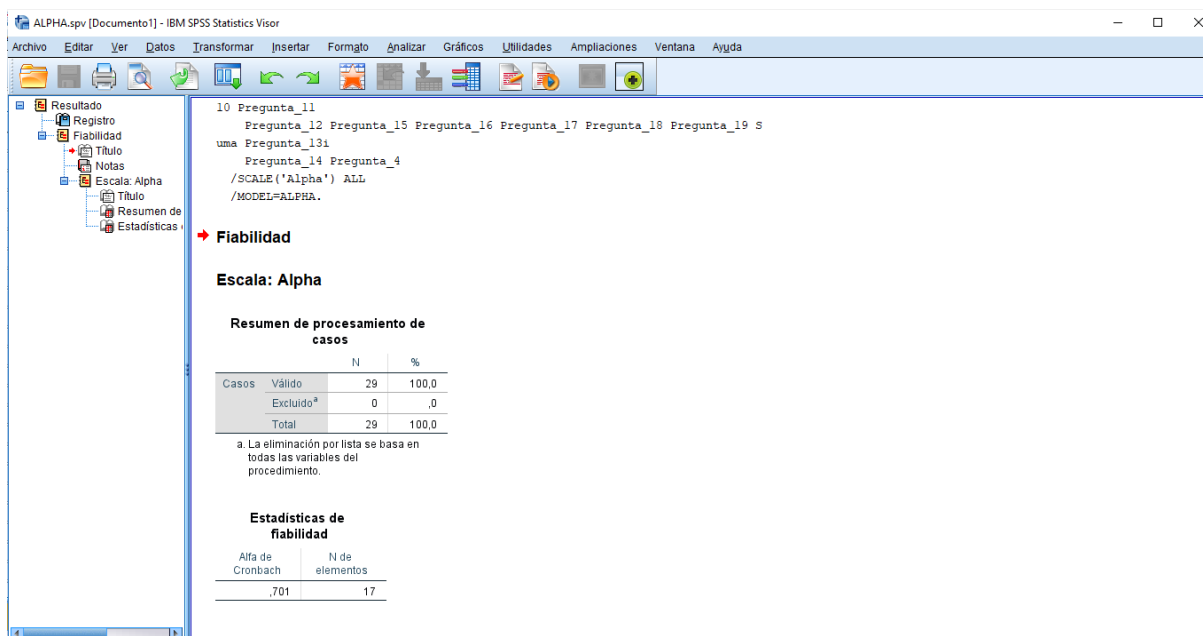
👥👥👥 Grupo

¿Te gustaría seguir aprendiendo con más cuentos digitales?

😊 😊 😐 😞

Encuesta Post-test

Anexo 2. Análisis de fiabilidad del cuestionario mediante el Alfa de Cronbach



UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!