

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“Genially para el aprendizaje de la lectura y ortografía”

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Estrella Magdalena Cuasapaz Álvarez

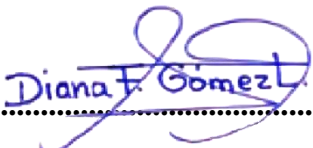
Tutora: MSc. Diana Fernanda Gómez Lastra

Tulcán, 2025

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Estrella Magdalena Cuasapaz Álvarez con el número de cédula 0401080304 ha elaborado el trabajo de titulación: “Genially para el aprendizaje de la lectura y ortografía”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva

f. .....

MSc. Diana Fernanda Gómez Lastra

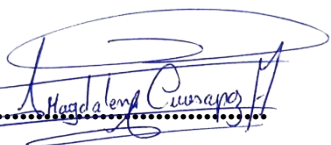
TUTORA

Tulcán, febrero de 2025

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Estrella Magdalena Cuasapaz Álvarez con cédula de identidad número 0401080304 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f.....

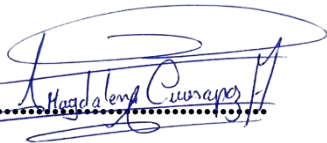
Estrella Magdalena Cuasapaz Álvarez

AUTORA

Tulcán, febrero de 2025

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Estrella Magdalena Cuasapaz Álvarez declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Genially para el aprendizaje de la lectura y ortografía” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

f.....


Estrella Magdalena Cuasapaz Álvarez

AUTORA

Tulcán, febrero de 2025

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, por su constante guía y bendiciones a lo largo de este camino. Sin Su amor y fortaleza, este logro no habría sido posible.

A mi amado esposo, Carlos España, gracias por tu inquebrantable apoyo, paciencia y amor. Tu presencia a mi lado ha sido fundamental para alcanzar esta meta.

A mis queridos hijos, Carlos España y Karla España, quienes con su alegría y amor han sido mi mayor fuente de inspiración. Cada sonrisa y gesto de cariño me han motivado a seguir adelante y dar lo mejor de mí.

A mis amigos, que han estado a mi lado en los momentos de duda y dificultad. Gracias por sus palabras de aliento, su comprensión y por ser una fuente constante de apoyo.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a las personas que han sido mi sostén y mi inspiración a lo largo de este trayecto lleno de aprendizaje y crecimiento.

A mi amado esposo, Carlos España, por ser mi compañero de vida, mi mayor apoyo y por alentarme a perseguir mis sueños con amor y comprensión.

A mis hijos, Carlos España y Karla España, quienes llenan mis días de alegría y me recuerdan constantemente la importancia de trabajar duro y nunca rendirse.

A mis padres y hermanos, por su amor incondicional, su constante aliento y por creer en mí desde el principio.

A mis amigos cercanos, por estar siempre presentes, escucharme y brindarme su valioso apoyo en los momentos difíciles.

ÍNDICE

RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I	14
PROBLEMA	14
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis	17
1.3. Objetivos de investigación	17
1.3.1. Objetivo General.....	17
1.3.2. Objetivos Específicos	17
1.4. Justificación	18
CAPÍTULO II.....	21
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	21
2.1. Antecedentes de investigación.....	21
2.2. Marco Teórico	27
2.3. Marco Legal.....	37
CAPÍTULO III	40
METODOLOGÍA.....	40
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	40
3.2. Enfoque y tipo de investigación	42
Enfoque.....	42
3.2.2. Tipo de Investigación	42
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	43
Definición de variables	43
3.4. Procedimientos	51
3.5. Consideraciones bioéticas	52

CAPÍTULO IV	54
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	54
4.1 Resultados.....	54
4.2. Discusión	69
CAPÍTULO V	73
PROPUESTA	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	111
Conclusiones.....	111
Recomendaciones	112
REFERENCIAS	113
ANEXOS	121

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	45
Tabla 2. Resultados de la entrevista aplicada a docentes.	66
Tabla 3. Tabla de Destreza Competencia Estrategia.	78
Tabla 4. Estrategia 1.	81
Tabla 5. Estrategia 2.	85
Tabla 6. Estrategia 3.	88
Tabla 7. Estrategia 4.	92
Tabla 8. Estrategia 5.	97
Tabla 9. Estrategia 6.	101
Tabla 10. Estrategia 7.	105
Tabla 11. Rubrica de evaluación para docente.	109

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”	41
Figura 2. Uso de Genially.....	55
Figura 3. Implementación de Genially	57
Figura 4. Utiliza Genially	58
Figura 5. Ortografía en el Uso de Genially	59
Figura 6. Lectura y Ortografía con Genially	60
Figura 7. Emplea Genially.....	61
Figura 8. Temas Tratados con Genially	62
Figura 9. Valora la Información	63
Figura 10. Resolución de Actividades en Genially	64
Figura 11. Participa en Actividades Genially.....	65
Figura 12. Presentación ortografía caratula en Genially.	83
Figura 13. Índice ortografía en Genially.	84
Figura 14. Importancia ortografía en Genially.	84
Figura 15. Presentación comprensión lectora caratula en Genially.	87
Figura 16. Presentación comprensión lectora Importancia en Genially.....	87
Figura 17. Presentación comprensión lectora Identificación en Genially.....	88
Figura 18. Presentación palabras que riman caratula en Genially.....	91
Figura 19. Introducción Presentación palabras que riman en Genially.....	91
Figura 20. Definición Presentación palabras que riman en Genially.	92
Figura 21. Test lectura y ortografía en Genially.....	95
Figura 22. Pregunta Test lectura y ortografía en Genially.	95
Figura 23. Respuesta Correcta Test en Genially.	96
Figura 24. Test lectura y ortografía en Genially Finalizada.	96
Figura 25. Quiz Videos Cuentos Inicio.	99
Figura 26. Quiz Elegir Videos para Cuentos.....	100
Figura 27. Quiz Videos Cuentos Elefante.	100
Figura 28. Quiz Videos Cuentos Preguntas.....	101
Figura 29. Quiz Interactivo Lectura.	104
Figura 30. Quiz Interactivo Lectura Cuento.....	104
Figura 31. Quiz Interactivo Lectura Preguntas.....	105
Figura 32. Quiz Interactivo Lectura Final.	105

Figura 33. El libro de las palabras mágica inicio.	107
Figura 34. El libro de las palabras mágica Historia.....	108
Figura 35. El libro de las palabras mágica Sopa de Letras.....	108
Figura 36. El libro de las palabras mágica Completa la Frase	108

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Consentimiento informado	121
Anexo B. Aplicación encuestas a estudiantes unidad educativa Vicente Fierro.....	123
Anexo C. Entrevista a docentes de Lengua y literatura de la unidad educativa Vicente Fierro	124
Anexo D. Validación del ABSTRACT	126

RESUMEN

En el contexto educativo actual, la integración de herramientas tecnológicas como Genially ha adquirido gran relevancia para el aprendizaje de la lectura y la ortografía. Este estudio tiene como objetivo proponer estrategias didácticas gamificadas utilizando Genially, dirigidas a mejorar las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro. La investigación tuvo un enfoque mixto, integrando métodos descriptivos y de investigación-acción. Se aplicaron encuestas a 48 estudiantes y se realizaron 2 entrevistas a docentes de la institución. Los resultados mostraron que, aunque Genially tiene un alto potencial para fomentar la comprensión lectora, su uso en la institución es limitado, especialmente en actividades diseñadas para la lectura interactiva. Se diseñó una propuesta para integrar actividades dinámicas e interactivas, que no solo estimulen el interés de los estudiantes, sino que también mejoren su comprensión lectora y ortografía. Se concluyó que el uso de Genially fomenta un aprendizaje más participativo, promoviendo el desarrollo de competencias digitales tanto en estudiantes como en docentes. Se recomienda implementar estas estrategias de forma planificada para maximizar los beneficios de la herramienta, asegurando un proceso de aprendizaje significativo y alineado con las demandas del contexto educativo contemporáneo. Este estudio responde a la importancia de la tecnología en el aula como un recurso que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomenta la innovación pedagógica.

Palabras clave: Genially, aprendizaje, educación, lectura y ortografía

ABSTRACT

In today's educational context, the incorporation of technological tools such as Genially has become highly relevant for developing reading and spelling skills. This study aims to propose gamified teaching strategies using Genially, focused on enhancing the reading and writing abilities of tenth-grade students in General Basic Education at Unidad Educativa Vicente Fierro. The research employed a mixed-methods approach, combining descriptive and action-research methodologies. Surveys were conducted with 48 students, and two interviews were held with teachers from the institution. The findings revealed that, while Genially has considerable potential to promote reading comprehension, its use in the institution remains limited, especially in activities targeting interactive reading. The proposal was designed to incorporate dynamic and interactive activities that not only capture students' interest but also strengthen their reading comprehension and spelling abilities. The study concluded that Genially fosters more participatory learning, supporting the development of digital skills in both students and teachers. It is recommended to implement these strategies systematically to fully leverage the benefits of the tool, ensuring a meaningful learning process that aligns with the needs of the modern educational landscape. This study highlights the importance of technology in the classroom as a resource that enriches the teaching-learning process and drives pedagogical innovation.

Keywords: Genially, learning, education, reading, and spelling

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En el panorama educativo actual, marcado por una continua evolución, se plantea una serie de retos sustanciales en el ámbito del aprendizaje de idiomas, particularmente en lo que respecta al desarrollo de habilidades cruciales como la lectura y ortografía, más aún en el contexto específico de estudiantes de décimo grado. La acelerada evolución tecnológica y las crecientes expectativas pedagógicas imponen la necesidad de abordar estos desafíos con enfoques innovadores y eficaces, que no solo logren captar la atención de los estudiantes, sino que también promuevan de manera substancial el desarrollo de sus competencias lingüísticas.

La naturaleza dinámica y siempre cambiante de la educación contemporánea impulsa la búsqueda constante de metodologías pedagógicas que trasciendan los métodos tradicionales, integrando estrategias novedosas capaces de abordar de manera integral los retos inherentes a la enseñanza de la lectura y la ortografía. En este contexto, la gamificación emerge como un enfoque educativo altamente prometedor, al fusionar elementos lúdicos provenientes de los juegos con objetivos educativos específicos. Más que simplemente captar y retener la atención de los estudiantes, la gamificación aspira a transformar de manera positiva su experiencia de aprendizaje, generando un impacto significativo en la adquisición y consolidación de habilidades lingüísticas.

La urgencia de esta exploración metodológica se acentúa ante la realidad de un entorno educativo que se ve desafiado por la constante evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La generación actual de estudiantes, inmersa desde temprana edad en un mundo digital, demanda enfoques pedagógicos que no solo se adapten a su entorno tecnológico, sino que también aprovechen su familiaridad con las herramientas digitales para potenciar su proceso de aprendizaje.

En este sentido, la gamificación se presenta como un enfoque que no solo capitaliza la predisposición de los estudiantes hacia las experiencias lúdicas, sino que también capitaliza la versatilidad y el atractivo de las herramientas tecnológicas, creando así un puente efectivo entre las dinámicas de juego y los objetivos educativos en el ámbito de la lectura y la ortografía.

El enfoque gamificado, al introducir elementos de competencia, colaboración y narrativa, busca no solo cumplir con los requisitos curriculares, sino también nutrir la motivación intrínseca de los estudiantes. La transformación de la experiencia de aprendizaje a través de la gamificación se plantea como un cambio de paradigma que no solo atiende las necesidades cognitivas de los estudiantes, sino que también considera su bienestar emocional y su motivación autónoma para participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

En la educación secundaria, se observa una deficiencia generalizada en las competencias gramaticales y ortográficas de los estudiantes, lo que se traduce en errores frecuentes como la falta de tildes, uso incorrecto de grafías y problemas con la puntuación. Estos problemas están relacionados con una falta de comprensión lectora y motivación, exacerbada por la ausencia de hábitos de lectura. Las deficiencias persisten hasta la educación superior, indicando una necesidad urgente de nuevos recursos didácticos. En este contexto, se propone desarrollar un sitio web en Google Sites para mejorar las competencias gramaticales y ortográficas mediante actividades asincrónicas, aunque aún no se ha establecido claramente cómo utilizar esta herramienta de manera efectiva para este fin (Daquilema y Toapanta, 2023).

En este contexto, la presente investigación se propone explorar y evaluar la viabilidad y efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica específica en el ámbito de la lectura y ortografía, focalizando su aplicación en estudiantes de décimo grado. Con el objetivo de alinear esta estrategia con las demandas contemporáneas y las características del grupo de estudiantes en cuestión, se selecciona la herramienta Genially como elemento central para la implementación de la gamificación.

La elección de la gamificación como enfoque pedagógico no es simplemente una respuesta a las demandas tecnológicas actuales, sino una consideración consciente de la

necesidad de adaptar y revitalizar las prácticas educativas para satisfacer las expectativas y modos de aprendizaje de la generación actual. La gamificación, al introducir elementos lúdicos en la enseñanza, donde la monotonía y la falta de estímulos visuales y emocionales pueden afectar la participación y el rendimiento académico.

La elección de Genially como herramienta central para la gamificación se basa en su capacidad demostrada para crear contenido interactivo y atractivo. Genially, con su interfaz intuitiva y versatilidad, permite la creación de experiencias gamificadas ricas en elementos visuales, fomentando la participación activa de los estudiantes. Su integración como componente central de esta investigación busca maximizar el potencial de la gamificación, proporcionando una plataforma dinámica y atractiva para el aprendizaje de la lectura y ortografía.

Se ha notado una falta de conciencia ortográfica en diversos contextos, evidenciada por errores en escritos y en la comunicación digital, a pesar del uso de correctores ortográficos. Esto ha llevado a la necesidad de intervenir mediante el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) con herramientas interactivas como Exelearning, WordWall, Genially y Nearpod. La propuesta busca mejorar la ortografía a través de la gamificación, fortaleciendo las competencias lingüísticas y fomentando un aprendizaje continuo y efectivo (Cuervo, 2022).

La implementación exitosa de estrategias gamificadas en Genially podría tener un impacto significativo en el aprendizaje de la lectura y ortografía. Además de mejorar las habilidades lingüísticas, se espera que este enfoque proporcione un ambiente de aprendizaje más estimulante y participativo para los estudiantes, fomentando el desarrollo de habilidades colaborativas, la motivación intrínseca y la autodirección en su proceso educativo. La presente investigación, al enfocarse en una herramienta específica y en el contexto de una unidad educativa específica, aspira a proporcionar percepción y recomendaciones prácticas para educadores, administradores escolares y diseñadores de programas educativos interesados en la implementación exitosa de estrategias gamificadas en la enseñanza de la lectura y la ortografía.

Los estudiantes de decimo de educación general básica, muestran dificultades en lectura y comprensión de cuentos, se quiere investigar si con el uso de herramientas tecnológicas

se podría impactar positivamente en el desarrollo de las habilidades cognitivas para lectura y comprensión de cuentos, en la Unidad Educativa Vicente Fierro, de la ciudad de Tulcán.

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

1. ¿Cuáles son las competencias digitales que poseen los estudiantes de décimo año de Educación General Básica en el uso de la herramienta Genially?
2. ¿Qué tipo de contenido digital se puede desarrollar con la herramienta Genially para mejorar el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año?
3. ¿Qué estrategias didácticas gamificadas son efectivas en la herramienta Genially para fomentar el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer estrategias didácticas gamificadas en la herramienta Genially para el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las competencias digitales en el uso de la herramienta Genially en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.
- Elaborar contenido digital utilizando la herramienta Genially para el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.
- Diseñar estrategias didácticas gamificadas en la herramienta Genially para el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

1.4. Justificación

En el contexto mundial actual, la educación se enfrenta desafíos significativos, incluida la necesidad de adaptarse a las demandas cambiantes del siglo XXI. Uno de los principales objetivos de la educación es proporcionar a los estudiantes las habilidades necesarias para tener éxito en la sociedad moderna, y entre estas habilidades se encuentran la lectura y la ortografía. Sin embargo, en muchos lugares del mundo, incluyendo Ecuador, se ha observado una disminución en el interés y la competencia en estas áreas.

La gamificación se ha destacado en la literatura siendo un enfoque prometedor para potenciar los conocimientos y la retención del conocimiento. Transformando el proceso de asimilación de conocimientos en una vivencia lúdica y atractiva, se pueden superar las barreras tradicionales de motivación y compromiso. Genially, como una herramienta de diseño multimedia, ofrece posibilidades infinitas para crear contenido interactivo y envolvente que capte la atención de los estudiantes.

La justificación a nivel mundial radica en la necesidad de explorar y evaluar enfoques innovadores como la gamificación con Genially para abordar los desafíos persistentes en la educación. Los resultados exitosos de este proyecto pueden contribuir al conocimiento global sobre cómo mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y ortografía.

La literatura científica y las tendencias educativas a nivel mundial han destacado la importancia de la gamificación como una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación combina elementos de juego con objetivos educativos, lo que puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y significativo para los estudiantes. La herramienta digital Genially se ha convertido en una herramienta versátil y efectiva para diseñar experiencias de aprendizaje atractivas y visuales, lo que la convierte en una opción ideal para la implementación de estrategias de gamificación en el aula y para el aprendizaje de idiomas.

En Ecuador, como en muchos otros países, se ha reconocido la necesidad de mejorar la calidad de la educación y garantizar que los estudiantes adquieran las habilidades esenciales, incluyendo las habilidades de lectura y ortografía. Los informes de evaluación educativa han señalado áreas de mejora en estos aspectos, lo que resalta la importancia de buscar enfoques innovadores para abordar esta problemática.

La implementación de estrategias de gamificación con Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y ortografía puede ser una respuesta a estos desafíos. No solo puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también puede contribuir a que el aprendizaje sea más duradero y significativo. Esto, a su vez, puede tener un impacto positivo en los resultados académicos de los estudiantes y, en última instancia, en la calidad de la educación en Ecuador.

Este proyecto se alinea con las prioridades nacionales de mejora educativa y puede servir como un ejemplo de innovación educativa que pueda ser replicado en otras instituciones del país. Además, la evaluación del impacto de la gamificación con Genially en el aprendizaje de lectura y ortografía en estudiantes de décimo año puede proporcionar datos valiosos para informar a las autoridades de la institución escolar y mejorar la forma de estudio en nuestra institución

Tulcán, la capital de la provincia de Carchi en Ecuador, enfrenta desafíos educativos similares a los observados a nivel nacional. La Unidad Educativa Vicente Fierro, como una institución educativa local, comparte la responsabilidad de brindar a sus estudiantes una educación de calidad que los prepare para enfrentar los desafíos de la sociedad actual.

La implementación de la gamificación con Genially en esta escuela puede tener un impacto directo en la mejora de las competencias lectoras y ortográficas de los estudiantes de décimo año. Además, este proyecto puede proporcionar datos y experiencias valiosas que ayuden a los docentes a comprender mejor cómo integrar eficazmente la tecnología y las tácticas de gamificación en la enseñanza, la aplicación de nuevas prácticas educativas, el aprendizaje y el crecimiento. Formación del profesorado en el aula, en la escuela y en la comunidad.

Dentro de este marco normativo y estratégico, se han delineado objetivos claros que buscan garantizar una educación inclusiva y de calidad en todos los niveles académicos, desde la educación básica hasta la educación superior. En particular, este trabajo se centra en explorar y analizar los impactos y avances en los campos de la educación, la ciencia, la tecnología y la innovación en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi. Este enfoque permitirá evaluar cómo estas políticas nacionales se traducen en prácticas y resultados concretos dentro de una institución educativa específica, proporcionando un

estudio de caso relevante y detallado sobre la implementación de estas estrategias en el contexto de la educación superior en Ecuador.

La plataforma Genially se presenta como una herramienta didáctica para fortalecer el aprendizaje de la lectura y ortografía. Su implementación podría contribuir al Plan Nacional de Desarrollo del Ecuador al innovar en los enfoques pedagógicos. A través de actividades basadas en el juego, logra captar el interés de los estudiantes y promueve su participación en un ambiente competitivo, donde el objetivo de ganar el juego fomenta el aprendizaje. Este enfoque estimula la generación de nuevos conocimientos, dejando atrás métodos tradicionales que emplean materiales como cartulinas, marcadores, lápices y colores.

El Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (2021) puntualiza: “Avalar la calidad y acceso de la formación, la continuación y finalización del estudio, optimizar la conectividad e impulsar la adopción de escenarios virtuales y eliminar la violencia y discriminación”, este objetivo garantiza una educación inclusiva, con calidad e interactiva en cada nivel de formación académica. Además, se trabajó con la línea de Investigación de la UPEC que es Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

En el contexto educativo actual, el uso de herramientas digitales ha demostrado ser un recurso efectivo para mejorar el proceso de aprendizaje en diversas áreas. Genially, una plataforma de creación de contenido interactivo destaca como una alternativa innovadora para fortalecer habilidades de lectura y ortografía, permitiendo a los estudiantes aprender de manera más dinámica y participativa. Su enfoque visual y lúdico facilita el desarrollo de competencias lingüísticas esenciales, contribuyendo a un aprendizaje más significativo y acorde a las necesidades de la era digital.

Se implementó una propuesta metodológica que aprovechó el “Uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Fisco Misional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021” (Morochó, 2022). En este estudio, se aplicaron aspectos cualitativos y cuantitativos para proporcionar una comprensión completa de su eficacia. El uso de encuestas y observaciones proporcionó información valiosa sobre la realidad de la educación y el progreso de los estudiantes y docentes involucrados. Un enfoque social crítico enfatizó la importancia de la reflexión constante y la adaptación de las estrategias educativas a las necesidades cambiantes de los grupos. Además, el método analítico utilizado en el análisis de los documentos teóricos sustentó el desarrollo de una propuesta metodológica, posibilitando la inclusión de nuevas estrategias didácticas basadas en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Los resultados de este estudio mostraron que el objetivo general se logró, porque el método basado en las plataformas digitales propuestas fue efectivo para mejorar la ortografía en el dominio del idioma. Investigaciones de diversas fuentes resaltaron la importancia central de las plataformas digitales en la educación, facilitando el acceso a recursos innovadores y enriqueciendo el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Este prometedor enfoque educativo buscó transformar la enseñanza tradicional y adoptar modelos pedagógicos que satisficieran las necesidades de la era digital.

La implementación del “OVA Juguemos con la ortografía” como estrategia para fortalecer la ortografía en estudiantes de quinto grado de primaria del colegio Nuestra Señora de La Presentación centro (Álvarez y Quevedo, 2022) utilizó diversas tecnologías como Word Wall, Nearpod, Kahoot, YouTube y Genially, que enriquecieron la enseñanza y el aprendizaje añadiendo elementos de juego. El juego destacó como una técnica eficaz para motivar a los estudiantes, invitándolos a aprender a través de actividades participativas. Con este método, se convirtieron en constructores activos de su propio conocimiento, superando las limitaciones asociadas a la enseñanza tradicional y evitando la sensación de aburrimiento. La principal conclusión de este proyecto fue que el "juego mágico" OVA resultó ser un recurso valioso para reforzar las habilidades de ortografía en quinto grado de primaria. La combinación de actividades pedagógicas con plataformas de juegos y el uso de otras aplicaciones educativas aumentó la participación y el interés de los estudiantes en aprender reglas ortográficas y de puntuación. En resumen, esta estrategia demostró que el aprendizaje podía ser efectivo y divertido al mismo tiempo, promoviendo un enfoque educativo más activo e inclusivo.

De acuerdo con el estudio titulado “Herramienta tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos “A” y “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga” (Quimbita y Solórzano, 2022) se utilizó una metodología rigurosa basada en una investigación exploratoria y descriptiva. El centro de atención de la investigación se enfocó en el uso de Genially en la educación, un tema que, aunque contaba con investigaciones previas, seguía en expansión debido al surgimiento de nuevos métodos de enseñanza. Por otro lado, el enfoque descriptivo permitió analizar en detalle los resultados de esta herramienta y las principales características del proceso de alfabetización. La investigación se realizó mediante revisión tanto de especialistas como de literatura, lo que proporcionó un enfoque integral. Los resultados mostraron que, de la población de 85 estudiantes y 3 docentes, el 80,92 % de los estudiantes alcanzaron el nivel de lectura literal, lo cual indicó una fuerte capacidad para identificar aspectos importantes del texto. En cuanto a la escritura, el 75,29 % de los estudiantes se ubicaron en el nivel silábico, lo que señaló un proceso reflexivo en el uso de las letras en las palabras luego de pasar el nivel presilábico. Además, se descubrió que en ocasiones los profesores utilizaban Genially para motivar a los alumnos, mantener la atención, activar

conocimientos y consolidar el aprendizaje en la enseñanza de la lectoescritura, aunque herramientas como PowerPoint y YouTube eran usadas con más frecuencia.

Asimismo, la 'Implementación de estrategias lúdicas relacionadas con el aprendizaje cooperativo para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del décimo año de educación' (Bermeo *et al.*, 2022) aplicada por un miembro de la unidad de formación 'Manuel Muñoz Cordero,' resultó ser un enfoque valioso y necesario en el entorno educativo ecuatoriano. Este estudio, basado en un enfoque analítico de investigación cualitativa, se centró en una comprensión profunda del comportamiento y actitud de los estudiantes de décimo grado B hacia la lectura de cuentos y leyendas. Los resultados resaltaron la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores y estrategias de juego para involucrar activamente a los estudiantes en el aprendizaje colaborativo. La educación en Ecuador buscaba ser equitativa y enfocada en las necesidades individuales de los estudiantes, por lo que se requería que los docentes estuvieran preparados para ofrecer una educación cercana y de calidad. Este proyecto de graduación diseñó actividades y juegos de aprendizaje que utilizaban estrategias lúdicas como herramienta para la comprensión lectora, logrando esto mediante el diseño, implementación y evaluación de estrategias de microenseñanza. La colaboración permitió a los estudiantes trabajar juntos, compartiendo ideas y perspectivas que enriquecieron su comprensión de historias y leyendas.

El estudio sobre el impacto de “Los entornos personales (PLE) en el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de octavo y noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Sagrada Familia” (Sunta, 2022) produjo resultados interesantes. La metodología utilizada, que combinó un enfoque cualitativo y cuantitativo de forma descriptiva, permitió una comprensión profunda de la situación. En general, se encontró que los PLE tuvieron un impacto positivo en el aprendizaje de ortografía, especialmente en los grados superiores, donde los estudiantes mostraron una mayor capacidad para usar herramientas digitales y generar estrategias de forma independiente. En estos niveles, los PLE generaron mayor interés y motivación, lo que condujo a mejoras significativas en la corrección de errores ortográficos. El diagnóstico inicial reveló que los errores ortográficos más frecuentes estaban relacionados con el desconocimiento de las reglas básicas de ortografía. Sin embargo, la introducción de herramientas digitales como redes sociales, aplicaciones interactivas y recursos en línea en PLE permitió a los estudiantes

corregir sus errores de forma independiente y personal. Estas herramientas facilitaron la práctica y el aprendizaje de reglas ortográficas de una manera más dinámica y atractiva.

En la Escuela de Educación Básica Rigoberto Navas, se llevó a cabo una investigación titulada "Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en inglés" (Tutillo *et al.*, 2020) dirigida a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB). Este estudio tuvo como objetivo principal explorar y evaluar a fondo la viabilidad y efectividad de la plataforma Genially en el contexto educativo específico. El enfoque metodológico de la investigación fue predominantemente descriptivo, utilizando un diseño de investigación transversal no experimental. La muestra incluyó a 26 profesores de inglés de escuelas públicas y privadas de Cañar, Ecuador. Esta selección diversa de participantes permitió obtener una visión amplia sobre las percepciones y conocimientos de los docentes acerca de Genially y su potencial para enseñar verbos en inglés.

Los resultados preliminares indicaron que la mayoría de los profesores participantes no estaban familiarizados previamente con Genially. No obstante, muchos reconocieron rápidamente su potencial como una herramienta educativa versátil y efectiva. Este hallazgo subrayó una valiosa oportunidad para mejorar significativamente la dinámica educativa dentro de la comunidad escolar mediante la introducción de Genially.

En investigaciones previas, realizadas por Tigre *et al.* (2020) tituladas "Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica", se centraron en investigar el impacto de Genially en el desarrollo de habilidades de lectura en estudiantes de primaria. Utilizando una metodología descriptiva y un diseño no experimental, se encuestó a 21 docentes de la Unidad Educativa 26 de Febrero. Los datos se recolectaron mediante una encuesta en línea con 10 preguntas estructuradas en Google Forms, empleando una escala Likert para medir las respuestas. El análisis de los datos se realizó con el software SPSS, obteniéndose un valor de prueba de confiabilidad de 0.871, lo que validó la consistencia de los resultados.

Se aplicó la prueba de Chi-cuadrado de Pearson para realizar un análisis de varianza cruzada y explorar las relaciones entre variables. Los resultados mostraron que la mayoría de los profesores encuestados informaron un uso limitado de Genially como herramienta para mejorar la comprensión lectora, a pesar de utilizar otras tecnologías en sus prácticas

pedagógicas habituales. Esto sugirió que, aunque Genially tiene un gran potencial para enriquecer la enseñanza de la lectura, su adopción aún no estaba extendida entre los educadores de primaria.

La importancia de considerar Genially como un recurso complementario valioso para promover la lectura en la educación primaria. La plataforma no solo facilitó la participación de los estudiantes, sino que también creó un entorno inclusivo que los motivó a explorar y comprometerse con la lectura de manera más dinámica y atractiva.

Según el trabajo de investigación “Genially Como Estrategia Didáctica Para Incentivar la Producción Escrita de Cuentos en Los Estudiantes de Grado Segundo de la Institución Educativa Benjamín Herrera, Medellín” (Largo *et al.*, 2022) la metodología utilizada, basada en un enfoque experimental, permitió evaluar la efectividad de esta herramienta interactiva en el aprendizaje. La población de estudio, compuesta por 48 estudiantes, participó de la investigación, que incluyó un pretest y un postest. En el proceso de recolección de datos se utilizaron diversas herramientas y técnicas, como la evaluación, la encuesta y una forma de producción narrativa a través de una serie de imágenes. Estos recursos proporcionaron información valiosa sobre el progreso de los estudiantes y su capacidad para desarrollar habilidades de comunicación. Los resultados pusieron de relieve el logro de los niños cuando utilizaron la estrategia de clasificación de imágenes con Genially para crear historias. Se observó un desarrollo significativo de la competencia, la creatividad y las habilidades comunicativas. Esto demostró que Genially se convirtió en una herramienta eficaz para motivar e interesar a los estudiantes por la escritura. Los resultados del estudio respaldaron la eficacia de la estrategia de secuenciación de imágenes de Genially a la hora de producir historias. Se alentó a las escuelas y a los docentes a incorporar esta estrategia en el plan de estudios y en futuras investigaciones pedagógicas. Además, se destacó la importancia de conocer en profundidad las funcionalidades de Genially para aprovechar al máximo sus ventajas en la planificación y realización de actividades formativas.

Como señaló la investigación para obtener un título de magíster titulado "Genially como herramienta interactiva en la motivación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en educación básica media" (Ramos, 2023) se exploró cómo la integración de elementos lúdicos y la metodología Escape Room a través de la plataforma Genially

podría transformar el ambiente educativo para estudiantes de quinto año de educación secundaria en la unidad formativa "Capitán Cristóbal de Troya". Este estudio se centró en desarrollar un enfoque educativo más dinámico e inclusivo.

La metodología adoptada se enfocó en la planificación y ejecución de actividades estudiantiles basadas en escape rooms utilizando Genially. Esta metodología se basó en la revisión de estudios de casos anteriores y encuestas que exploraron las percepciones de los docentes sobre el uso de recursos y herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje. El contenido y las estrategias se diseñaron específicamente para el contexto educativo, integrando principios de aprendizaje autónomo y la colaboración activa de los padres como parte integral del proceso educativo.

A través de un diseño multijugador innovador, el contenido curricular se adaptó con éxito a formatos digitales, aprovechando recursos como audio, video y animación para crear aulas más dinámicas y atractivas. Los resultados obtenidos indicaron que Genially no solo motivó a los estudiantes a participar activamente en el aprendizaje de las artes del lenguaje, sino que también facilitó un entorno interactivo y estimulante que mejoró significativamente el compromiso y el rendimiento académico.

Este estudio destacó el impacto positivo de Genially como herramienta interactiva para fortalecer el aprendizaje de las artes del lenguaje en la educación secundaria. Los docentes reconocieron su eficacia para mejorar la comprensión y la participación de los estudiantes, enfatizando la importancia de integrar recursos digitales en la práctica educativa para promover un aprendizaje más efectivo y motivador.

Tal como afirmó el estudio "Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante la Herramienta Genially como Estrategia Pedagógica en los Estudiantes de Grado Tercero de la Institución Educativa Victoria Manzur, sede Severo J. García" (Bohórquez *et al.*, 2022). La metodología de la investigación se basó en el enfoque de actividades participativas, lo que requirió una comunicación estrecha con la población estudiantil y un cambio activo de la práctica educativa para lograr un impacto social significativo. El modelo de investigación elegido fue descriptivo, porque tuvo como objetivo observar y describir el nivel de la evaluación de la habilidad de comprensión lectora de los alumnos antes y después de poner en práctica la estrategia educativa. El análisis de los resultados

preliminares mostró dificultades en la comprensión de los estudiantes de lo que leen, tanto de forma oral como de razonamiento. En la implementación de la estrategia pedagógica, brillantemente comunicada, la atención se centró en mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Las evaluaciones inicial y final se realizaron con cuestionarios en línea que podrían usarse para medir el progreso en la comprensión del texto. Los hallazgos mostraron la importancia de trabajar la comprensión lectora desde una edad temprana, en lugar de centrarse únicamente en la lectura. Se supo que muchos estudiantes leen, pero les cuesta entender lo que leen. La estrategia pedagógica implementada mostró una mejora en la comprensión lectora, lo que sugirió que la inclusión de recursos educativos digitales como Genially puede ser un medio eficaz para fortalecer esta capacidad.

2.2. Marco Teórico

Conductismo

El conductismo metodológico reconoce que la vida mental no puede ser abordada directamente mediante métodos científicos, pero sugiere, de manera más o menos explícita, que es precisamente la vida mental lo que los psicólogos desean comprender. Por esta razón, se conforman con estudiar lo observable, conscientes de que siempre estarán limitados, en cierto sentido, a la superficie de los fenómenos (Richelle, 1992).

Entre los principales exponentes de este enfoque se encuentran John B. Watson, conocido como el padre del conductismo, quien destacó la importancia del ambiente en la formación de la conducta, y B.F. Skinner, quien profundizó en el análisis de las conductas operantes y la relación entre estímulos y respuestas a través del refuerzo. Otros pensadores relevantes incluyen a Iván Pavlov, pionero en los estudios sobre el condicionamiento clásico, y Edward Thorndike, quien desarrolló la Ley del Efecto, una base fundamental para la comprensión de los procesos de aprendizaje.

Al igual que el conductismo metodológico se centra en lo observable para comprender la vida mental, el uso de herramientas como Genially en la educación podría enfocarse en lo visual y lo interactivo para facilitar la comprensión y el aprendizaje de la lectura y la ortografía. Genially permite crear recursos visuales e interactivos que pueden llamar la atención de los estudiantes y hacer más fácil la comprensión de conceptos clave, aunque

siempre conscientes de que estos métodos pueden limitarse a captar la superficie del aprendizaje lingüístico más profundo.

Cognitivismo

Es en parte un desarrollo del conductismo metodológico que surgió debido a avances en técnicas experimentales, los cuales han convertido lo que antes era inaccesible en algo accesible gracias al cognitivismo. No obstante, este enfoque ha simplificado el comportamiento como una mera expresión de la vida mental, explorándola en profundidad, pero al mismo tiempo revelándola finalmente (Richelle, 1992).

Los principales pensadores del cognitivismo se encuentra Jean Piaget, quien desarrolló la teoría del desarrollo cognitivo basada en etapas, explorando cómo las personas construyen activamente su conocimiento. Otro exponente importante es Jerome Bruner, conocido por su enfoque en la representación mental y el aprendizaje por descubrimiento. Asimismo, Lev Vygotsky contribuyó significativamente al cognitivismo al enfatizar el papel del entorno sociocultural y el lenguaje en el desarrollo cognitivo. Finalmente, Ulric Neisser, considerado el padre de la psicología cognitiva, destacó la importancia de los procesos mentales como la percepción, la memoria y el pensamiento.

El uso de Genially en la enseñanza de la lectura y la ortografía podría ser visto como un paso hacia adelante desde enfoques más tradicionales, haciendo accesible y visualmente comprensibles conceptos que anteriormente podrían haber sido difíciles de enseñar de manera efectiva. Al aprovechar las capacidades interactivas y visuales de Genially, los educadores pueden explorar y profundizar en la comprensión lingüística de los estudiantes de una manera que antes no era posible, revelando aspectos más complejos del aprendizaje de manera más accesible y efectiva.

Constructivismo

Según Romero (2009) la formalización de la teoría del Constructivismo, que delineó los mecanismos mediante los cuales el conocimiento es asimilado por el aprendiz, se atribuye comúnmente a Jean Piaget, aunque otros educadores como Lev Vygotsky también se distinguen en esta perspectiva del proceso de aprendizaje. Jean Piaget, un psicólogo suizo

de los primeros años del siglo XX, planteó que, a través de los procesos de acomodación y asimilación, los individuos generan nuevos saberes a partir de sus experiencias. La asimilación ocurre cuando las vivencias de las personas concuerdan con su representación interna del mundo.

El texto aborda la influencia significativa del constructivismo en la educación, destacando la contribución de Jean Piaget como uno de sus principales exponentes, aunque también menciona a Lev Vygotsky como otro pedagogo relevante en este enfoque. El constructivismo propone que el aprendizaje es un proceso activo donde los individuos construyen su conocimiento a partir de sus propias experiencias y la interacción con el entorno.

Conectivismo

Coria y López (2013) argumentan que el conectivismo aborda de manera integral los desafíos que numerosas organizaciones enfrentan en la gestión del conocimiento. Según su perspectiva, para que el conocimiento almacenado en una base de datos sea considerado aprendizaje efectivo, es crucial que esté conectado con las personas pertinentes en el contexto adecuado. Esta conexión garantiza que el conocimiento no solo exista de manera estática, sino que sea dinámico y aplicable en situaciones específicas, potenciando así su valor y relevancia.

A diferencia de las teorías tradicionales como el conductismo, que se centra en el comportamiento observable, el cognitivismo, que enfatiza los procesos mentales internos, y el constructivismo, que destaca la construcción activa del conocimiento a través de la experiencia, el conectivismo se enfoca en los desafíos específicos relacionados con la gestión y transferencia del conocimiento en entornos organizacionales. Esta teoría reconoce que, en la era digital, el conocimiento se encuentra disperso en múltiples redes y es fundamentalmente interconectado, lo que plantea nuevos retos para su gestión eficaz. El conectivismo, por lo tanto, propone que el aprendizaje no se trata solo de adquirir información, sino de formar y mantener conexiones adecuadas entre fuentes de información, personas y contextos. Esto implica una comprensión profunda de cómo las redes de conocimiento operan y cómo pueden ser optimizadas para mejorar el flujo de información y la transferencia de conocimientos dentro de las organizaciones.

Aprendizaje significativo en lengua y literatura

El aprendizaje significativo ocurre cuando ideas simbólicamente expresadas interactúan de manera profunda y no aleatoria con el conocimiento previo del aprendiz. Esta interacción profunda implica que las ideas no se interpretan de manera literal y que no se conectan arbitrariamente con cualquier conocimiento previo, sino que se relacionan con información específicamente relevante ya presente en la estructura cognitiva del individuo que está aprendiendo (Moreira, 2012).

Entre los principales autores que abordan el aprendizaje significativo se destacan David Ausubel, quien introdujo este concepto como una alternativa al aprendizaje memorístico, enfatizando la importancia de los conocimientos previos en la incorporación de nueva información, Novak y Gowin contribuyeron al desarrollo de estrategias como los mapas conceptuales, que permiten visualizar y organizar el conocimiento de manera significativa. Estos aportes destacan que el aprendizaje significativo ocurre cuando las ideas nuevas se vinculan de manera sustancial y lógica con los conceptos ya presentes en la estructura cognitiva del aprendiz, asegurando un entendimiento profundo y duradero.

El concepto de aprendizaje significativo, tal como se describe en el texto, enfatiza la importancia de establecer conexiones sustantivas y relevantes entre nuevas ideas y el conocimiento previo del aprendiz. Este tipo de aprendizaje va más allá de una simple memorización o repetición, ya que implica una interacción profunda entre la información nueva y las estructuras mentales existentes del estudiante.

Herramientas digitales en el aprendizaje

Vargas (2019) subraya la importancia fundamental de las herramientas digitales en el fomento del desarrollo de habilidades digitales. La selección de estas herramientas depende en gran medida de su disponibilidad como opciones gratuitas o de pago, lo cual influye directamente en su accesibilidad y adopción en el entorno educativo. Según Vargas, para que la integración de competencias digitales sea efectiva, es esencial considerar no solo la disponibilidad de estas herramientas, sino también su adecuación a las necesidades pedagógicas y curriculares.

Además, la integración de competencias digitales en el ámbito educativo está estrechamente relacionada con la pedagogía, los contenidos y la tecnología, según el modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) de Koehler y Mishra. Este modelo proporciona un marco conceptual que permite a los educadores combinar de manera efectiva estos tres elementos para crear experiencias de aprendizaje enriquecedoras y efectivas. Según el modelo TPACK, no basta con tener acceso a la tecnología; es crucial que esta se utilice de manera que complemente y enriquezca tanto la pedagogía como el contenido curricular.

Genially en la enseñanza

Según Gonzales (2019) Genially se presenta como una plataforma en línea que simplifica considerablemente las tareas educativas gracias a su interfaz intuitiva y fácil de usar. Para aquellos familiarizados con Canva, el funcionamiento de Genially será igualmente accesible debido a su enfoque en arrastrar y soltar elementos. Sin embargo, Genially destaca por su capacidad interactiva y opciones avanzadas de animación, que van más allá de la simple creación estática. Aunque es necesario registrarse para utilizar Genially, el tiempo invertido en aprender su uso se considera valioso. Además, la opción de registro a través de cuentas existentes en plataformas como Facebook, Twitter, Google o LinkedIn evita la necesidad de crear nuevas contraseñas desde cero.

La descripción de Genially como una herramienta web que simplifica las tareas educativas mediante su interfaz intuitiva es destacable. La comparación con Canva ayuda a los usuarios a entender rápidamente cómo funciona, indicando que incluso aquellos familiarizados con Canva pueden adaptarse fácilmente a Genially.

Genially es una herramienta digital interactiva diseñada para crear contenidos visuales y atractivos que facilitan el aprendizaje y la comunicación en distintos contextos educativos y profesionales. Destaca por su interfaz intuitiva, que permite a los usuarios desarrollar presentaciones, infografías, juegos, cuestionarios, y otros recursos de manera interactiva, sin requerir conocimientos avanzados de diseño o programación. Su flexibilidad permite incorporar elementos multimedia como videos, audios, y animaciones, haciendo que el contenido sea dinámico y atractivo para los usuarios. Genially fomenta la creatividad y el

aprendizaje activo, ofreciendo plantillas personalizables y opciones para compartir el contenido en plataformas virtuales, lo que facilita la colaboración y la accesibilidad.

Interactividad con Genially

Gonzales (2019) destaca que Genially facilita la exploración profunda de la información mediante etiquetas, ventanas, enlaces y conexiones entre las páginas del documento. Esta funcionalidad resulta altamente efectiva para captar el interés y la atención de los estudiantes, convirtiendo la información en contenido que invita a ser explorado activamente. Los educadores pueden crear materiales que cobran vida, lo cual permite desarrollar clases dinámicas y atractivas para los alumnos, al mismo tiempo que las lecciones se vuelven más interesantes para los propios docentes. Un ejemplo claro de esto es la representación interactiva de una célula.

Storytelling en Genially

Según Gonzales (2019) Genially no solo nos permite contar historias educativas, sino que también transforma la experiencia mediante la integración de recursos visuales y la superposición de capas informativas. Esta herramienta ofrece una diversidad de íconos, imágenes, mapas y elementos interactivos que enriquecen significativamente la narrativa, permitiéndonos aprovechar al máximo la creatividad y la efectividad de la enseñanza a través de medios digitales.

El storytelling en Genially se destaca como una herramienta poderosa en la educación, permitiendo a los docentes crear experiencias narrativas interactivas que enriquecen el aprendizaje. A través de recursos visuales y elementos interactivos, Genially no solo facilita la creación de historias educativas, sino que también transforma el proceso al ofrecer capas informativas adicionales. Esto permite a los estudiantes explorar contenidos de forma creativa y dinámica, motivándolos a profundizar en temas complejos de manera más atractiva y comprensible. La integración de íconos, imágenes, mapas y gráficos interactivos potencia la comprensión y promueve la participación de los estudiantes, mejorando así la efectividad de la enseñanza.

Genially permite a los educadores aplicar diversas estrategias de aprendizaje en torno al storytelling para fortalecer habilidades lingüísticas y sociales. Por ejemplo, los estudiantes pueden reflexionar sobre temas ortográficos y diálogos sociales, organizar sus discursos de manera clara, o expresar ideas creativas mediante rimas y narrativas multimodales. Al crear entornos visualmente estimulantes y accesibles, Genially facilita la comunicación inclusiva y promueve una reflexión crítica sobre temas sociales y culturales. En conjunto, estas estrategias hacen del storytelling en Genially un recurso versátil que fomenta el aprendizaje significativo y apoya el desarrollo integral del estudiante en un contexto digital.

Animación en Genially

Según Gonzales (2019) el uso de Genially no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que lo eleva a un nivel superior al integrar de manera efectiva elementos animados. Estos elementos juegan un papel crucial al infundir vida a los contenidos educativos, convirtiéndose en herramientas ideales para estructurar ideas y dirigir la atención hacia los conceptos esenciales. Los efectos visuales no solo adornan, sino que transforman los materiales estáticos en creaciones dinámicas y cautivadoras que estimulan un aprendizaje activo y participativo. Este enfoque se ejemplifica claramente en actividades como juegos interactivos, donde los estudiantes son motivados a participar activamente, como al identificar parejas ocultas.

Gamificación en lectura y ortografía

Según Gonzales (2019) el uso de Genially no solo mejora, sino que transforma significativamente el proceso de aprendizaje. La incorporación de elementos animados no solo revitaliza los contenidos educativos, sino que también sirve como una herramienta eficaz para estructurar ideas complejas y concentrar la atención de los estudiantes en los conceptos cruciales. Los efectos visuales desempeñan un papel crucial al enriquecer las clases, convirtiendo materiales estáticos en presentaciones dinámicas y atractivas que estimulan la participación y el compromiso del estudiante.

En este contexto específico, la capacidad de Genially para animar contenidos se muestra especialmente efectiva al motivar la participación de los estudiantes a través de

actividades interactivas, como la búsqueda de parejas ocultas en un juego simple. Esta interactividad no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también refuerza la comprensión y retención de los temas tratados, demostrando así el potencial transformador de esta herramienta en el ámbito educativo contemporáneo.

Uso de multimedia en la enseñanza

Según Espinoza *et al.* (2017) el uso creciente de las tecnologías de información y comunicación (TIC) y el desarrollo de aplicaciones informáticas para diseñar espacios educativos y materiales multimedia están transformando la educación tradicional. Esta evolución está impulsando una nueva modalidad educativa enriquecida con herramientas multimedia. Dussel y Quevedo (2011) señalan que la presencia de las TIC en la sociedad y en el sistema educativo es un hecho indiscutible en los últimos años. El uso de herramientas multimedia como Genially en la enseñanza de la lectura y ortografía es altamente beneficioso, ya que permite la creación de recursos interactivos y visualmente atractivos que pueden captar mejor la atención de los estudiantes. La incorporación de tecnología de información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo facilita un aprendizaje más dinámico y personalizado. Genially, con sus diversas funcionalidades, ofrece la posibilidad de diseñar actividades didácticas que no solo refuerzan el contenido teórico, sino que también fomentan la práctica constante y el autoaprendizaje. Esto no solo mejora la retención de información, sino que también contribuye a un aprendizaje más profundo y significativo.

Aprendizaje basado en problemas (ABP) la lectura y ortografía

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una metodología educativa que coloca al estudiante en el centro de su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque no solo facilita la adquisición de conocimientos específicos del contenido, sino que también impulsa el desarrollo de competencias profesionales tanto particulares como generales. Estas competencias abarcan habilidades de pensamiento crítico, comunicación oral y escrita, dominio de un idioma extranjero, manejo de nuevas tecnologías y capacidad para el trabajo colaborativo.

El ABP estimula la curiosidad del estudiante al investigar los casos o problemas planteados, lo que puede fomentar un interés continuo por la investigación en el futuro (Rodríguez y García, 2023), permite diseñar actividades interactivas y dinámicas que colocan al estudiante como protagonista de su aprendizaje. Genially puede ser utilizado para crear problemas y casos prácticos que los estudiantes deben resolver, fomentando así la adquisición de conocimientos de lectura y ortografía de manera activa, el uso de Genially en un enfoque ABP no solo ayuda a mejorar las competencias lingüísticas, sino que también desarrolla habilidades del pensamiento crítico, la comunicación, el trabajo en equipo y el manejo de nuevas tecnologías, preparando a los estudiantes para futuros desafíos académicos y profesionales.

Literatura digital

Como lo afirma Navas (2020) la literatura digital o electrónica y la ciberliteratura son términos populares en español que describen las nuevas prácticas literarias en red. Estos términos se vinculan a conceptos como hipertextualidad, intermedialidad y transmedialidad, que han sido ampliamente estudiados en la academia española desde 2003. Obras como "Literaturas del texto al hipermedia" y "Escrituras digitales" combinan teorías y estudios monográficos sobre ciber poesía, blog, novela, narrativa electrónica, poesía electrónica y teatro virtual. Estos volúmenes no solo teorizan, sino que también buscan conformar un canon de literatura digital, un campo dinámico y en constante evolución, reflejando la idea de modernidad líquida de Bauman. Un objetivo clave de estos estudios es examinar el lugar de las escritoras en este canon digital. Genially permite crear contenidos interactivos y multimedia que no solo capturan el interés de los estudiantes, sino que también fomentan una comprensión más profunda y envolvente del material. Este enfoque no solo facilita la adquisición de habilidades básicas de lectura y ortografía, sino que también promueve competencias digitales y el pensamiento crítico, alineándose con las tendencias contemporáneas de la literatura digital. Además, al integrar elementos multimedia y narrativos interactivos, Genially convierte el aprendizaje en una experiencia más dinámica y atractiva, potenciando el entusiasmo y el compromiso de los alumnos en estos temas fundamentales.

Funciones de la lectura y ortografía

Largo *et al.* (2022) destacan la influencia del contexto sociocultural en las creaciones escritas de los niños, señalando que las funciones de la escritura se desarrollan en función del significado que esta tenga en su vida cotidiana. Los niños aprenderán a escribir y a entender por qué y para qué lo hacen en base a sus necesidades de expresión. Cassany, (2021) por su parte, explica que la composición escrita es un proceso que involucra un conjunto de estrategias utilizadas para producir textos, abarcando desde la elección del tema hasta la revisión final del escrito.

A los 15-16 años, los estudiantes comienzan a escribir y leer con propósitos más complejos, como argumentar, exponer ideas y reflexionar críticamente sobre diversos temas. En este contexto, la ortografía desempeña un papel fundamental en la claridad y coherencia de sus textos, ya que permite una comunicación efectiva y precisa. A esta edad, los jóvenes no solo escriben para expresar pensamientos inmediatos, sino que emplean estrategias de escritura que incluyen la planificación, la organización y la revisión de los textos. Por su parte, la lectura se convierte en un proceso activo de construcción de significado, donde los estudiantes analizan y critican los textos, conectando nuevos conocimientos con los previos y desarrollando habilidades de pensamiento crítico y argumentativo. Así, tanto la ortografía como la lectura permiten a los adolescentes mejorar su capacidad de comunicación escrita y reflexiva en entornos académicos y sociales.

Elemento digital para la educación en lectura.

Largo *et al.* (2022) nos dice, un recurso educativo digital se define como cualquier material compuesto por medios digitales que tiene como objetivo facilitar actividades de aprendizaje. Estos materiales pueden incluir contenidos conceptuales, el desarrollo de habilidades y destrezas, la promoción de principios y valores, el refuerzo de aprendizajes previos, el fomento de competencias, así como la evaluación de conocimientos. Su carácter educativo radica en su intencionalidad pedagógica, la alineación con objetivos de aprendizaje específicos y el diseño adecuado para estos fines (García, 2010). Entre estos recursos se encuentran las plataformas educativas virtuales, herramientas informáticas diseñadas para trabajar en línea y compartir recursos tanto en entornos a

distancia como semipresenciales, facilitando la interacción entre docentes y estudiantes mediante recursos de hipertexto configurados para cubrir necesidades formativas y de aprendizaje.

Estos recursos, compuestos por medios digitales, están diseñados específicamente para facilitar actividades de aprendizaje que abarcan desde la adquisición de contenidos conceptuales hasta el desarrollo de habilidades y competencias clave. La naturaleza interactiva y visualmente atractiva de Genially permite no solo presentar información de manera dinámica, sino también promover la involucración de los estudiantes en la producción y descubrimiento de los recursos. Además, como plataforma virtual, Genially facilita el trabajo tanto en entornos a distancia como presenciales, ofreciendo herramientas para la creación de recursos hipertextuales que se adaptan a las necesidades específicas de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la ortografía. Integrar Genially como recurso educativo digital en mi investigación no solo enriquece el proceso de enseñanza, sino que también contribuye significativamente a mejorar la comprensión y el compromiso de los estudiantes con estos fundamentos lingüísticos clave.

2.3. Marco Legal

La Constitución Política de la República del Ecuador (2008) consagra principios fundamentales que orientan el sistema educativo del país. En el artículo 26 se establece que la educación es un derecho inalienable de las personas y un deber irrenunciable del Estado a lo largo de la vida. Este principio subraya la importancia de garantizar el acceso equitativo a una educación de calidad como piedra angular del desarrollo individual y colectivo. Además, el artículo 343 enfatiza que el centro del proceso educativo debe ser el objeto del aprendizaje, promoviendo una educación integral que no solo transfiera conocimientos, sino que también fomente habilidades y valores esenciales para la participación en la sociedad.

Por otro lado, el artículo 6, letra j), delinea la responsabilidad del Estado en la implementación de la alfabetización digital y el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Esta disposición busca no solo cerrar las brechas digitales, sino también potenciar la enseñanza mediante herramientas que enriquezcan el aprendizaje y preparen a los estudiantes para un entorno globalizado y tecnológicamente

avanzado. En conjunto, el artículo 347 establece que el Estado debe fortalecer la educación pública, mejorar continuamente su calidad, expandir la cobertura educativa y asegurar la infraestructura adecuada. También se hace hincapié en la erradicación del analfabetismo en todas sus formas y en la integración de las TIC para enlazar la enseñanza con las actividades productivas y sociales, promoviendo así un sistema educativo inclusivo y adaptado a las necesidades del siglo XXI.

La fundamentación legal que respalda la presente investigación se encuentra arraigada en la Constitución Política de la República del Ecuador de 2008, la cual establece los principios rectores que rigen la educación en el país. En particular, el artículo 26 de la Constitución consagra la educación como un derecho inherente de las personas y un deber irrenunciable del Estado a lo largo de la vida, enfatizando la importancia y la obligación del Estado de garantizar el acceso y la calidad de la educación para todos los ciudadanos ecuatorianos.

La Constitución, en su artículo 343, reconoce que el foco central del proceso educativo es el objeto del aprendizaje. Este enfoque resalta la necesidad de orientar la educación hacia el desarrollo integral de las capacidades individuales, fomentando un aprendizaje significativo y relevante para los estudiantes. Además, la letra j) del artículo 6 subraya la obligación del Estado de implementar la alfabetización digital y promover el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso educativo. Este reconocimiento refleja la comprensión de que el acceso y la competencia en el ámbito digital son elementos esenciales para la formación integral de los ciudadanos en la era contemporánea.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural de 2013 establece principios fundamentales para asegurar una educación inclusiva y equitativa en Ecuador. Entre estos principios, destaca la responsabilidad compartida, que implica la colaboración de estudiantes, familias, docentes, comunidades y otros actores sociales en el proceso educativo. Además, se promueve el interaprendizaje y el multiaprendizaje como herramientas esenciales para el desarrollo personal y colectivo, utilizando la cultura, el deporte, el acceso a la información, la tecnología y la comunicación como medios para potenciar las capacidades humanas.

El Estado, según la ley, tiene la obligación de garantizar el acceso a la educación, respetando los derechos y garantías constitucionales. Entre sus responsabilidades, se incluye el fomento de la alfabetización digital y el uso de tecnologías de la información en el proceso educativo, asegurando que la educación esté vinculada con las actividades productivas y sociales. La ley también subraya la necesidad de adaptar el sistema educativo para que sea inclusivo y responda a las necesidades particulares de los estudiantes, especialmente de aquellos que han sido excluidos históricamente.

El Reglamento General a la Ley establece los niveles educativos, destacando el nivel de Educación General Básica, que se divide en tres subniveles, siendo la Básica Superior la que corresponde a los grados 8.º, 9.º y 10.º. Este enfoque legal resalta el rol del Estado en la creación de un sistema educativo inclusivo y adaptativo, que promueva el desarrollo integral de los estudiantes, tanto a nivel cognitivo como emocional y cultural. De esta manera, la educación en Ecuador busca ser un proceso colaborativo y centrado en la equidad, integrando diversos aspectos de la vida social y cultural.

La educación en Ecuador destaca la responsabilidad del Estado en garantizar un sistema inclusivo, equitativo y adaptado a las necesidades actuales, priorizando la alfabetización digital y el uso de tecnologías para fomentar un aprendizaje significativo. Este enfoque no solo busca eliminar brechas educativas, sino también integrar la enseñanza con actividades sociales y productivas, fortaleciendo competencias ciudadanas y adaptativas en un entorno globalizado. Además, promueve la corresponsabilidad entre actores sociales y educativos, reafirmando que la educación es un derecho y una herramienta clave para el desarrollo integral y colectivo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

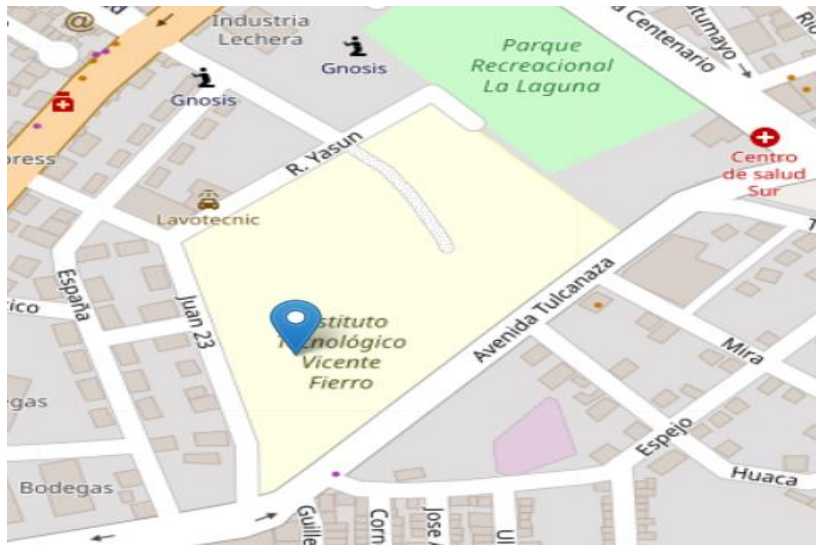
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

Esta investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Vicente Fierro, una institución pública ubicada en Tulcán, Ecuador, específicamente en la parroquia Tulcán, con dirección en Juan XXIII y Av. Tulcanaza, registrada en el circuito C02_05_06_08, con el código AMIE 04H00026. Fundada originalmente como una escuela de artes y oficios el 16 de diciembre de 1913, la oferta educativa de la Unidad Educativa Vicente Fierro abarca desde la educación inicial hasta el bachillerato, organizada en subniveles que incluyen inicial, preparatoria, básica elemental, media, superior, bachillerato técnico y en ciencias. La institución cuenta con una comunidad educativa compuesta por aproximadamente 2000 estudiantes y 104 docentes.

La infraestructura física de la unidad educativa se encuentra en buen estado y está equipada con tres laboratorios de informática y una sala de audiovisuales, recursos que se utilizan adaptados a las necesidades específicas de cada docente y asignatura. Para esta investigación, se analizó a todos los estudiantes matriculados en el décimo año de educación básica como población total, seleccionando una muestra de 59 estudiantes. Además, se consideró la participación de los dos docentes que forman parte del área de Lengua y Literatura en el desarrollo del estudio.

Figura 1.

Ubicación de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”



Nota. Gráfico de Google Maps, (2024)

Misión

La Unidad Educativa “Vicente Fierro” imparte la educación inicial, básica y forma bachilleres en ciencias y técnicos industriales; especializados con la capacidad de insertarse en el mundo laboral, crear microempresas productivas o continuar estudios superiores. Cuenta con personal docente calificado; infraestructura adecuada y equipos actualizados; pone en práctica los valores institucionales; potencializa las capacidades y competencias, acorde al modelo pedagógico institucional (Unidad Educativa Vicente Fierro, 2022).

Visión

La Unidad Educativa “Vicente Fierro” para el año 2023 será líder y creador de procesos de formación, científicos y tecnológicos tanto en educación inicial, básica, bachillerato en ciencias y técnico industrial ecuatoriano, mediante el desarrollo de tecnologías, participación colectiva, constructivista, democrática, crítica, reflexiva, conservacionista, y cuidadosa de la naturaleza, creativa e integral para alcanzar la excelencia humana (Unidad Educativa Vicente Fierro, 2022).

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

Esta investigación empleará un enfoque mixto que combina la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos. En el aspecto cuantitativo, se utilizarán diversos métodos y técnicas para verificar y analizar los datos obtenidos, incluyendo la elaboración de tablas de frecuencias, la tabulación y análisis a través de Excel, la creación de gráficos estadísticos y su análisis mediante medidas de tendencia central. En cuanto al componente cualitativo, se enfocará en la observación directa con criterio subjetivo, la aplicación de entrevistas no estructuradas y la interpretación bibliográfica para comprender el problema en estudio.

El enfoque mixto combina los métodos cualitativo y cuantitativo para analizar un fenómeno de manera integral. Este enfoque permite recolectar y triangular datos numéricos y descriptivos, logrando una comprensión más amplia y objetiva. En el contexto de los estudios fiscales, el enfoque mixto resulta ideal porque, mientras el enfoque cuantitativo utiliza encuestas y análisis estadísticos para validar hipótesis, el cualitativo recurre a entrevistas abiertas para enriquecer el marco teórico y respaldar los objetivos de investigación. Al integrar ambos métodos, se obtiene información confiable que facilita la resolución de problemas y mejora la interpretación de los resultados (Ruiz *et al.*, 2013).

3.2.2. Tipo de Investigación

En esta investigación se emplearán los siguientes enfoques metodológicos:

Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva se enfoca en el análisis de datos pasados, y su objetivo principal es enriquecer la información disponible. Aunque se pueden crear herramientas para recolectar nuevos datos, el propósito fundamental es proporcionar una visión detallada de los eventos o fenómenos estudiados. En estudios descriptivos verificativos, se utilizan parámetros como porcentajes para variables categóricas y promedios para variables numéricas, con el fin de obtener estimaciones precisas sobre una población más amplia (Ochoa y Yunkor, 2020).

Investigación-Acción

Según Núñez *et al.* (2021) la investigación-acción es una metodología utilizada para promover el desarrollo profesional y las competencias investigativas de los docentes. Se centra en resolver problemas reales mediante un proceso de reflexión y acción en el aula. Los docentes asumen un rol activo, colaborando con los estudiantes en la investigación de su propia práctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología implica cuatro fases: planificar, actuar, observar y reflexionar. La IA se aplica en diversos contextos educativos, buscando transformar la práctica pedagógica y generar conocimiento que contribuya a la mejora educativa.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Definición de variables

Variable 1: Herramienta digital Genially

En 2015, los españoles Luis García y Juan Rubio fundaron Genially como una plataforma en línea destinada a la creación de contenido educativo interactivo. La misma que surgió como un startup en Córdoba. Genially cuenta con un equipo diverso que incluye diseñadores, programadores, desarrolladores, biólogos, periodistas, publicistas e ingenieros, especializándose en la producción de materiales interactivos para mejorar presentaciones, enseñanza, marketing y difusión (Balseca *et al.*, 2022). La herramienta ha alcanzado reconocimiento mundial, figurando entre los principales recursos según el ranking Tools 4 Learning, gracias a su amplia gama de funciones accesibles de manera gratuita y su capacidad para personalizar contenido con facilidad.

Conocida también como Genial.ly, Genially facilita la creación de presentaciones interactivas con animaciones diseñadas para potenciar la interacción en el ámbito educativo. Ofrece galerías con imágenes y plantillas que simplifican la creación de presentaciones, permitiendo la importación de imágenes desde dispositivos o la web, así como la inclusión de audio y vídeo. La plataforma se adapta a diferentes usuarios con cuatro planes específicos: medios, empresas, diseñadores y educación, ofreciendo opciones tanto gratuitas como de pago. La versión gratuita posibilita la creación y

publicación de presentaciones, aunque no permite su descarga en formatos PDF o HTML5, función disponible en la versión de pago.

Genially ha ganado popularidad por su interfaz intuitiva y su capacidad para generar una variedad de contenidos, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante presentaciones creativas e interactivas. En el contexto educativo contemporáneo, donde la tecnología conectada está orientando la educación hacia entornos virtuales de aprendizaje, herramientas como Genially representan recursos metodológicos esenciales en el aula. Facilitan la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y la promoción de la investigación.

Variable 2: Aprendizaje lengua y literatura

Varios investigadores han planteado la existencia de una estrecha relación entre la lectura y la escritura, en particular, entre la lectura y la ortografía. Un indicio de esto es que los niños que son buenos lectores suelen destacar en ortografía. La correlación entre lectura y ortografía varía. Además, se ha argumentado que la instrucción explícita y sistemática en ortografía puede tener un impacto positivo en la lectura. La evidencia experimental destaca que la enseñanza de la ortografía puede mejorar la habilidad de lectura. Por otro lado, aunque también hay pruebas empíricas de que la lectura puede influir en la ortografía, este efecto parece ser menos pronunciado en niños con dificultades de aprendizaje. (Jiménez y Muñetón, 2010)

Tabla 1.

Operacionalización de variables

Variable independiente:		Herramienta Genially			
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	Fuente
Genial.ly constituye una herramienta que posibilita la creación de contenidos digitales interactivos requerir habilidades de programación en diseño. En otras palabras, permite diseñar infografías,	Frecuencia de uso de Genially.	Uso	Se utilizará como referencia el estudio de Tulcanaza, (2024) Análisis y valoración de las rubricas para la evaluación de las competencias en la Educación Superior [Tesis de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación, Universidad Politécnica Estatal del Carchi]. http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2169	Encuesta	48
	Calidad del contenido en Genially.	Facilitación	(Validado por tres expertos) Los participantes deben indicar su nivel de acuerdo o en desacuerdo en cada afirmación. Utilice la siguiente escala:	Escala de Likert	de
	Interacción del estudiante con los recursos en Genially.	Frecuencia de uso	1. Siempre 2. Casi siempre 3. A veces 4. Casi nunca 5. Nunca	Cuestionarios estructurados	Unidad Educativa Vicente Fierro

presentaciones o mapas mediante			¿Considera usted que el uso de Genially como método de enseñanza en la asignatura de Lengua y literatura es
Proporciona una interfaz intuitiva basada en la función de	Diversidad de recursos ofrecidos en Genially.	Motivación	innovador, para el logro de los aprendizajes sobre la lectura y ortografía? (Escala de 1 a 5)
"arrastrar y soltar". Además, permite agregar elementos		Mejora en la Comprensión	¿Cree usted que la implementación de Genially y otros recursos digitales facilita su comprensión de la Lengua y Literatura? (Escala de 1 a 5)
interactivos para el usuario y facilita su integración en sitios web o la creación de presentaciones		Uso de Medios Tecnológicos	¿El docente utiliza Genially regularmente como parte de su método de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura para abordar la ortografía? (Escala de 1 a 5)
interactivas para su visualización en navegadores		Facilidad de Comprensión	¿Se siente motivado y comprometido con el estudio de la ortografía gracias al uso de Genially en clase? (Escala de 1 a 5)
(Catalán, 2020).			

Valoración de la clase? ¿Considera que comprende mejor los temas relacionados con aprendizaje de la lectura y ortografía cuando se utilizan herramientas como Genially en la clase?
Información (Escala de 1 a 5)

Facilidad de Comprensión ¿El docente emplea medios tecnológicos como Genially para mejorar su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, específicamente en lo relacionado con los aprendizajes de la lectura y ortografía.
(Escala de 1 a 5)

Finalización de Actividades ¿Cuándo se abordan temas relacionados con los aprendizajes de la lectura y ortografía utilizando Genially, le resulta fácil comprender la teoría?
(Escala de 1 a 5)

¿Valora la información adquirida y sus conocimientos previos al resolver actividades en Genially sobre aprendizaje de la lectura y ortografía?

(Escala de 1 a 5)

¿Le resulta fácil comprender la resolución de actividades en Genially sobre la ortografía y lectura?

(Escala de 1 a 5)

¿Cuándo participa en actividades en Genially sobre aprendizaje de la lectura y ortografía, suele completarlas hasta el final?

(Escala de 1 a 5)

Variable independiente:		Aprendizaje lengua y literatura			
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	Fuente
La adquisición de conocimientos en Lengua y Literatura implica cultivar habilidades que capaciten a una persona para adquirir las competencias esenciales necesarias en la comunicación efectiva, tanto oral como escrita. Este proceso también se basa en la perspectiva de Piaget, que sostiene la idea de que el	Comprensión lectora.	Frecuencia de Uso	Se utilizará como referencia el estudio de Tulcanaza (2024) Análisis y valoración de las rubricas para la evaluación de las competencias en la Educación Superior [Tesis de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación, Universidad Politécnica Estatal del Carchi]. http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2169 (Validado por tres expertos)	Encuesta	2 docentes de la materia
	Precisión ortográfica.	Motivación y Compromiso	Los participantes deben indicar su nivel de acuerdo o desacuerdo en cada afirmación. Utilice la siguiente escala: 1. Siempre 2. Casi siempre 3. A veces 4. Casi nunca 5. Nunca	Escala de Likert	
	Velocidad de lectura.	Uso de Medios	¿El docente utiliza Genially regularmente como parte de su método de enseñanza en la asignatura de Lengua	Cuestionarios estructurados	

<p>desarrollo del conocimiento produce de manera progresiva, en concordancia con las etapas de maduración biológica del individuo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p>de reglas ortográficas.</p>	<p>y Literatura para abordar el aprendizaje de la lectura y ortografía? (Escala de 1 a 5)</p> <p>¿Se siente motivado y comprometido con el estudio del aprendizaje de la lectura y ortografía gracias al uso de Genially en clase? (Escala de 1 a 5)</p> <p>¿El docente emplea medios tecnológicos como Genially para mejorar su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, específicamente en lo relacionado con el aprendizaje de la lectura y ortografía? (Escala de 1 a 5)</p> <p>¿Valora la información adquirida y sus conocimientos previos al resolver actividades en Genially sobre aprendizaje de la lectura y ortografía? (Escala de 1 a 5)</p> <p>¿Cuándo participa en actividades en Genially sobre el aprendizaje de la lectura y ortografía, suele completarlas hasta el final? (Escala de 1 a 5)</p>
---	--------------------------------	--

3.4. Procedimientos

Fase 1: Identificar las competencias digitales en el uso de la herramienta Genially en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

Se realizó un diagnóstico para identificar las competencias digitales de los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Vicente Fierro. Para ello, se aplicó un cuestionario en Microsoft Forms (Anexo D) que contenía preguntas cerradas, abiertas y de selección múltiple en escala de Likert, dirigido a los 59 estudiantes del curso. Este instrumento permitió evaluar sus conocimientos y habilidades en el uso de herramientas digitales, específicamente Genially.

Asimismo, se llevó a cabo una guía de entrevista estructurada (Anexo F) con los docentes de la institución para explorar su experiencia y nivel de conocimientos en el uso de Genially como recurso didáctico. Los datos recopilados se analizaron de manera comparativa para determinar el nivel inicial de competencias digitales antes de la implementación de la propuesta.

Fase 2: Elaboración de contenido digital utilizando la herramienta Genially para el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

En esta fase, se diseñaron y desarrollaron recursos digitales interactivos mediante la herramienta Genially. Estos recursos incluyeron infografías, videos interactivos, presentaciones dinámicas y juegos didácticos, los cuales se elaboraron siguiendo el método inductivo-deductivo (Figura 11).

Para el diseño, se seleccionaron modelos teóricos y principios pedagógicos relevantes, se definieron objetivos específicos de aprendizaje, recursos, actividades y modalidades de evaluación, y se detallaron las interacciones entre docentes, estudiantes, contenidos, recursos y el entorno de aprendizaje.

Los materiales diseñados se orientaron a facilitar el aprendizaje de lectura y escritura, utilizando formatos accesibles y visualmente atractivos. Además, se elaboró una guía para los docentes de la institución, en la cual se incluyeron recomendaciones para incorporar estos recursos en sus prácticas pedagógicas.

Fase 3: Diseño de estrategias didácticas gamificadas en la herramienta Genially para el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

En esta etapa, se diseñaron estrategias didácticas basadas en la gamificación utilizando Genially para fomentar el aprendizaje de lectura y escritura en los estudiantes de Décimo Año. Las estrategias creadas integraron elementos como desafíos, recompensas y mecánicas de juego para promover la motivación y el compromiso de los estudiantes.

El diseño incluyó la identificación de las necesidades pedagógicas detectadas en las fases previas, la selección de dinámicas gamificadas adecuadas al contexto educativo y la creación de actividades interactivas como cuestionarios, juegos de roles y narrativas inmersivas.

Posteriormente, las estrategias se implementaron en el aula y se recolectaron datos sobre el desempeño y la percepción de los estudiantes. Los resultados permitieron evaluar la efectividad de las estrategias y realizar los ajustes necesarios para garantizar su impacto positivo en el aprendizaje de lectura y escritura.

3.5. Consideraciones bioéticas

La investigación se llevará a cabo bajo los principios bioéticos de beneficencia, no perjudicar y autonomía. Se realizará con la autorización explícita de las autoridades educativas de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, así como de los estudiantes y docentes participantes.

Los sujetos participantes serán informados verbalmente sobre los aspectos fundamentales de la investigación, incluyendo los objetivos, procedimientos, la importancia de su

participación, la duración del estudio, así como las leyes, códigos y normativas que la respaldan (Anexo A). Se destacará la naturaleza voluntaria de su participación y los posibles beneficios. Además, se han obtenido todos los permisos necesarios para acceder a la comunidad educativa y se garantizará el anonimato de aquellos involucrados cuando sea requerido.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Fase 1: Identificar las competencias digitales en el uso de la herramienta Genially en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

Una encuesta se define como una recopilación de datos obtenidos mediante consulta o interrogatorio sobre estados de opinión, costumbres, nivel económico, u otros aspectos de la actividad humana. Las encuestas pueden ser estructuradas, compuestas por una lista de preguntas formuladas de manera uniforme para todos, o no estructuradas, permitiendo al encuestador ajustar las preguntas según las respuestas recibidas. Se pueden realizar verbalmente a través de entrevistas, facilitando una interacción directa entre encuestador y encuestado, o por escrito mediante cuestionarios, que consisten en un documento con un conjunto de preguntas dirigido a una población específica (Caballero, 2017). Esta sección de encuesta tuvo como objetivo principal recopilar información actualizada sobre el uso de Genially en el aprendizaje de la lectura y ortografía por parte de los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

La herramienta digital desempeñó un papel crucial en el ámbito educativo contemporáneo, y la investigación buscó analizar la percepción y experiencia de los estudiantes en relación con la eficacia y utilidad de Genially para fortalecer sus habilidades de lectura y ortografía. A través de la recopilación de datos, se pretendía obtener una visión detallada que permitiera evaluar la efectividad de Genially como recurso educativo en este contexto específico, proporcionando así información valiosa para la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

1. Genially es innovador y efectivo para enseñar lectura y ortografía.

Los resultados de la Figura 2 indican que la mayoría de los participantes, con un 69,5% combinando las respuestas "siempre" con 40,7% y "casi siempre" es de 28,8%, considera

la integración de Genially como recurso didáctico en la asignatura de lengua y literatura es percibido como novedoso y eficaz para alcanzar aprendizajes en lectura y ortografía. En contraste, solo el 7,8%, sumando las respuestas "casi nunca" y "nunca", muestra una percepción desfavorable hacia la innovación y efectividad de Genillay en este contexto. Este resultado sugiere un respaldo mayoritario por parte de los encuestados respecto a la utilidad de Genillay como herramienta innovadora en el proceso educativo de lengua y literatura, subrayando su potencial para mejorar los aprendizajes relacionados con la lectura y ortografía.

La aplicación de Genially para mejorar la comprensión en estudiantes de educación básica se enfoca en aprovechar esta herramienta versátil para crear contenidos educativos innovadores, como presentaciones animadas, imágenes, videos y juegos. Esta variedad de recursos busca generar interés e interactividad, facilitando estrategias específicas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados indican que los participantes ven la integración de Genially como un recurso didáctico novedoso y eficaz, especialmente en la asignatura de lengua y literatura, subrayando su potencial para mejorar los aprendizajes en lectura y ortografía (Mejía *et al.*, 2020).

Figura 2.

Uso de Genially



Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

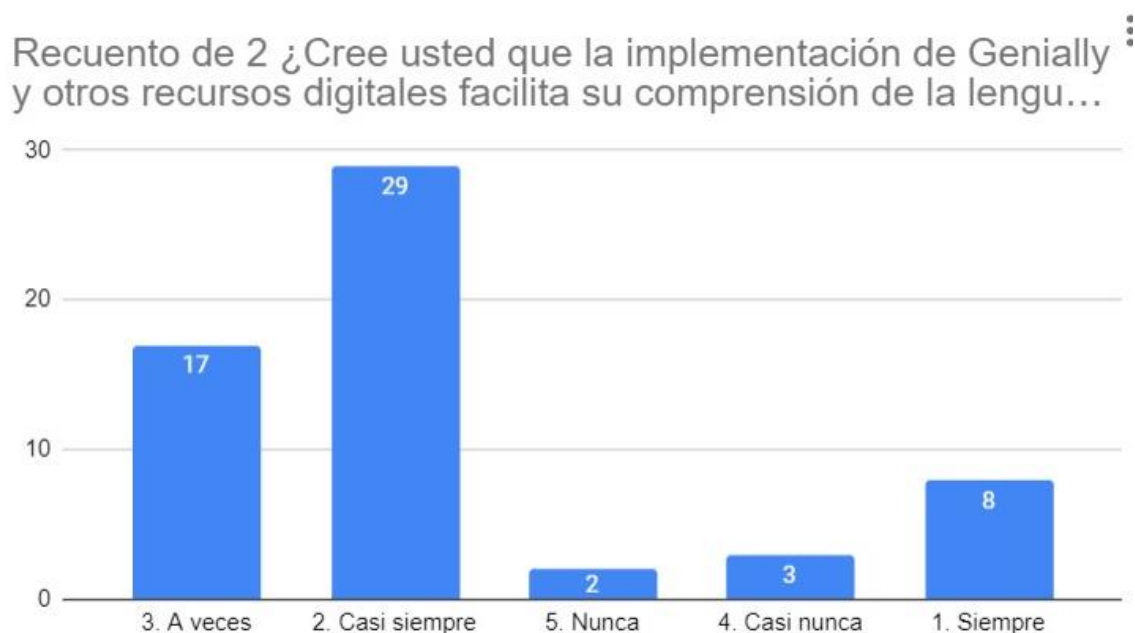
2. La implementación de Genially y otros recursos digitales facilita la comprensión de lengua y literatura.

Figura 3 un significativo 62,8% de los participantes, combinando las respuestas "siempre" es de 13,6% y "casi siempre" significando 49,2%, percibe la introducción de Genially y otros recursos digitales simplifica la comprensión de la lengua y literatura. Por otro lado, el 8,5%, sumando las respuestas "casi nunca" y "nunca", muestra una proporción reducida de individuos que sienten que estos recursos digitales no contribuyen de manera significativa a su comprensión en este ámbito. Estos hallazgos sugieren una tendencia positiva hacia la percepción de que la integración de Genially y otros recursos digitales efectivamente favorece la comprensión de la lengua y literatura entre los encuestados.

Los recursos didácticos desempeñarán un papel crucial al exponer y deducir de manera más efectiva los fenómenos relacionados con nuestra sociedad. En este contexto, hemos identificado una conexión relevante con nuestra temática central: los recursos digitales en el aprendizaje significativo. Sin embargo, nuestro enfoque difiere al dirigirse específicamente a los recursos digitales con el propósito de mejorar el rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura. Esta adaptación está destinada a beneficiar el aprendizaje significativo de los estudiantes, brindando una herramienta valiosa para su desarrollo académico (Villacres y Tomalá, 2022).

Figura 3.

Implementación de Genially



Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

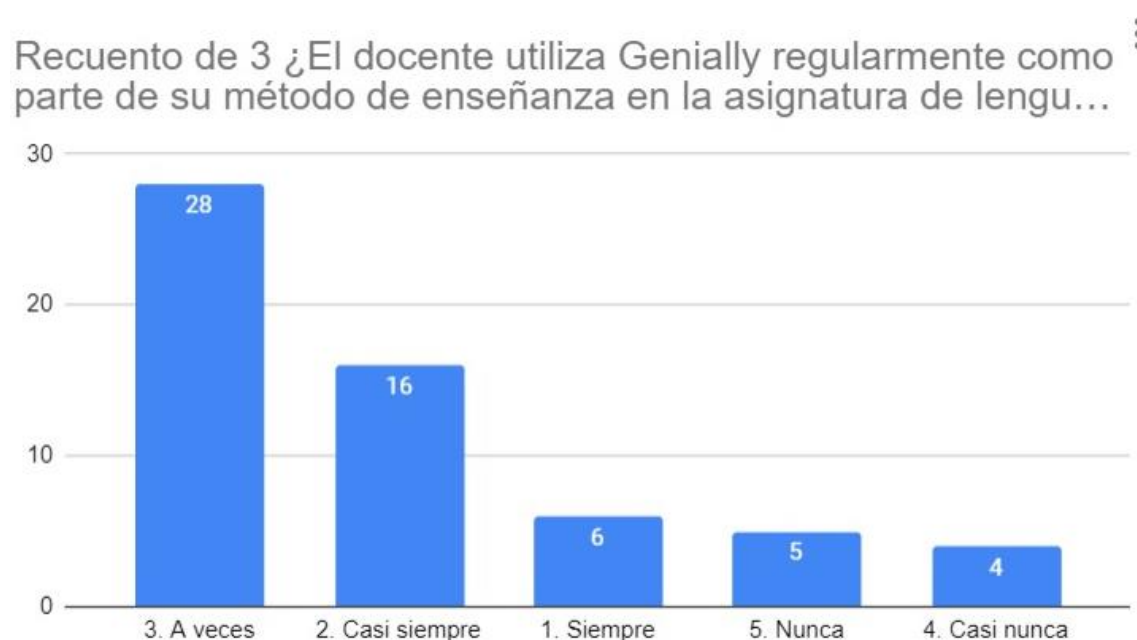
3. El docente utiliza Genially regularmente para enseñar ortografía en lengua y literatura.

Los resultados de la Figura 4 resaltan el 37,3% de los encuestados, al combinar las respuestas "siempre" es de 47,5% y "casi siempre" es de 27,1%, percibe que docente emplea Genially de manera habitual como parte integral de su enfoque pedagógico en la asignatura de lengua y literatura para abordar la ortografía. En contraste, el 15,3%, sumando las respuestas "casi nunca" y "nunca", muestra una proporción significativamente menor de docentes que rara vez o nunca emplean Genially con este propósito. Estos resultados sugieren una variabilidad en la implementación de Genially por parte de los docentes, siendo que casi la mitad de los encuestados experimenta un uso intermitente de esta herramienta en la enseñanza de ortografía. Es esencial considerar estas variaciones en las prácticas docentes al buscar estrategias para fortalecer la integración efectiva de Genially en la instrucción de lengua y literatura.

La aplicabilidad de Genially se basa en su capacidad para simplificar las tareas estudiantiles y simplificar la evaluación de trabajos por parte de los docentes es crucial. Los educadores deben definir criterios claros para utilizar y explorar Genially, con el fin de comprender a fondo las capacidades de esta herramienta. Este enfoque también promoverá la participación de cada estudiante, permitiéndoles desarrollar Competencias y habilidades fortalecidas al emplear métodos efectivos para realizar inferencias detalladas y significativas en textos de cierta complejidad. (Mejía *et al.*,2020).

Figura 4.

Utiliza Genially



Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

4. El uso de Genially en clase motiva y compromete con el estudio de la ortografía.

Los resultados de la Figura 5 señalan una abrumadora parte de los participantes, con un 66,1% al combinar las respuestas "siempre" y "casi siempre", experimenta motivada y comprometida mediante la investigación de la ortografía debido al empleo de Genially en el aula. Por otro lado, solo el 11,9%, sumando las respuestas "casi nunca" y "nunca", muestra una proporción considerablemente menor de estudiantes que experimentan una falta de motivación en el estudio de ortografía debido al uso de Genially. Estos hallazgos

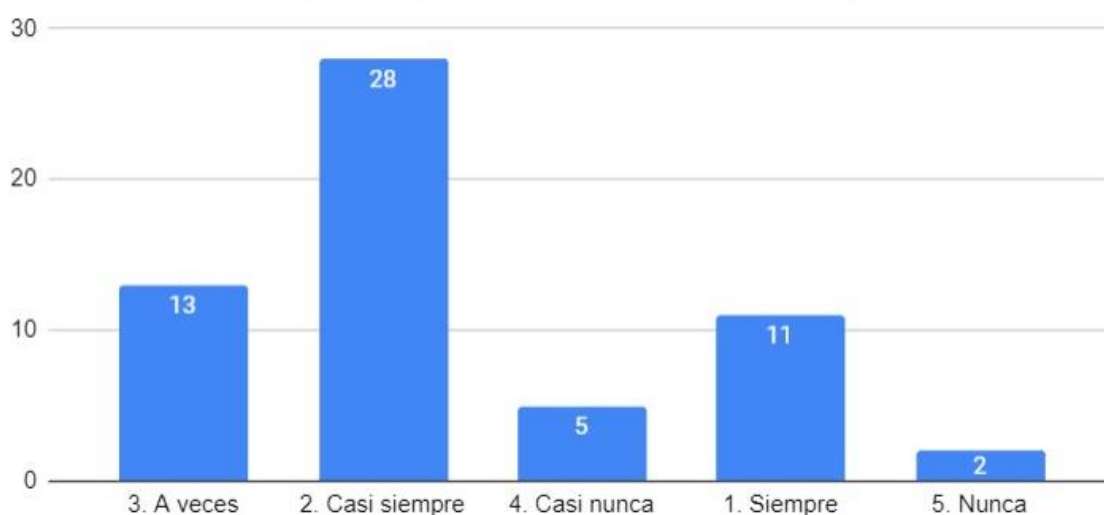
sugieren que la integración de Genially en el proceso de aprendizaje ha tenido un impacto positivo en la motivación y compromiso de los estudiantes con el estudio de la ortografía, destacando su potencial como recurso motivador en el ámbito educativo.

Es fundamental que tanto profesores como estudiantes valoren la incorporación de la tecnología en el proceso educativo, ya que esta desempeña un papel crucial en la generación de motivación en cualquier materia. La agradable experiencia de aprendizaje es un factor determinante para lograr un conocimiento significativo. La motivación, impulsada por el uso de la tecnología durante el proceso de aprendizaje, resulta esencial para atraer la atención de los estudiantes y, al mismo tiempo, permite a los educadores innovar en sus métodos de enseñanza. En esta investigación, se llevó a cabo una encuesta entre educadores con el objetivo de evaluar la frecuencia y las razones por las cuales utilizan herramientas tecnológicas, considerándolas recursos significativos para la enseñanza (Cevallo *et al.*,2019).

Figura 5.

Ortografía en el Uso de Genially

Recuento de 4 ¿Se siente motivado y comprometido con el estudio de la ortografía gracias al uso de Genially en clase?



Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

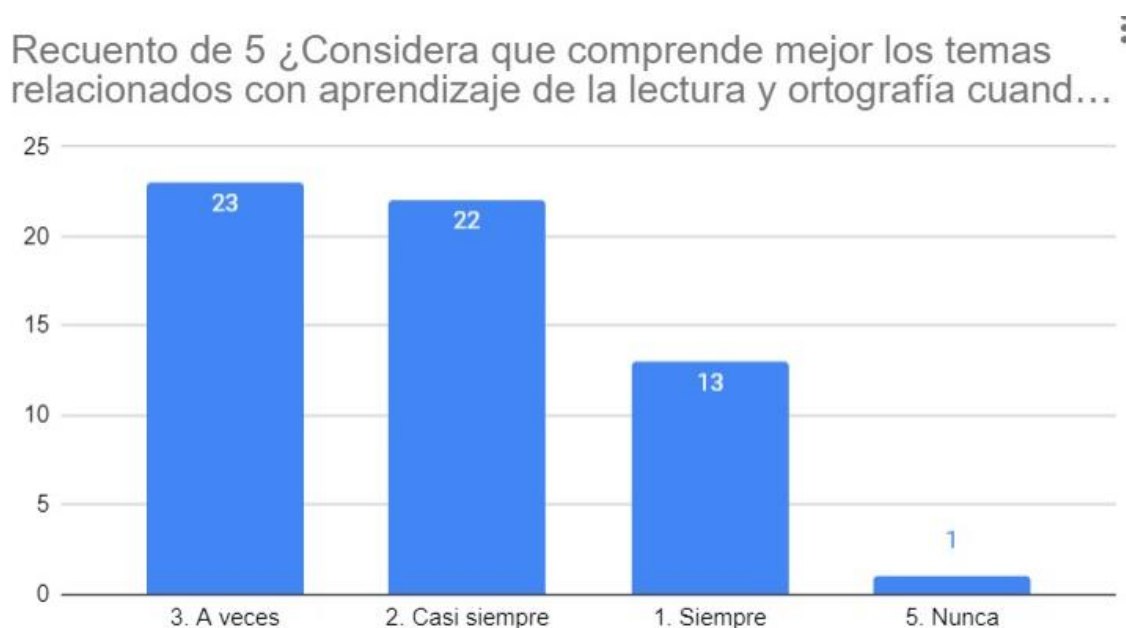
5. Comprende mejor la lectura y ortografía cuando se utilizan herramientas como Genially en clase.

Los resultados en la Figura 6 evidencian que el 59,3% de los participantes, al combinar las respuestas "siempre" y "casi siempre", considera que comprende mejor los temas relacionados con el aprendizaje de la lectura y ortografía cuando se utilizan herramientas como Genially en clase. Además, la ausencia de respuestas en la categoría "casi nunca" sugiere una percepción generalmente positiva sin evidencia de una comprensión deficiente en este contexto. Estos hallazgos resaltan la contribución positiva de Genially y herramientas similares en la mejora de la comprensión de los temas relacionados con la lectura y ortografía, sugiriendo que la integración de estas herramientas puede ser un factor clave para fortalecer el aprendizaje en estos aspectos.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen la posibilidad de atender a la diversidad en la educación, ya que su incorporación facilita el acceso y proporciona brindar una educación excelente a estudiantes que presentan diferentes requerimientos educativos (Romero *et al.*,2018)

Figura 6.

Lectura y Ortografía con Genially



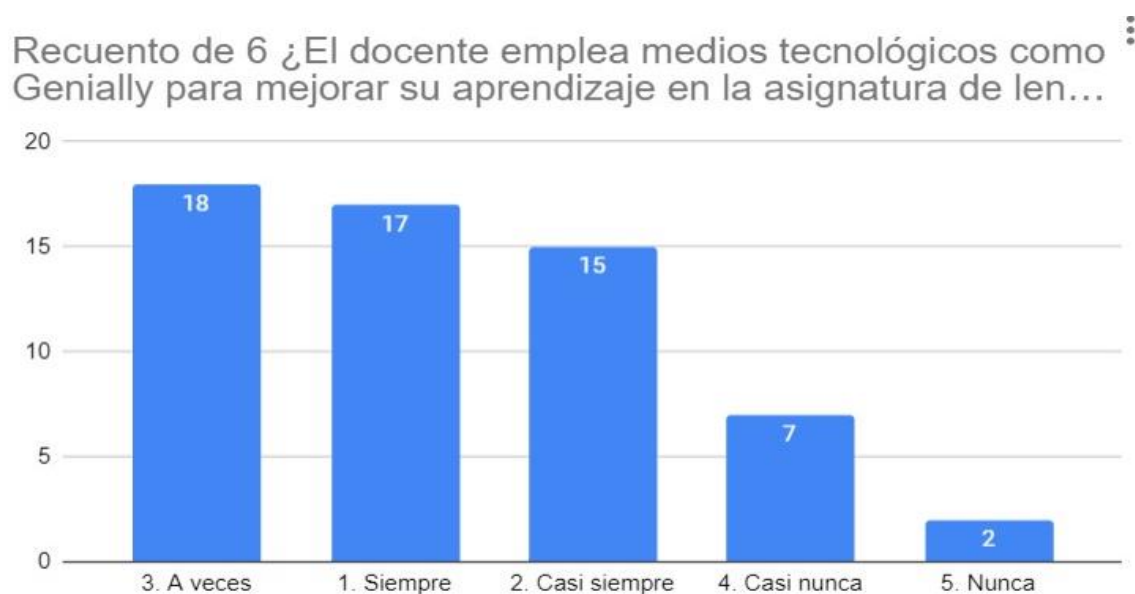
Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

6. El docente emplea Genially y otros medios tecnológicos para mejorar el aprendizaje de la lectura y ortografía en lengua y literatura.

Los datos de la Figura 7 demuestran un 54,2% de los participantes, al combinar las respuestas "siempre" siendo un 28,8% y "casi siempre" que es del 25,4%, percibe que el educador incorpora recursos tecnológicos como Genially en su práctica pedagógica diaria regularmente con el fin de potenciar su aprendizaje en la materia de lengua y literatura, particularmente en lo que concierne con los aprendizajes de la lectura y ortografía. Por otro lado, solo el 15,3%, sumando las respuestas "casi nunca" y "nunca", muestra una proporción menor de docentes que rara vez o nunca utilizan estas herramientas tecnológicas con este propósito. Estos resultados sugieren una tendencia positiva hacia la integración regular de medios tecnológicos en la enseñanza de lengua y literatura, indicando que la mayoría de los encuestados experimenta una utilización frecuente de Genially para mejorar su aprendizaje en estos aspectos específicos (Espada *et al.*,2020).

Figura 7.

Emplea Genially



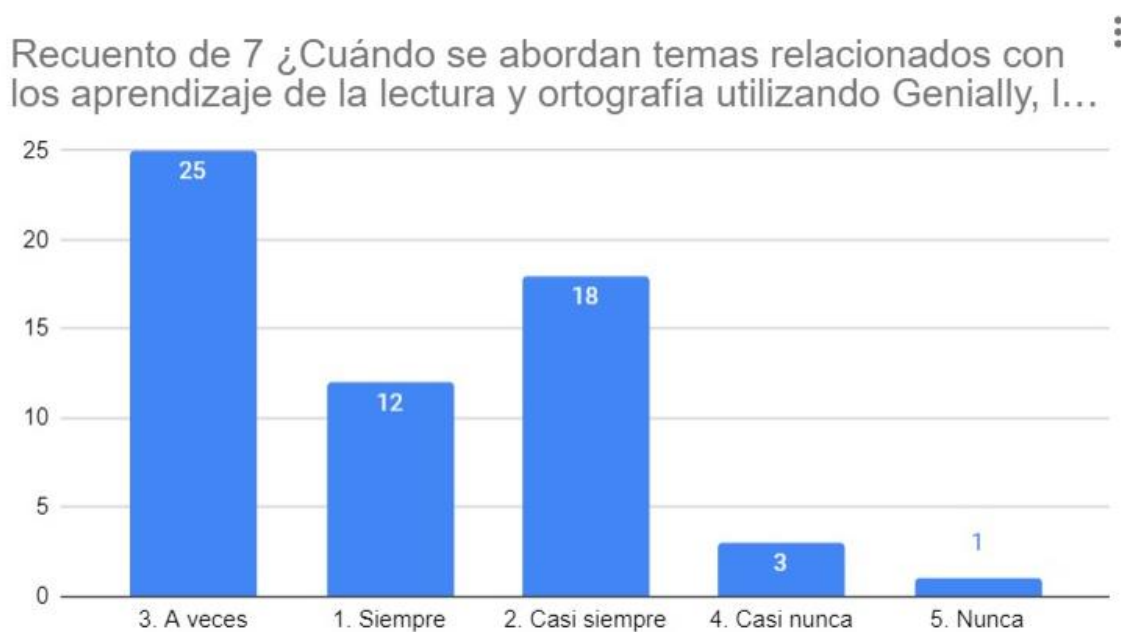
Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

7. Comprende fácilmente la teoría de lectura y ortografía cuando se utiliza Genially.

La información en la Figura 8 recopilada revela que el 50,8% de los participantes experimenta facilidad para comprender la teoría cuando se abordan temas relacionados con el aprendizaje de la lectura y ortografía utilizando Genially. Por otro lado, un porcentaje reducido del 6,8%, combinando las respuestas "casi nunca" y "nunca", muestra una proporción minoritaria de individuos que encuentran dificultades en la comprensión teórica en este contexto. Estos hallazgos indican que la mayor parte de los participantes percibe que la utilización de Genially facilita la comprensión de la teoría en los temas relacionados con la lectura y ortografía, evidenciando la eficacia percibida de esta herramienta en la enseñanza de estos contenidos.

Figura 8.

Temas Tratados con Genially



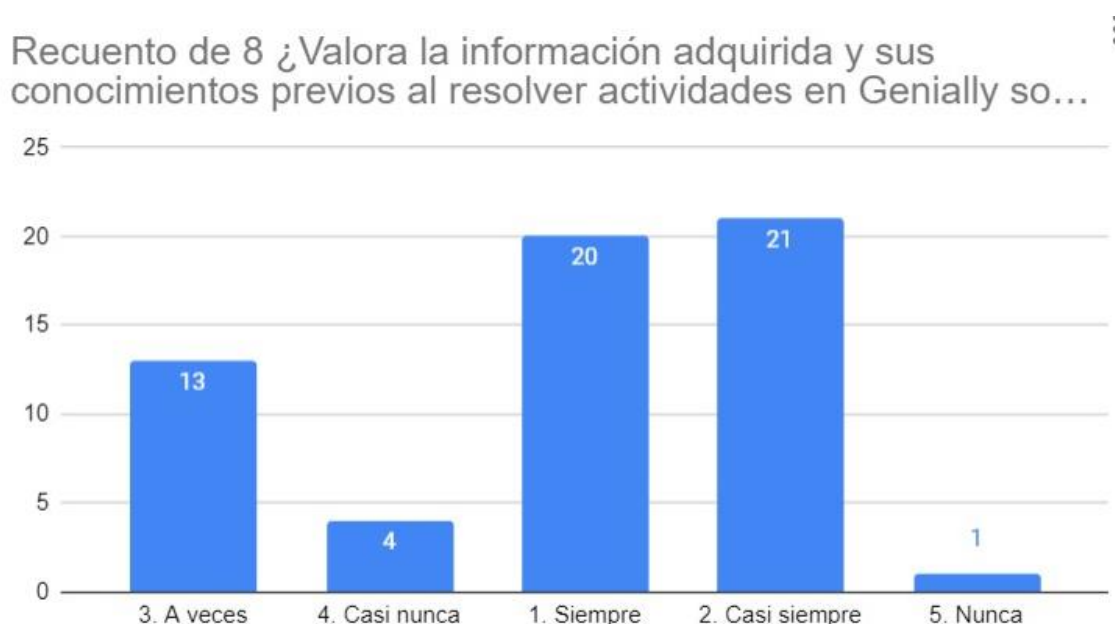
Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

8. Valora la información y conocimientos previos al usar Genially para lectura y ortografía.

La información en la Figura 9 recabada refleja que el 69,4% de los participantes aprecia la información obtenida y su conocimiento previo al abordar actividades en Genially relacionadas con el aprendizaje de la lectura y ortografía. En contraste, un porcentaje reducido del 8,5% muestra una proporción minoritaria de individuos que muestran una valoración limitada o nula de la información y conocimientos previos en este contexto. Estos resultados indican que la mayoría de los encuestados reconoce y valora la utilidad de Genially para integrar y aplicar sus conocimientos previos en las actividades relacionadas con la lectura y ortografía, destacando la percepción positiva hacia la herramienta en el fortalecimiento de la comprensión y aplicación de los contenidos educativos.

Figura 9.

Valora la Información



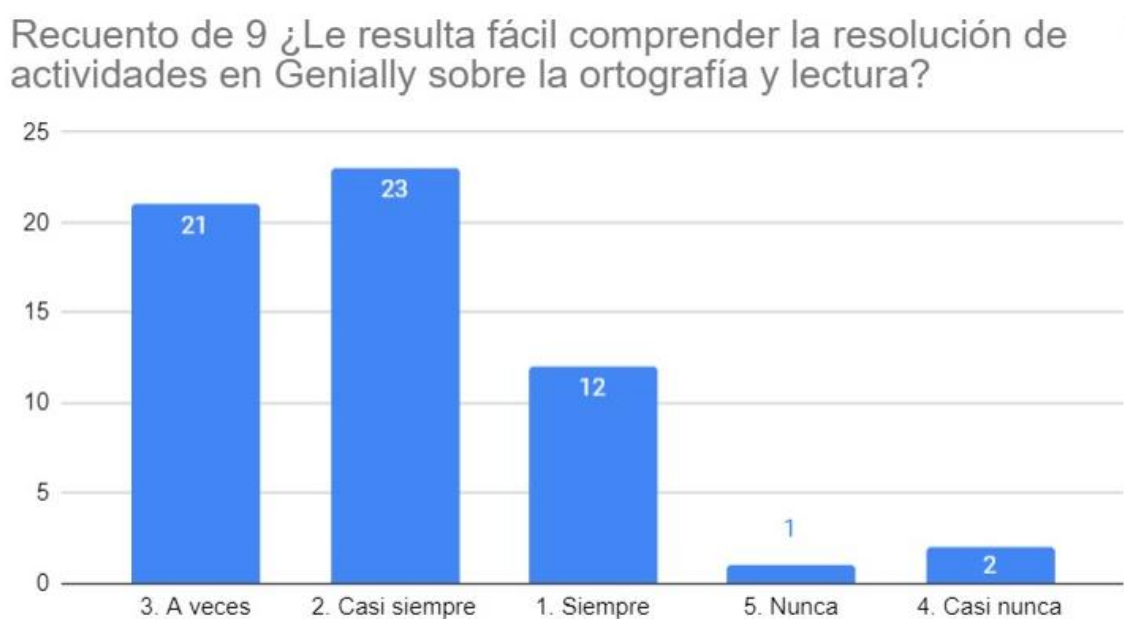
Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

9. Comprende fácilmente las actividades en Genially sobre ortografía y lectura.

Los datos de la Figura 10 resaltan el 59,3% de los participantes experimenta facilidad en entender cómo se resuelven las actividades en Genially referentes a ortografía y lectura. Por otro lado, un porcentaje minoritario del 5,1%, muestra una proporción reducida de individuos que encuentran dificultades en la comprensión de las actividades en este contexto. Según estos resultados, parece que la mayoría de las personas encuestadas percibe que la utilización de Genially facilita en gran medida la comprensión en la resolución de actividades sobre ortografía y lectura, destacando la eficacia percibida de esta herramienta en el proceso de aprendizaje de los contenidos específicos.

Figura 10.

Resolución de Actividades en Genially



Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

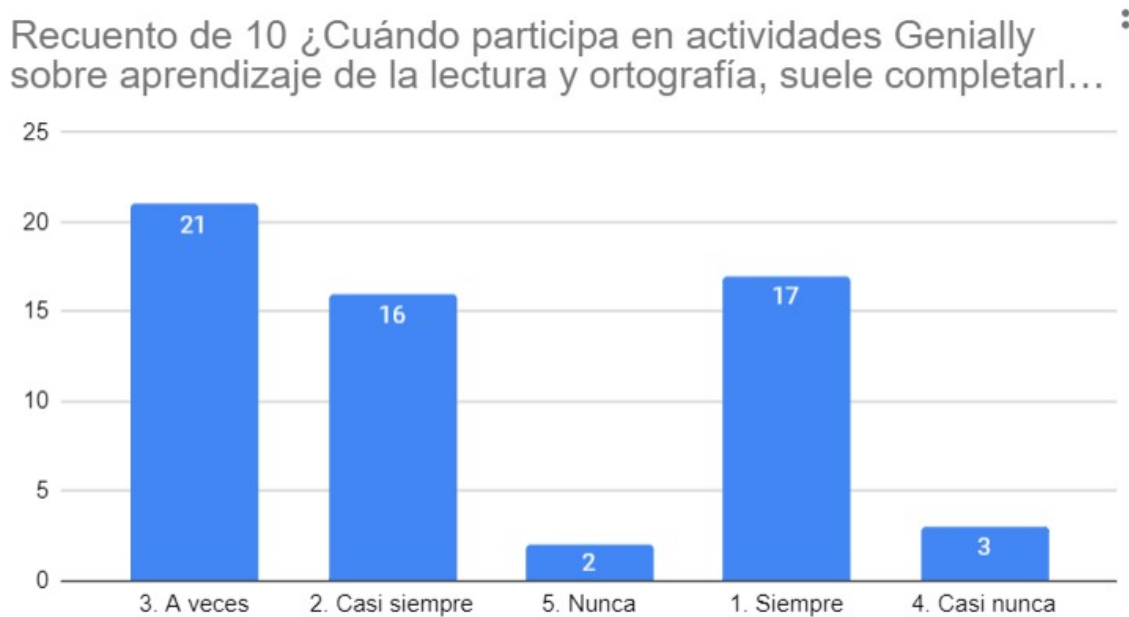
10. Completa las actividades en Genially sobre lectura y ortografía hasta el final.

Los resultados en la Figura 11 obtenidos siendo de un 55,9% de los participantes suele completar las actividades Genially sobre aprendizaje de la lectura y ortografía. Por otro lado, un porcentaje minoritario del 8,5%, combinando las respuestas "casi nunca" y

"nunca", muestra una proporción reducida de individuos que rara vez o nunca completan las actividades en este contexto. Estos hallazgos sugieren que la mayoría de los encuestados muestra una participación activa y consistente al completar las actividades en Genially relacionadas con el aprendizaje de la lectura y ortografía, resaltando la efectividad percibida de esta herramienta para mantener la atención y participación de los usuarios hasta la conclusión de las actividades propuestas.

Figura 11.

Participa en Actividades Genially



Nota: Encuesta llevada a cabo entre los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

Análisis de las entrevistas

Resultados y Discusión

Tabla 2 Resultados de la entrevista aplicada a docentes.

Tabla 2.

Resultados de la entrevista aplicada a docentes.

Dimensiones	Docente 1	Docente 2
1. Experiencia con Genially	No todos los maestros han utilizado Genially, pero aquellos que lo han hecho destacan su capacidad para fomentar el aprendizaje interactivo	Poca implementación de Genially en la institución por falta de infraestructura y acceso a internet.
2. Herramientas Digitales	Se considera esencial investigar herramientas digitales adecuadas, como Genially, para crear actividades interactivas que mejoren el aprendizaje de la lectura y ortografía.	Es crucial que los docentes se mantengan actualizados con la capacitación constante, debido al avance tecnológico continuo
3. Estrategias con Genially	Los docentes deben tener un alto conocimiento del contenido a enseñar, incluyendo el dominio de Genially	Los docentes necesitan capacitarse continuamente en el uso de herramientas digitales y es crucial que incorporemos estas herramientas tecnológicas en nuestra enseñanza.
4. Importancia de estrategias didácticas.	Se destaca la importancia de proponer estrategias didácticas basadas en	Es crucial emplear estas herramientas, ya que hacen que las clases sean más

	Genially para mejorar la comprensión de la lectura y ortografía	motivadoras tanto para los docentes como para los estudiantes
5. Diseñar estrategias con Genially	Genially ofrece una amplia gama de opciones para crear contenido interactivo y atractivo en línea, esas son razones suficientes para que los docentes aprendamos de ella.	Estoy completamente de acuerdo. En la institución, pocos docentes usan estas herramientas actualmente.
6. Apoyo en el uso de Genially	Es crucial generar la necesidad de comprender que la mejor manera de aprender a leer y escribir correctamente radica en el uso efectivo de herramientas como Genially.	Las estrategias didácticas son clave para un aprendizaje significativo. Por eso, los docentes deben capacitarse en el uso de estas herramientas.

Nota. Entrevista docentes

Las entrevistas muestran una visión compartida entre los docentes sobre la importancia y el potencial de las herramientas digitales, especialmente Genially, para mejorar el aprendizaje de la lectura y ortografía en los estudiantes. Aunque se observa una variabilidad en la adopción de la herramienta entre los docentes entrevistados, ambos reconocen la necesidad de integrar tecnología en el aula y de investigar herramientas digitales apropiadas para enriquecer el proceso educativo.

En la primera entrevista, se destaca el éxito de la implementación de Genially por parte de algunos docentes, resaltando su contribución al aprendizaje interactivo y creativo de los estudiantes. Además, se enfatiza la importancia de que los docentes adquieran competencias sólidas en el uso de Genially y otras herramientas digitales para mejorar su efectividad en el entorno educativo.

Se destaca la importancia de integrar herramientas digitales como Genially en la enseñanza y aprendizaje de la lectura, ya que su uso ha generado un notable interés entre los estudiantes, resultando en mejoras significativas en su experiencia educativa. Por lo tanto, se sugiere seguir explorando e incorporando herramientas digitales en el ámbito educativo como un enfoque innovador para fortalecer las habilidades de lectura y promover un aprendizaje más atractivo y efectivo (Corina y Morales,2023).

Por otro lado, la segunda entrevista señala la falta de adopción de Genially por parte de la mayoría de los docentes, atribuyendo esta situación a limitaciones tecnológicas y de infraestructura en la institución educativa. Sin embargo, se reconoce la necesidad de capacitación constante para los docentes y la importancia de utilizar herramientas digitales como Genially para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

En ambas entrevistas, los docentes están de acuerdo en la importancia de diseñar métodos educativos fundamentados en Genially para potenciar la asimilación de la lectura y la ortografía. Se destaca que estas estrategias pueden hacer que las clases sean más atractivas y motivadoras para los estudiantes, lo que podría contribuir a un mayor interés y compromiso con el aprendizaje.

Concluyendo, las entrevistas reflejan una visión compartida entre los docentes sobre el potencial de Genially como una herramienta digital innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de lectura y ortografía. Sin embargo, también evidencian la necesidad de superar obstáculos tecnológicos y de infraestructura para una implementación más amplia y efectiva en el contexto educativo.

El avance del proceso educativo requiere una fuerte orientación hacia la investigación generativa y formativa, tanto de manera reactiva como proactiva, para abordar los problemas contemporáneos y proponer iniciativas innovadoras. La utilización de plataformas digitales como Genially se presenta como una herramienta para mejorar la práctica docente, haciendo las clases más dinámicas y atractivas para los estudiantes (Corina y Morales, 2023).

4.2. Discusión

Las preguntas 1 y 2 de la encuesta se enfocan en la manera en que los estudiantes interpretan lo que es innovación y efectividad del uso de Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura, así como en su contribución a la comprensión de los temas relacionados con la lectura y ortografía. Los resultados indican que la mayor parte de los encuestados percibe el uso de Genially como innovador y efectivo, además de considerar que facilita su comprensión de la Lengua y Literatura. Esta tendencia sugiere una aceptación positiva por parte de los estudiantes hacia el uso de herramientas digitales como Genially en el proceso educativo, destacando su potencial para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en estos aspectos.

Las preguntas 3 y 4 exploran la frecuencia de uso de Genially por parte de los docentes en la enseñanza de ortografía, así como su impacto en la motivación y compromiso de los estudiantes con el estudio de este tema. Los resultados revelan una variabilidad en la implementación de Genially por parte de los docentes, con una proporción significativa de estudiantes que experimentan un uso intermitente de esta herramienta en la enseñanza de ortografía. Sin embargo, la mayoría de los encuestados muestra una alta motivación y compromiso con el estudio de ortografía debido al uso de Genially en clase, lo que sugiere que, aunque la implementación puede no ser uniforme, esta herramienta tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes.

Las preguntas 5 y 6 indagan sobre la percepción de los estudiantes respecto a la comprensión de la teoría y la valoración de la información adquirida al resolver actividades en Genially relacionadas con la lectura y ortografía. Los hallazgos muestran la gran mayoría de las personas encuestadas percibe que Genially facilita la comprensión de la teoría y valora la información adquirida, destacando la eficacia percibida de esta herramienta en la enseñanza de estos contenidos.

Las preguntas restantes (7, 8, 9 y 10) abordan la facilidad de comprensión y participación de los estudiantes en actividades relacionadas con la lectura y ortografía utilizando Genially, así como su tendencia a completarlas. Los resultados muestran que la mayoría de los encuestados experimenta facilidad en comprender las actividades en Genially y

muestra una participación al completarlas, lo que destaca la efectividad percibida de esta herramienta para mantener la atención y participación de los usuarios hasta la conclusión de las actividades propuestas.

Por lo tanto, las entrevistas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa Vicente Fierro proporcionan una visión integral sobre el uso de Genially en la enseñanza de la lectura y ortografía. La experiencia y la implementación de Genially generan opiniones divergentes entre los docentes entrevistados. Mientras que el primero destaca la positiva experiencia de algunos colegas y su capacidad para facilitar el aprendizaje interactivo, el segundo señala una baja implementación debido a restricciones tecnológicas e infraestructura. Esta disparidad plantea interrogantes sobre cómo superar obstáculos y promover una implementación más extensa de herramientas digitales en el ámbito educativo.

En cuanto a la capacitación docente, ambos entrevistados enfatizan la importancia de la formación continua para utilizar eficientemente Genially. Esta discusión resalta la necesidad de programas de capacitación que doten a los docentes de habilidades necesarias para integrar de manera efectiva la tecnología en sus prácticas pedagógicas. La relevancia de diseñar estrategias didácticas basadas en Genially para mejorar la comprensión de la lectura y ortografía es otro punto común entre ambos entrevistados. Esta convergencia destaca la necesidad de enfoques pedagógicos innovadores que aprovechen el potencial de los recursos tecnológicos para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, la segunda entrevista subraya las limitaciones tecnológicas e infraestructurales como obstáculos para la implementación efectiva de Genially en la institución educativa. Este tema plantea interrogantes sobre cómo abordar estos desafíos y garantizar un acceso equitativo a la tecnología en el entorno educativo.

Ambos entrevistados reconocen el potencial de Genially como una herramienta innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en lectura y ortografía. Esta valoración destaca la importancia de seguir explorando y utilizando herramientas

digitales en el entorno educativo, para potenciar las habilidades a los estudiantes y facilitar un aprendizaje más interesante y eficiente.

Hernández *et al.* (2019) sostienen que la educación siempre se encuentra vinculada al avance y crecimiento de la sociedad. Asimismo, reconocen las necesidades de la sociedad y abogan por cambiar la percepción de los estudiantes en relación con este tema en particular, consideran esencial generar escenarios positivos para que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) puedan respaldar de manera más práctica el establecimiento de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

La investigación ha permitido establecer una base teórica sólida sobre el impacto positivo de las herramientas digitales, especialmente Genially, en la mejora de las habilidades de lectura, como lo indica Corina y Morales (2023). Estos hallazgos resaltan la importancia fundamental de integrar estas tecnologías en el contexto educativo. Además de proporcionar una comprensión más profunda de cómo las herramientas digitales pueden beneficiar el desarrollo de la lectura, la investigación también ha enfatizado la necesidad urgente de incorporar estas herramientas en la práctica educativa.

Este enfoque no solo promueve una metodología más actual y acorde con la era digital, sino que también ofrece oportunidades significativas para enriquecer tanto la enseñanza como el aprendizaje. Esto prepara a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado y respalda los resultados obtenidos sobre el uso de Genially en la lectura y escritura. Además, se observa un interés por parte de los estudiantes en utilizar herramientas tecnológicas en el aula y, por parte del personal docente, en emplearlas como sistema de apoyo para hacer la materia más didáctica, comprensible y atractiva.

Sería pertinente explorar la eficacia de Genially en el aprendizaje de la lectura y la ortografía, analizando si las mejoras se mantienen a lo largo del tiempo para comprender la retención de conocimientos. También sería útil investigar el impacto de Genially en estudiantes con dificultades de aprendizaje en estas áreas, evaluando si la herramienta puede ofrecer una solución efectiva para sus necesidades educativas y proporcionando información valiosa para promover la inclusión.

La evaluación de estrategias didácticas con Genially, diseñadas para potenciar la lectura y ortografía, también se revela como un enfoque relevante. En este sentido, identificar enfoques pedagógicos que optimicen el potencial de la herramienta y fomenten un aprendizaje efectivo resulta esencial. Además, se destaca la importancia de investigar la participación y la actitud de los docentes hacia la integración de Genially en sus prácticas educativas. Analizar cómo los educadores perciben la herramienta, su incorporación en métodos de enseñanza y su percepción sobre la mejora de habilidades de lectura y ortografía en los estudiantes brindaría perspectivas valiosas.

Al interpretar los resultados del estudio, es crucial tener en cuenta diversas limitaciones que afectan su alcance y generalización. Una de las limitaciones significativas radica en el tamaño reducido de la muestra utilizada, lo cual implica que los hallazgos podrían no ser representativos de todos los docentes en el contexto educativo considerado. Además, la encuesta se centra en la disposición declarada por los docentes hacia el uso de tecnologías de la información y comunicación, sin abordar detalladamente cómo esto se refleja en su práctica real.

Es esencial reconocer que las actitudes manifestadas pueden diferir de las acciones concretas realizadas en el aula. Por lo tanto, para obtener una imagen más completa y precisa, sería beneficioso ampliar la investigación mediante la inclusión de una muestra más diversa y representativa de docentes. Además, complementar la encuesta con métodos adicionales como la observación directa de las prácticas pedagógicas o el análisis detallado de los productos educativos generados con las TIC podría proporcionar una comprensión más profunda y contextualizada.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Gamificación Educativa con Genially para Mejorar Lectura y Escritura en Estudiantes de Décimo Año

La gamificación educativa utilizando Genially ha surgido como una herramienta innovadora y prometedora para mejorar las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de décimo año. Los resultados de la investigación, que abarcan desde la percepción de los estudiantes hasta las entrevistas con docentes, ofrecen una visión integral de como Genially está siendo utilizado y percibido en el contexto educativo de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

Según un estudio llevado a cabo en Colombia, los resultados de las pruebas de Evaluación de Grados Iniciales (EGRA) revelaron que, en 20 países, entre dos y tres estudiantes no logran desarrollar habilidades de lectura significativas. Esta falta de progreso se atribuye a la ausencia de la lectura en las rutinas diarias de los estudiantes y, especialmente, a la subutilización de herramientas tecnológicas para el aprendizaje, lo que ha obstaculizado la mejora de los resultados (Chalá y Pérez, 2019).

En primer lugar, los hallazgos revelan que la mayoría de los estudiantes perciben el uso de Genially como innovador y efectivo, destacando su contribución a la comprensión de la lengua y la literatura. Además, los datos muestran una alta motivación y compromiso por parte de los estudiantes en el estudio de la ortografía, gracias al uso de Genially en clase.

Genially, según González (2019) es una plataforma online que ofrece diversas opciones para crear contenido interactivo, como presentaciones animadas, pósteres, infografías, mapas y videos. Permite combinar texto, imágenes, fotos y audios. En el ámbito educativo, estas herramientas se utilizan para estimular la participación dinámica y activa de los estudiantes durante el proceso educativo, y proporcionar a los docentes una herramienta innovadora para captar el interés de los estudiantes, especialmente en áreas como lectura y escritura. Sin embargo, nuestras investigaciones también revelan una

variabilidad en la implementación de Genially por parte de los docentes, con algunos destacando su experiencia positiva en la facilitación del aprendizaje interactivo, mientras que otros señalan limitaciones tecnológicas e infraestructurales que obstaculizan su adopción. Esta disparidad plantea interrogantes sobre cómo superar los obstáculos y promover una implementación más amplia y efectiva de herramientas digitales en el ámbito educativo.

A pesar de estas limitaciones, tanto los estudiantes como los docentes reconocen el potencial de Genially como una herramienta innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en lectura y ortografía. Esto destaca la importancia de seguir explorando y utilizando herramientas digitales en el entorno educativo para fortalecer las capacidades de los estudiantes y promover un aprendizaje más atractivo y eficaz.

Objetivo General

Optimizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante la implementación de contenidos interactivos y dinámicos que promuevan la participación, faciliten la comprensión de conceptos complejos y desarrollen habilidades digitales esenciales.

Objetivos específicos

- Mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante el uso de contenidos interactivos y dinámicos.
- Facilitar la comprensión de conceptos complejos a través de la presentación visual y multimedia de la información.
- Fomentar el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes, incluyendo la capacidad para crear y utilizar herramientas tecnológicas para el aprendizaje.

Justificación

La incorporación de la tecnología en el aula se ha vuelto fundamental en la educación actual. En este contexto, Genially se presenta como una herramienta innovadora y eficaz para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Mejía *et al.* (2020) aunque algunos docentes utilizan recursos virtuales en sus clases, muchos desconocen o no han

utilizado Genially para potenciar la comprensión lectora. Por lo tanto, se sugiere aprovechar Genially como una herramienta en la educación básica. Esta plataforma versátil permite crear una variedad de materiales educativos, como presentaciones animadas, imágenes, videos y juegos, fomentando el interés y la participación de los estudiantes. Así, se proponen estrategias para integrar Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente para mejorar la comprensión lectora.

Genially ofrece una amplia gama de recursos interactivos y multimedia que capturan la atención de los estudiantes y los involucran en el aprendizaje. La experiencia visual y dinámica que proporciona esta herramienta aumenta la motivación intrínseca de los alumnos, resultando en una mayor participación y compromiso con los contenidos educativos. La presentación de información de forma visual y multimedia a través de Genially facilita la comprensión de conceptos complejos y abstractos. Al combinar texto, imágenes, videos y otros elementos interactivos, Genially adapta la información a diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo una asimilación y retención más efectivas. Además, Genially empodera a los estudiantes para que sean creadores de contenido, en lugar de meros consumidores. Esta herramienta les permite diseñar y personalizar presentaciones interactivas, promoviendo la expresión personal y la creatividad. Esta capacidad de creación no solo fortalece su sentido de pertenencia y autoestima, sino que también promueve un aprendizaje más profundo y significativo.

Mejía *et al.* (2020) afirman que los docentes deben reconocer la relevancia de utilizar esta herramienta en un enfoque de enseñanza centrado en la lectura. Genially permite la creación de presentaciones que combinan lectura con imágenes animadas, audios, fotos y videos relacionados con el contenido. También facilita el diseño de juegos que promueven la comprensión lectora, utilizando diversas plantillas y recursos que fomentan la interacción y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, ofrece opciones para compartir presentaciones a través de enlaces, redes sociales o correo electrónico, e incluso para insertarlas en páginas web o blogs.

Genially es una herramienta web que simplifica la labor docente gracias a su interfaz intuitiva y fácil de usar. Funciona mediante un sistema de arrastrar y soltar, pero su potencial se expande gracias a su interactividad y animación. No requiere instalación, ya que se puede acceder en línea con un registro. Sus características incluyen utilidad,

facilidad de uso, capacidad de reutilización y su naturaleza como recurso educativo abierto. También es una excelente opción para la gamificación y la interactividad en el aula (Masero, 2022).

Al utilizar Genially, los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades digitales, de comunicación, colaboración y pensamiento crítico, fundamentales para prosperar en la sociedad actual. La integración de esta herramienta en el aula prepara a los alumnos para enfrentar los retos del mundo moderno y les proporciona las competencias necesarias para convertirse en ciudadanos activos y exitosos en la era digital.

Solé (2012) resalta la importancia de abordar la comprensión lectora, especialmente en la era digital, donde los lectores se enfrentan a una amplia gama de textos. En este contexto, destaca la utilidad y comodidad que ofrece Genially para mejorar la experiencia de lectura y aprendizaje.

Metodología

Según Jumbo *et al.* (2023) este método consiste en cuatro etapas clave en las que el individuo comienza su aprendizaje a partir de sus experiencias previas, reflexiona sobre ellas, realiza un proceso de abstracción y conceptualización, y posteriormente aplica estos conceptos a otros contextos o aprendizajes.

Se utilizó esta metodología porque permitió una enseñanza activa y centrada en el estudiante, fomentando no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades críticas, creativas y prácticas. Este enfoque aseguró que los estudiantes no solo entendieran los conceptos, sino que también los aplicaran en su contexto cotidiano, garantizando un aprendizaje integral y duradero. La metodología ERCA se divide en cuatro etapas:

- **Exploración:** Los estudiantes descubrieron el tema conectándolo con sus experiencias previas.
- **Reflexión:** Analizaron y organizaron la información para fomentar el pensamiento crítico.

- **Conceptualización:** Construyeron conocimientos claros integrando conceptos nuevos.
- **Aplicación:** Aplicaron lo aprendido en situaciones prácticas y reales.

Tabla 3.*Tabla de Destreza Competencia Estrategia.*

Destreza	Competencia	Estrategia
LL.4.4.8. Comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras, de la puntuación y de la tilde.	Capacidad de escribir correctamente, usando adecuadamente ortografía, puntuación y tildación en textos	<p>Escribiendo Correctamente: Dominando las Reglas Ortográficas Esta estrategia busca desarrollar la capacidad de los estudiantes para escribir de manera correcta y coherente, utilizando apropiadamente las reglas ortográficas, de puntuación y de la tilde.</p> <p>Lectura Eficaz: Descubre Ideas Principales e Inferencias a través de esta estrategia, los estudiantes aprenden a identificar las ideas principales y a hacer inferencias en los textos. Se promueve una lectura más profunda y reflexiva, donde los alumnos aplican sus propias estrategias cognitivas para mejorar la comprensión y extraer información clave según su propósito de lectura.</p>
LL.4.2.2 Organizar el discurso mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral, la selección y empleo de vocabulario específico.	El estudiante organiza su discurso oral correctamente, aplicando las estructuras y vocabulario adecuado en contextos formales e informales.	Estructura y Palabras en Acción: Organiza tu discurso mediante una presentación interactiva, los estudiantes practican organizar ideas y vocabulario, fortaleciendo su habilidad para expresarse de forma clara en diferentes contextos.

		<p>Lectura interactiva y reflexión con juegos lingüísticos los estudiantes seleccionan palabras clave del texto leído para completar frases. Esta actividad refuerza la comprensión del contenido y ayuda a los estudiantes a organizar sus ideas correctamente, mejorando tanto su vocabulario como su gramática.</p> <p>Crea y Conecta: Rimas y expresión multimodal a través de un juego de rimas, los estudiantes experimentan con palabras, imágenes y audio para crear discursos variados y creativos, usando diversos recursos expresivos.</p>
<p>LL.4.2.3 Producir discursos que integren una variedad de recursos, formatos y soportes.</p>	<p>El estudiante integra diferentes formatos de expresión oral y escrita utilizando recursos diversos, como imágenes, audio y texto.</p>	<p>Explorando Cuentos: Lectura crítica y comprensión activa después de leer un texto, los estudiantes resuelven una sopa de letras con palabras clave y completan frases usando esas palabras. Esta actividad refuerza el vocabulario, la ortografía y la comprensión lectora mientras facilita la memoria y la aplicación del contenido aprendido.</p>
<p>LL.4.2.4 Reflexionar sobre los efectos del uso de estereotipos y prejuicios en la comunicación.</p>	<p>El estudiante es capaz de analizar y reflexionar sobre los efectos de los estereotipos y prejuicios en la comunicación.</p>	<p>Comunicando sin Barreras: Reflexión sobre estereotipos los estudiantes analizan cómo los estereotipos afectan la comunicación mediante lecturas reflexivas, promoviendo interacciones inclusivas y libres de prejuicios.</p>

LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.

Capacidad de escribir correctamente, usando adecuadamente ortografía, puntuación y tildación en textos.

Leyendo con Propósito: Estrategias para Comprender y Reflexionar esta estrategia está centrada en enseñar a los estudiantes a leer de forma reflexiva y crítica. Se enfoca en la autorregulación, donde los alumnos utilizan diferentes estrategias cognitivas que les permitan superar las dificultades de comprensión y lograr un análisis más profundo del texto.

Fase 2: Elaborar contenido digital utilizando la herramienta Genially para el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

Fase 3. Diseño de estrategias didácticas gamificadas en la herramienta Genially para el aprendizaje de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

Estrategia 1: Escribiendo Correctamente: Dominando las Reglas Ortográficas

Tabla 4.

Estrategia 1.

Destreza:	LL.4.4.8. Comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras, de la puntuación y de la tilde. (MINEDUC, 2016).			
Competencia	El estudiante es capaz de comunicar ideas con claridad y eficiencia, aplicando de manera autónoma las reglas de uso de las letras, puntuación y tilde en diferentes contextos comunicativos.			
Objetivo de Clase	Identificar y aplicar correctamente las reglas ortográficas generales, incluyendo el uso de la puntuación y la tilde, mediante actividades interactivas que fomenten la reflexión y producción escrita para fortalecer sus habilidades de comunicación escrita.			
Etapas de la Metodología ERCA	Actividad	Descripción Destreza	Recursos	Indicador de Evaluación
Exploración	Reflexión inicial: "¿Cómo aplicamos la ortografía en nuestra vida diaria?"	Los estudiantes comparten ejemplos de su uso diario de las reglas ortográficas y analizan su	Computadora Proyector Materiales varios del aula Computadora Proyector Materiales	Explica la importancia de las reglas ortográficas en la comunicación oral y escrita.

		importancia en la comunicación efectiva.	varios del aula Computadora Proyector	
Reflexión	Presentación interactiva sobre reglas ortográficas	Se proyecta un contenido en Genially que incluye videos, imágenes y explicaciones dinámicas sobre reglas generales de ortografía, puntuación y uso de la tilde.	Materiales varios del aula Computadora Proyector Materiales	Identifica correctamente las reglas de ortografía vistas en la presentación.
Conceptualización	Ejercicios prácticos en parejas	Los estudiantes resuelven ejercicios gamificados en Genially, aplicando las reglas ortográficas en oraciones y párrafos cortos.		Completa las actividades aplicando las reglas de ortografía con un 80% de precisión.
Aplicación	Elaboración de un texto breve y revisado	Cada estudiante escribe un texto breve aplicando las reglas vistas,		Produce un texto breve aplicando correctamente las reglas de ortografía,

lo revisa con
un compañero
y utiliza
Genially para
comprobar
respuestas
correctas en
tiempo real.

puntuación y
tilde.

Debemos ingresar al siguiente link:

<https://view.genially.com/65ff030770bf980013fd0f41/presentation-ortografia-basica>

Figura 12.

Presentación ortografía caratula en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 13.

Índice ortografía en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 14.

Importancia ortografía en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Estrategia 2: Leyendo con Propósito: Estrategias para Comprender y Reflexionar

Tabla 5.

Estrategia 2.

Destreza	LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.			
Competencia	El estudiante es capaz de autorregular su comprensión lectora mediante la identificación de ideas principales e inferencias, aplicando estrategias cognitivas para superar dificultades y lograr una comprensión profunda del texto.			
Objetivo de Clase	Identificar ideas principales e inferencias en un texto mediante actividades interactivas en Genially, desarrollando estrategias cognitivas que faciliten la autorregulación y mejoren la comprensión lectora de forma autónoma.			
Etapa de la Metodología ERCA	Actividad	Descripción	Recursos	Indicador de Evaluación
Exploración	Introducción al texto y su propósito.	Presentar un texto breve y explicar su propósito, motivando a los estudiantes a identificar las ideas principales y posibles dificultades de comprensión.	Computadora, proyector, materiales varios del aula. Computadora, proyector, Genially. Computadora, proyector, materiales del aula.	Participa activamente en la identificación de dificultades iniciales en el texto.

	Análisis colaborativo en Genially.	Resolver preguntas interactivas en Genially relacionadas con ideas principales, inferencias y comprensión contextual del texto.	Computadora, materiales del aula.	Responde correctamente al menos el 80% de las actividades interactivas.
Reflexión				
	Discusión grupal de estrategias cognitivas.	Debatir sobre las estrategias empleadas para superar dificultades de comprensión, identificando las más efectivas.		Propone al menos dos estrategias útiles para la comprensión del texto.
Conceptualización				
	Lectura y análisis autónomo.	Leer un nuevo texto aplicando las estrategias aprendidas para identificar ideas principales e inferencias.		Demuestra una mejora en la comprensión al realizar un análisis autónomo del texto.
Aplicación				

Debemos ingresar al siguiente link:

<https://view.genially.com/65ff14daa5aec30014a8838f/interactive-content-comprension-de-lectura>

Figura 15.

Presentación comprensión lectora caratula en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 16.

Presentación comprensión lectora Importancia en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 17.

Presentación comprensión lectora Identificación en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Estrategia 3: Crea y Conecta: Rimas y Expresión Multimodal

Tabla 6.

Estrategia 3.

Destreza	LL.4.2.3 Producir discursos que integren una variedad de recursos, formatos y soportes.			
Competencia	El estudiante integra y utiliza diversos recursos y formatos (textos, imágenes, audio) en sus producciones, demostrando creatividad y habilidad para combinar medios en la transmisión de mensajes claros y atractivos.			
Objetivo de Clase	Fomentar que los estudiantes integren diferentes formatos y recursos (como texto, imágenes y audio) en sus producciones orales y escritas, promoviendo la creatividad y la expresión multimodal para transmitir mensajes efectivos.			
Etapas de la Metodología ERCA	Actividad	Descripción	Recursos	Indicador de Evaluación
Exploración	Introducción a formatos y	Presentar diferentes recursos y	Computadora Proyector	Identifica y selecciona recursos

	recursos expresivos	formatos (texto, audio, imágenes) que los estudiantes pueden integrar en sus discursos para enriquecer la expresión y captar la atención del receptor.	Materiales varios del aula	apropiados para enriquecer un discurso en distintos contextos comunicativos.
Reflexión	Análisis del uso de recursos en el discurso	Reflexionar sobre cómo el uso de distintos recursos (como imágenes o audio) puede reforzar el mensaje, y analizar ejemplos donde estos recursos han sido aplicados de forma eficaz en la comunicación.		Reflexiona sobre la efectividad de los recursos elegidos para complementar el mensaje en diversas situaciones de comunicación.
Conceptualización	Creación de un juego interactivo en Genially	Utilizar Genially para crear un juego de palabras que rimen y		Completa el juego interactivo, integrando diferentes

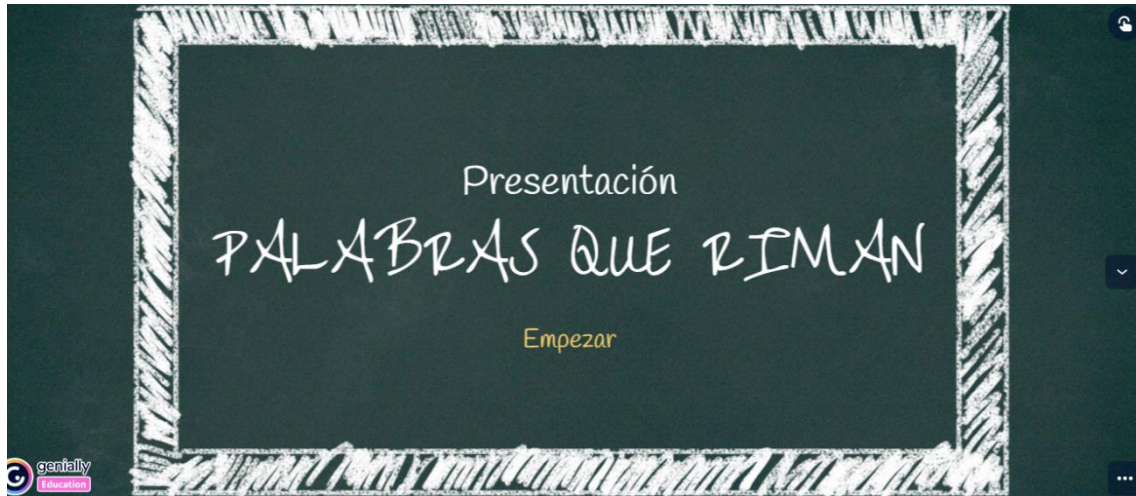
		<p>explorar cómo integrar texto, audio, e imágenes en el discurso, fomentando la creatividad y la expresividad en sus producciones.</p> <p>Los estudiantes crean discursos que integren texto, audio, e imágenes para transmitir mensajes completos y efectivos, adaptándolos a diversos públicos o propósitos específicos.</p>	<p>recursos de forma coherente y creativa en cada actividad del juego.</p> <p>Produce un discurso multimodal que use texto, audio, e imágenes para comunicar un mensaje efectivo, mostrando originalidad y precisión.</p>
Aplicación	<p>Producción de discursos creativos en formato libre</p>		

Debemos ingresar al siguiente link:

<https://view.genially.com/65ff189e70bf9800130a80fa/presentation-palabras-que-riman>

Figura 18.

Presentación palabras que riman caratula en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 19.

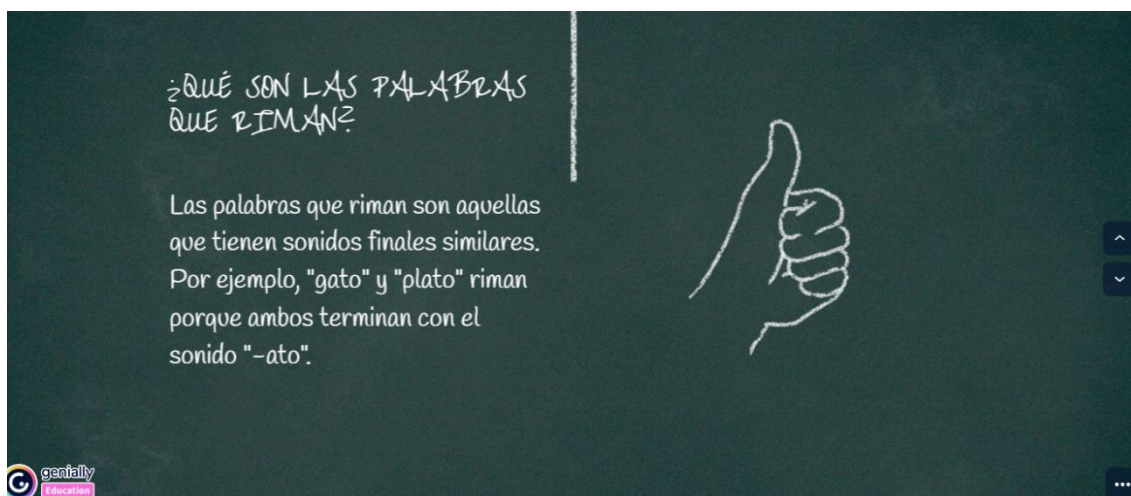
Introducción Presentación palabras que riman en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 20.

Definición Presentación palabras que riman en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Estrategia 4: Lectura Eficaz: Descubre Ideas Principales e Inferencias

Tabla 7.

Estrategia 4.

Destreza	LL.4.4.8. Comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras, de la puntuación y de la tilde.				
Competencia	El estudiante es capaz de identificar, analizar y aplicar de manera autónoma las reglas ortográficas, de puntuación y de uso de la tilde, demostrando eficiencia en su comunicación escrita.				
Objetivo	Aplicar las reglas de ortografía, puntuación y tilde mediante la resolución de un test interactivo en Genially, fortaleciendo la precisión en la escritura de textos cortos.				
Etapas de la Metodología ERCA	<table border="1"><thead><tr><th>Actividad</th><th>Descripción</th><th>Recursos</th><th>Indicador de Evaluación</th></tr></thead></table>	Actividad	Descripción	Recursos	Indicador de Evaluación
Actividad	Descripción	Recursos	Indicador de Evaluación		

Exploración	Introducción a las reglas ortográficas	Los estudiantes observarán una breve presentación proyectada que explique las reglas básicas de ortografía, puntuación y uso de la tilde.	Computador Proyector Materiales del aula Computador Proyector Materiales del aula Computador	Identifica las principales reglas ortográficas en ejemplos prácticos presentados durante la introducción.
Reflexión	Análisis de casos	A través de Genially, se les presentarán ejemplos con errores ortográficos que deberán identificar y corregir en pequeños grupos.	Proyector Materiales del aula Computador Proyector Materiales del aula	Explica la corrección aplicada en cada ejemplo y justifica el uso de las reglas correspondientes.
Conceptualización	Test interactivo sobre reglas ortográficas	Los estudiantes realizarán un test interactivo en Genially que incluye preguntas de opción		Aplica las reglas ortográficas en las respuestas del test interactivo, obteniendo al menos el 80% de precisión.

múltiple y
ejercicios de
completar
oraciones
correctamente
.

Aplicación

Redacción Redactarán un
de párrafos párrafo en
con reglas base a un tema
ortográficas asignado,
aplicando lo
aprendido en
el test
interactivo
sobre
ortografía,
puntuación y
tilde.

Redacta un
párrafo
utilizando
correctamente
las reglas
ortográficas y
respetando la
puntuación y la
tilde.

Debemos ingresar al siguiente link:

<https://view.genially.com/65ff1d4170bf9800130d30ca/interactive-content-test-lectura-y-ortografia>

Figura 21.

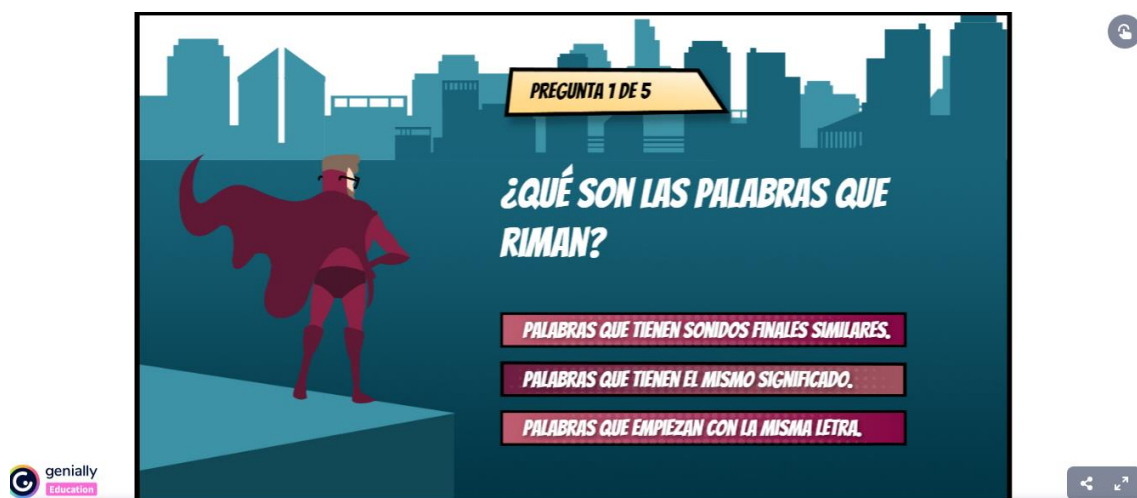
Test lectura y ortografía en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 22.

Pregunta Test lectura y ortografía en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 23.

Respuesta Correcta Test en Genially.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Figura 24.

Test lectura y ortografía en Genially Finalizada.



Nota. Captura de la presentación de Genially

Estrategia 5: Historias de Animales: Escucha Activa y Comprensión Crítica

Tabla 8.

Estrategia 5.

Destreza	LL.4.2.1 Utilizar recursos de la comunicación oral en contextos de intercambio social, construcción de acuerdos y resolución de problemas.			
Competencia	El estudiante demuestra habilidades de escucha activa y análisis crítico al identificar mensajes explícitos e implícitos en cuentos, reflexiona sobre los posibles estereotipos presentes en los relatos y utiliza recursos de la lengua para producir discursos organizados y respetuosos, integrando diversos formatos y soportes digitales para comunicar sus ideas de manera efectiva.			
Objetivo	Guiar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades de escucha activa, análisis crítico y producción de discursos mediante la herramienta Genially, utilizando cuentos de animales como recurso didáctico, con el fin de promover la comprensión de valores, reflexionar sobre estereotipos y fortalecer el uso de vocabulario específico en diversos contextos.			
Etapa de la Metodología ERCA	Actividad	Descripción	Recursos	Indicador de Evaluación
Exploración	Introducción a los cuentos y contexto de los animales	Presentar de manera interactiva los cuentos de los cuatro animales, destacando elementos clave como personajes,	Computadora Proyector Materiales varios del aula	Identifica los personajes y elementos principales de cada cuento.

		escenarios y conflictos.	
		Los estudiantes reflexionan sobre los mensajes implícitos de los cuentos (por ejemplo, valores, posibles estereotipos y lecciones).	
Reflexión	Análisis del contenido oral de los cuentos		Explica cómo los cuentos abordan temas relacionados con valores y estereotipos.
		Diseñar quizzes interactivos en Genially relacionados con los cuentos, enfocados en la identificación de estructuras básicas del lenguaje y vocabulario clave.	
Conceptualización	Resolución de quizzes interactivos		Responde correctamente las preguntas del quiz, identificando vocabulario específico y estructuras lingüísticas.
		Los estudiantes producen un discurso oral o escrito breve, integrando elementos	
Aplicación	Producción de discursos sobre los cuentos		Produce un discurso que demuestra comprensión crítica de los mensajes y uso

analizados en los cuentos y reflexionando sobre posibles estereotipos en los personajes.

adecuado del vocabulario.

Quiz Videos Cuentos

<https://view.genially.com/67377e671066bbf7024898f4/interactive-content-comprension-lectora-con-videos>

Figura 25.

Quiz Videos Cuentos Inicio.



Figura 26.

Quiz Elegir Videos para Cuentos.



Figura 27.

Quiz Videos Cuentos Elefante.



Figura 28.

Quiz Videos Cuentos Preguntas.



Estrategia 6: Explorando Cuentos: Lectura Literal y Comprensión

Tabla 9.

Estrategia 6.

Destreza	LL.4.2.3 Producir discursos que integren una variedad de recursos, formatos y soportes.
Competencia	El estudiante demuestra la capacidad de analizar textos narrativos, identificando mensajes clave y reflexionando sobre los efectos de estereotipos en la comunicación. Asimismo, organiza sus ideas de forma coherente y utiliza recursos digitales para producir discursos orales o escritos, mostrando una comprensión literal y un uso adecuado del vocabulario.
Objetivo	Promover el desarrollo de habilidades de lectura literal y reflexión en los estudiantes a través del análisis de cuentos, utilizando recursos digitales interactivos como Genially, para identificar mensajes implícitos y explícitos, reflexionar sobre estereotipos y construir discursos organizados empleando vocabulario específico y estructuras básicas del lenguaje.

Etapa de la Metodología ERCA	Actividad	Descripción	Recursos	Indicador de Evaluación
Exploración	Introducción al cuento y su contexto	Presentar el cuento de manera interactiva, destacando el tema central, los personajes y el conflicto, promoviendo preguntas iniciales para despertar interés y curiosidad.	Computadora Proyector Materiales	Identifica los elementos principales del cuento como tema, personajes y conflicto.
	Discusión sobre mensajes y estereotipos	Reflexionar en grupo sobre los mensajes explícitos e implícitos del cuento, evaluando si incluyen estereotipos o prejuicios y qué impacto tienen en la comunicación.	varios del aula	Analiza el cuento identificando estereotipos y reflexionando sobre sus efectos en la comunicación.

		Los estudiantes responden un quiz en Genially relacionado con el cuento, enfocado en el uso de vocabulario específico y estructuras básicas del lenguaje.	Responde correctamente el 80% de las preguntas del quiz, demostrando comprensión del cuento y vocabulario.
Conceptualización	Resolución del quiz interactivo		
		Elaborar un discurso oral o escrito breve basado en el cuento, utilizando vocabulario específico y reflexionando sobre los aprendizajes adquiridos.	Produce un discurso organizado, reflexivo y con uso adecuado del vocabulario relacionado con el cuento.
Aplicación	Producción de un discurso breve		

Quiz Cuento con Preguntas

<https://view.genially.com/67378334c0514f90310d61fd/interactive-content-quiz-interactivo-cuento>

Figura 29.

Quiz Interactivo Lectura.



Figura 30.

Quiz Interactivo Lectura Cuento.



Figura 31.

Quiz Interactivo Lectura Preguntas.



Figura 32.

Quiz Interactivo Lectura Final.



Estrategia 7: Lectura Interactiva y Reflexión con Juegos Lingüísticos

Tabla 10.

Estrategia 7.

Destreza	LL.4.2.2 Organizar el discurso mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral, la selección y empleo de vocabulario específico
-----------------	--

Competencia	<p>Los estudiantes serán capaces de organizar y emplear adecuadamente el vocabulario específico de un texto en su discurso oral y escrito, reflejando comprensión del contenido y contexto de las palabras. Además, a través de las actividades, desarrollarán la capacidad para expresar sus ideas de manera clara y correcta, integrando diferentes recursos (lectura, juegos interactivos y producción oral) que les permitan fortalecer su competencia lingüística en la comunicación cotidiana.</p>
Objetivo	<p>Fomentar la comprensión lectora y el uso adecuado del vocabulario a través de actividades interactivas que permiten a los estudiantes identificar, organizar y reflexionar sobre las palabras clave de un texto. Mediante la lectura, la resolución de una sopa de letras y la finalización de frases con términos del cuento, los estudiantes desarrollarán habilidades para aplicar el vocabulario aprendido en contextos comunicativos, promoviendo su capacidad de organizar y expresar ideas de manera clara y coherente.</p>

Etapa de la Metodología ERCA	Actividad	Descripción	Recursos	Indicador de Evaluación
Exploración	Lectura del texto	Presentación de un texto para que los estudiantes lo lean y comprendan.		El estudiante demuestra comprensión lectora al identificar la idea principal del texto.
Reflexión	Sopa de letras	Los estudiantes realizan una sopa de letras basada en las palabras clave del texto leído, reforzando la comprensión del vocabulario.	Computadora Proyector Materiales varios del aula	El estudiante encuentra y resalta correctamente las palabras clave del texto.
Conceptualización	Completar la frase	Actividad para completar una frase utilizando palabras del texto leído, aplicando los		El estudiante completa correctamente las frases utilizando vocabulario

Aplicación	Discusión en grupo	<p>términos y conceptos aprendidos durante la lectura.</p> <p>Los estudiantes discuten en grupo sobre las palabras que completaron en las frases, reflexionando sobre el contexto de uso de esas palabras y la importancia del vocabulario.</p>	<p>adecuado del texto.</p> <p>El estudiante expresa sus ideas y justifica el uso de las palabras completadas en la actividad.</p>
-------------------	--------------------	---	---

El libro de las palabras mágica

<https://view.genially.com/67378475c0514f90310e71e9/interactive-content-gamificacion-libro-de-las-palabras-magicas>

Figura 33.

El libro de las palabras mágica inicio.



Figura 34.
El libro de las palabras mágica Historia.

HISTORIA

Lee con atención la historia titulada **El Libro de las Palabras Mágicas**. Presta especial atención a los detalles y las palabras clave, ya que las necesitarás en la siguiente actividad.

¡Ya estoy list@!

En un pequeño pueblo rodeado de montañas, vivía Lucas, un niño curioso que adoraba explorar el bosque cercano. Un día, mientras recogía flores, encontró un libro antiguo cubierto de polvo escondido entre las raíces de un árbol. Al abrirlo, notó que las palabras parecían brillar como si estuvieran hechas de oro. Lucas comenzó a leer y descubrió que el libro tenía el poder de traer a la vida todo lo que describía.

Emocionado, escribió sobre un majestuoso castillo lleno de luces y música. De repente, el castillo apareció frente a sus ojos, reluciente bajo el sol. Sin embargo, al entrar, se dio cuenta de que estaba vacío. En ese momento, un viento fuerte sopló las páginas del libro y una misteriosa palabra apareció: "valentía." Lucas entendió que debía completar el libro con historias llenas de coraje para devolver la vida al castillo.

Figura 35.
El libro de las palabras mágica Sopa de Letras.

SOPA DE LETRAS

"Encuentra las 10 palabras relacionadas con la historia que acabas de leer. Haz clic y arrastra sobre las palabras que descubras. ¡Demuestra tu habilidad y encuentra todas antes de que se acabe el tiempo!"

SOPA DE LETRAS LECTURA Y ESCRITURA

Palabras: LUCAS BOSQUE LIBRO CASTILLO MÚSICA SOL VALENTÍA MONTAÑAS RAICES CURIOSO MISTERIOSA MAJESTUOSO ANTIGUO

E	L	C	U	R	I	O	S	O	L	B
U	M	A	M	U	S	I	C	A	U	O
C	I	S	V	P	R	O	E	X	C	S
W	S	T	I	A	R	A	W	T	A	O
P	T	I	A	B	L	C	I	N	S	U
A	E	L	I	N	Y	E	A	C	A	E
R	R	L	O	A	T	T	N	R	E	V
Q	I	O	I	T	N	I	D	T	X	S
T	O	E	K	O	R	C	G	I	I	B
U	S	O	M	D	S	O	L	U	S	A
M	A	J	E	S	T	U	O	S	O	I

00:04

SIGUIENTE JUEGO

Figura 36.
El libro de las palabras mágica Completa la Frase

COMPLETE LA FRASE

Lee con atención las frases incompletas de la historia **El Libro de las Palabras Mágicas**. Arrastra o selecciona las palabras correctas para completarla. ¡Cada respuesta correcta te acercará a revelar el mensaje oculto al final!

COMPLETAR LAS FRASES

En un pequeño pueblo rodeado de montañas, vivía un niño curioso que explorar el cercano. Un día, mientras recogía flores, encontró un libro antiguo cubierto de polvo entre las raíces de un . Al abrirlo, notó que las parecían brillar como si estuvieran hechas de oro. Lucas comenzó a leer y que el libro tenía el poder de traer a la vida todo lo que describía. escribió sobre un majestuoso castillo lleno de luces y música. De repente, el castillo frente a sus ojos, reluciente bajo el de que estaba vacío.

Emocionado Lucas
 cuenta vida
 escondido adoraba
 bosque descubrió
 palabras apareció
 árbol

00:03

Comprobar

FIN

Tabla 11.

Rubrica de evaluación para docente.

Aspectos a Evaluar	Insatisfactorio	En desarrollo	Satisfactorio	Excelente
Creatividad en el uso de Genially	El uso de Genially es poco imaginativo o no está presente.	Hay intentos de utilizar Genially de manera creativa, pero aún se necesita mejorar.	El uso de Genially demuestra creatividad y originalidad en el diseño y contenido.	El uso de Genially es excepcionalmente creativo, destacando por su diseño innovador y contenido cautivador.
Integración de elementos gamificadas	No se evidencian elementos de gamificación integrados en la presentación.	Se están incorporando elementos de gamificación, pero su integración es limitada o poco efectiva.	La presentación integra de manera efectiva elementos de gamificación que motivan e involucran a los estudiantes.	Los elementos de gamificación están completamente integrados, generando un alto nivel de participación y compromiso por parte de los estudiantes.
Claridad y estructura del contenido	La presentación carece de una estructura clara y coherente, dificultando la comprensión del contenido.	La estructura del contenido es comprensible, pero aún se puede mejorar en su claridad y organización.	El contenido está bien estructurado y presenta una secuencia lógica que facilita su comprensión.	La presentación cuenta con una estructura clara y organizada que guía de manera efectiva al estudiante a través del contenido.
Relevancia del contenido	El contenido presentado no está directamente relacionado con la mejora de la lectura y escritura en estudiantes de décimo año.	Algunos aspectos del contenido son relevantes, pero otros podrían ser más pertinentes para mejorar la lectura y escritura.	La mayoría del contenido aborda temas relevantes y específicos relacionados con la mejora de la lectura y escritura en estudiantes de décimo año.	El contenido es altamente relevante y específico, abordando integralmente la mejora de la lectura y escritura en estudiantes de décimo año.
Interactividad y participación del estudiante	La presentación carece de elementos interactivos y	Se incluyen algunos elementos interactivos, pero su	La presentación incluye varios elementos	Los elementos interactivos son numerosos, variados y altamente

no promueve la participación del estudiante.	impacto en la participación del estudiante es limitado.	interactivos que fomentan la participación del estudiante de manera efectiva.	efectivos en promover una participación y comprometida del estudiante.
--	---	---	--

Nota. Tabla de los aspectos después de realizar la propuesta

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se realizó una evaluación exhaustiva de las competencias digitales de los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa Vicente Fierro, específicamente en el uso del material interactivo creado en Genially. Se identificaron habilidades destacadas como la navegación efectiva en la plataforma, la interacción con recursos multimedia y el seguimiento de actividades guiadas, así como áreas que requieren desarrollo, como la exploración autónoma de funciones avanzadas. Estos hallazgos proporcionan una base sólida para diseñar intervenciones educativas personalizadas que atiendan las necesidades individuales de los estudiantes en el ámbito digital.
- Se elaboraron contenidos digitales utilizando Genially, los cuales mejoraron la comprensión y expresión escrita de los estudiantes. Aunque se observó una capacidad notable para crear y aplicar conceptos lingüísticos en entornos digitales, la falta de un uso constante de Genially representa un área de mejora. Esto subraya la necesidad de fomentar su implementación sistemática para maximizar su impacto educativo.
- Se diseñaron e implementaron estrategias gamificadas con Genially que lograron mejorar significativamente la motivación, el compromiso y las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes. Estas estrategias integraron elementos lúdicos y educativos, promoviendo el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas, enriqueciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptándolo a las demandas del entorno digital.

Recomendaciones

- Implementar programas de formación en tecnología digital que aborden específicamente el uso de herramientas como Genially. Estos programas podrían incluir sesiones de capacitación práctica, tutoriales en línea y actividades interactivas para familiarizar a los estudiantes con las funcionalidades y aplicaciones educativas de Genially.
- Fomentar el aprendizaje autodirigido y la exploración creativa al utilizar Genially. Proporcionar a los estudiantes la libertad y el apoyo necesario para experimentar con la herramienta y desarrollar sus habilidades a su propio ritmo.
- Ofrecer orientación y retroalimentación individualizada sobre el diseño y la creación de contenido digital en Genially. Esto puede incluir sesiones de tutoría, revisiones de proyectos y recursos educativos que proporcionen pautas claras y ejemplos inspiradores para inspirar a los estudiantes a crear contenido innovador y atractivo.
- Promover proyectos colaborativos donde los estudiantes trabajen en equipos para diseñar y desarrollar presentaciones digitales utilizando Genially. Esto no solo fomentará la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes, sino que también les permitirá aprender unos de otros y mejorar sus habilidades de trabajo en equipo.
- El uso de Genially en estos proyectos puede contribuir significativamente a la mejora de la ortografía y la lectura, ya que los estudiantes deberán revisar y corregir el contenido de sus presentaciones, prestando atención a la precisión lingüística y la claridad comunicativa. Así, se fomenta una alfabetización más completa y efectiva en el entorno digital.
- Proponer estudios futuros que analicen el impacto del uso de Genially en otras áreas del currículo escolar o en el desarrollo de habilidades transversales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la alfabetización digital en diferentes contextos educativos.
- Recomendar la adquisición y disponibilidad de dispositivos tecnológicos y conexión a internet en la institución educativa, para facilitar el acceso y la implementación de actividades interactivas con Genially.

REFERENCIAS

- Álvarez Ramírez, E. C., & Quevedo Delgado, P. A. (2022). OVA “Juguemos con la ortografía” como estrategia para fortalecer la ortografía en estudiantes de quinto grado de primaria del colegio Nuestra Señora de La presentación centro. [Tesis de maestría]. Fundación Universitaria Los Libertadores
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/6090/Alvarez_Quevedo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Balseca Castellano, H. F., Moscoso-Bernal, S., & Erazo Álvarez, J. C. (septiembre de 2022). Gamificación como estrategia de enseñanza de las ciencias naturales en octavo año de educación básica. 6(3), 1753–1773.
<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/96>
- Basantes Vaca, C., & Bermeo Gavilánez, E. (2022). Estrategia metodológica, aprender a aprender, para potenciar el aprendizaje de Química Analítica, con estudiantes del cuarto semestre, en la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología, periodo mayo-septiembre 2021. [Tesis de grado]. Universidad Nacional De Chimborazo
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8914/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-E.BQYLAB-003-2022.pdf>
- Bermeo Asitimbay, E. F., & Tigre Matute, K. T. (2022). Implementación de estrategias lúdicas relacionadas con el aprendizaje cooperativo para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del décimo año de educación de la Unidad Educativa "Manuel Muñoz Cordero. [Tesis de maestría]. Universidad Nacional de Educación
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2965/1/TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%C3%93N%20CURRICULAR.pdf>
- Bohórquez Montiel, Y. D., Patiño Ríos, A. I., Peña Ramírez, A. V., & Peña Velasco, F. A. (2022). Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante la herramienta Genially como estrategia pedagógica en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Victoria Manzur, sede Severo J. García. [Tesis de maestría]. Universidad de Cartagena
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16378>

- Bohórquez Montiel, Y., Patiño Ríos, A. I., Peña Ramírez, A. V., & Peña Velasco, F. A. (2022). Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante la herramienta Genially como estrategia pedagógica en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Victoria Manzur, sede Severo J. García. [Tesis de maestría]. Universidad de Cartagena
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/29ad37a6-538f-4582-9e11-3ceee3059fff>
- Caballero Martínez, L. (2017). El camino del éxito de las encuestas y entrevistas. [Tesis de grado]. Universidad Cooperativa de Colombia
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/6122fd2b-e1a9-49cd-94d9-feb17a4ee3e4/content>
- Cassany, D. (2021). Lectura crítica en tiempos de desinformación. *Revista Electrónica Leer, Escribir y Descubrir*, 1(9), 20-37.
<https://digitalcommons.fiu.edu/led/vol1/iss9/3/>
- Catalán González, F. J. (Febrero de 2020). GENIALLY: NUEVAS FORMAS DE DIFUSIÓN. El reto de las TIC en el aula de Humanidades, 1, 19-28.
https://www.researchgate.net/publication/357870358_GENIALLY_Nuevas_formas_de_difusion_y_desarrollo_de_contenidos
- Chalá Molina, B., & Pérez Padrón, M. (Febrero de 2019). La lectura y la motivación del docente de grado primero marca la diferencia pedagógica. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(66), 8-14.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-8.pdf>
- Coria, I., & López, M. (2013). La obra de George Siemens: una alternativa para el aprendizaje en la era digital.
https://web.archive.org/web/20180518175225id_/http://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2013/amf134c.pdf
- Corina, E., & Morales Trávez, J. (2023). Plataforma Genially como herramienta digital para el mejoramiento del déficit de lectura de los niños de quinto año de EGB post pandemia. [Tesis de maestría]. Universidad Tecnológica Indoamérica
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5990>

- Cuervo Suaquita, M. F. (2022). Aplicación del taller cuentacuentos para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa Kinderland Markhan, Arequipa 2021. [Tesis de maestría]. Universidad Católica de Santa María
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/69927603-e607-4c8b-ae9e-6021e54200db>
- cyldigital. (15 de Enero de 2018). GENIAL.LY: INFOGRAFÍAS INTERACTIVAS. cyldigital.
https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2_qu_e_s_genially.html
- Daquilema Guaraca, J. G., & Toapanta Quishpe, M. D. (2023). Desarrollo del lenguaje oral en los niños de primer año de preparatoria de la unidad educativa provincia de Cotopaxi. [Tesis de grado]. Universidad Técnica de Cotopaxi
<https://mayusculasminusculas.com/>
- Dussel, I., & Quevedo, L. (2011). VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital.
<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/oer-1033>
- Espada, M., Rocu, P., Navia, J., & Gómez López, M. (febrero de 2020). Rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes universitarios hacia el método flipped classroom. Profesorado, 24(1), 116-135.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/8710>
- Espinoza Posligua, J., Vallejo Vivas, B., & Pazmiño-Peñañiel, E. (2017). La multimedia interactiva como herramienta básica en el aprendizaje de computación para el tercer año de educación general básica.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/70945670/pdf-libre.pdf?1633162631=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_multimedia_interactiva_como_herramienta.pdf&Expires=1731819865&Signature=TAOS3TdFebb6rRu-0pimUFDNEm9BfsYyNxFFHp2y0DM~wX~ZAIJZ--DSGn
- García Álvarez, S. (2010). Uso de contenidos educativos digitales a través de sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) y su repercusión en el acto didáctico comunicativo. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].

<https://docta.ucm.es/entities/publication/b761053f-d9e3-49b5-bb59-2f3cb2400ada>

González González, C. S. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. [Tesis doctoral]. Universidad de La Laguna https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando

Hernández Palma, H., Hoz Franco, E., Martínez Palmera, O., & Combita Niño, H. (febrero de 2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su Influencia en la Transformación de la Educación Superior en Colombia para Impulso de la Economía Global. *Información Tecnológica*, 30(1), 255-262. <https://www.revista.infotoc.org/index.php/infotoc/article/view/155>

Jiménez González, J. E., & Muñetón Ayala, M. A. (2010). Efectos de la práctica asistida a través de ordenador en la lectura y ortografía de niños con dificultades de aprendizaje [Tesis de maestría]. Universidad de La Laguna. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/5159/01720103011493.pdf?sequence=1>

Jumbo, G. N. J., Mejía, D. Y. M., y González, E. L. (2023). Métodos y procesos didácticos: Todo lo que un docente de lengua y literatura debe saber. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 10100-10118. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5193

Largo Ramírez, D. P., Chaparro Saza, J. A., Gallego Ceballos, L. M., & Tarquino Murcia, N. L. (2022). Genially Como Estrategia Didáctica Para Incentivar la Producción Escrita de Cuentos en Los Estudiantes de Grado Segundo de la Institución Educativa Benjamín Herrera, Medellín [Tesis de grado]. Universidad de Cartagena. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15968/TGF_Diana%20largo_Jenny%20Chaparro_Lina%20Gallego_Norma%20Tarquino.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- León Maquilon, M., Cacoango Yucta, W., & Guzmán Hernández, R. (mayo de 2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. *MQRInvestigar*, 8(2), 3126–3152.
<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1394>
- Leyva Vázquez, M. Y., Viteri Moya, J. R., Estupiñán Ricardo, J., & Hernández Cevallos, R. E. (octubre de 2021). Diagnóstico de los retos de la investigación científica postpandemia en el Ecuador. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 9(53).
<https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v9nspe1/2007-7890-dilemas-9-spe1-00053.pdf>
- Masero Moreno, I. (marzo de 2022). Diseño de un tutorial digital como material didáctico en la enseñanza universitaria de las matemáticas. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TI*, 11(1), 19-41.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8415577>
- Mejía Tigre, N. I., García Herrera, D. G., Erazo Álvarez, J. C., & Narváez Zurita, C. I. (2020). Cuenca: Universidad Católica de Cuenca.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318357>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Área de Lengua y Literatura. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/EPJA-1-Lengua-y-Liter.pdf>
- Moreira, M. (2012). ¿AL FINAL, QUÉ ES APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO? Porto Alegre: Instituto de Física-UFRGS.
https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q_25_%282012%29_02.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Moreira, M., Romero, O., & García, L. (2018). El uso escolar de las TIC desde la visión del alumnado de Educación Primaria, ESO y Bachillerato. *Universidad de*, 36(2), 229-276. <https://revistas.um.es/educatio/article/download/333071/231231>
- Morocho, E. M. (2022). Uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lenguaje y literatura de los estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Fisco Misional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021 [Tesis de

- grado]. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22381/5/UPS-CT009700.pdf>
- Navas Ocaña, I. (2020). Las escritoras en el canon de la literatura digital en español.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00393274.2020.1730235>
- Núñez Roja, N., Orrego Zapo, J., Noriega Sánchez, C., & Alejandrí, Y. (abril de 2021).
Formación de competencias docentes desde la investigación-acción. 14(4), 133-
142. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v14n4/0718-5006-formuniv-14-04-133.pdf>
- Ochoa Pachas, J., & Yunkor Romero, Y. (2020). El estudio descriptivo en la
investigación científica. <https://core.ac.uk/download/pdf/386791232.pdf>
- Ortega Torres, L., & Portocarrero Machuca, C. (2021). Escritura creativa de textos a
partir de la lectura de cuentos clásicos con estudiantes del Tercero “A” de
Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Sayausí”
período lectivo 2020-2021. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2010>
- Prieto González, G. E., & Sánchez Chávez, A. d. (12 de abril de 2019). Didáctica de las
ciencias naturales. Rastros y Rostros del Saber, 42-52.
<https://revistas.uptc.edu.co/index.php/rastroyrostros/article/view/9264>
- Quimbita Tarco, P. L., & Solórzano, M. C. (2022). Herramienta tecnológica Genially y
el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos “A” y
“B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María
Velasco Ibarra, del cantón Latacunga [Tesis de grado]. Universidad Técnica de
Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35246/1/Quimbita.%20Informe%20final-signed-signed-signed.pdf>
- Ramírez, I. (27 de septiembre de 2023). Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo
funciona. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Ramos Bejarano, A. L. (2023). Genially como herramienta interactiva en la motivación
del aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en educación básica media
[Tesis de grado]. Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/14410/2/PG%201490%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

- Richelle, M. (1992). Skinner, mentalismo y cognitivismo. Barcelona: Universidad de Lieja.
<https://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/download/64679/88706>
- Rodriguez Avila, Y., & García Mogollón, M. A. (2023). Procesos De Escritura, Enseñanza Remota Y Aprendizaje Basado En Problemas Para La Producción De Textos Académicos. <https://repositorio.ciedupanama.org/handle/123456789/465>
- Romero, T. (2009). Hacia una definición de Sedentarismo. Revista chilena de cardiología. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-85602009000300014&script=sci_arttext&tlng=en
- Ruiz Medina, M. I., Borboa Quintero, M., & Rodríguez Valdez, J. C. (agosto de 2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *TLATEMOANI*, 13(8), págs. 1-25. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7325416>
- Solé, S. (agosto de 2021). Competencia lectora y aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación, 59(1), 43-61. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/59387>
- Sunta Mariño, M. P. (2022). Los entornos personales (PLE) en el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de octavo y noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Sagrada Familia [Tesis de maestría]. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35436/1/1804072369%20MONICA%20PAOLA%20SUNTA%20MARI%C3%91O%20%282%29.pdf>
- Tadeo Chala, A. M. (2024). Entornos digitales para fortalecer el proceso de lectura comprensiva a nivel de Educación Básica [Tesis de grado]. Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui.
<https://repositorio.ister.edu.ec/handle/68000/310>
- Tigre Mejía, N. I., García Herrera, D. G., Erazo Álvarez, J. C., & Narváez Zurita, C. I. (2022). Aportes de la tecnología en el aprendizaje a distancia en tiempos de

pandemia. Revista Utemática, 21(3), 15-30.

<https://www.utm.edu.ec/revistatematica/article/download/3933/4460>

Tulcanaza Villarreal, H. H. (enero de 2024). La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el primero de Bachillerato General Unificado [Tesis de maestría]. Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

<https://repositorio.upec.edu.ec/items/0294da1f-adaa-451a-9d96-b2b88e8e636d>

Tutillo Piña, J. M., Castro Salazar, A. Z., Erazo Álvarez, J. C., & García Herrera, D. G. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés [Tesis de grado]. Universidad Católica de Cuenca.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696074>

Vargas Murillo, G. (2019). Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior.

[https://www.researchgate.net/profile/Gabino-Vargas-](https://www.researchgate.net/profile/Gabino-Vargas-Murillo/publication/334657143_COMPETENCIAS_DIGITALES_Y_SU_INTEGRACION_CON_HERRAMIENTAS_TECNOLOGICAS_EN_LA_EDUCACION_SUPERIOR_DIGITAL_COMPETENCES_AND_ITS_INTEGRATION_WITH_TECHNOLOGICAL_TOOLS_IN_HIGHER_EDUC)

[Murillo/publication/334657143_COMPETENCIAS_DIGITALES_Y_SU_INTEGRACION_CON_HERRAMIENTAS_TECNOLOGICAS_EN_LA_EDUCACION_SUPERIOR_DIGITAL_COMPETENCES_AND_ITS_INTEGRATION_WITH_TECHNOLOGICAL_TOOLS_IN_HIGHER_EDUC](https://www.researchgate.net/profile/Gabino-Vargas-Murillo/publication/334657143_COMPETENCIAS_DIGITALES_Y_SU_INTEGRACION_CON_HERRAMIENTAS_TECNOLOGICAS_EN_LA_EDUCACION_SUPERIOR_DIGITAL_COMPETENCES_AND_ITS_INTEGRATION_WITH_TECHNOLOGICAL_TOOLS_IN_HIGHER_EDUC)

Villacrés León, J., Villamagua León, K., León Villacrés, M., León Villacrés, J., Ruilova Calva, A., & León Ordoñez, R. (mayo de 2024). Conductas disruptivas y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Saraguro. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(3), 84–100.

<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2020>

ANEXOS

Anexo A. Consentimiento informado

Fundado el 16 de
Diciembre de 1913

UNIDAD EDUCATIVA VICENTE FIERRO
"Pioneros en ciencia y tecnología al servicio del pueblo"

Tulcán, 05 de febrero de 2024

OFERTA EDUCATIVA

Sección Diurna

- Inicial 1
- Inicial 2
- Básica
- Básica Superior
- Bachillerato Técnico
- Bachillerato General

Sección Vespertina

- Básica Superior Intensiva
- Bachillerato Superior Intensivo

Señora Licenciada
Estrella Cuasapaz
Docente de Lengua y Literatura de la U. E. "Vicente Fierro"

Presente.

De mi consideración

Con un cordial saludo y en atención a la solicitud emitida el 02 de febrero de 2024, mediante el cual solicita autorización para aplicar una entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura, como también una encuesta a los estudiantes de Décimos Años de Educación Básica correspondiente a la asignatura de Lengua y Literatura; al respecto le informo que se autoriza aplicar dichas encuestas y entrevistas para lo que deberá coordinar con los estudiantes y docentes a ser tomados en cuenta.

Atentamente,

Magister Miguel Caicedo T.
Rector de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

Dirección:

Ciudadela Sociedad Obrera Calle Juan XXIII y Caciques Tulcanaza

Teléfono: 2980-466

Correo: uevicentefierro@gmail.com



Universidad Politécnica Estatal del Carchi

Ley No. 2006-36. Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 244 del 5 de abril del 2006

Tulcán, 02 de febrero de 2024

Señor Magister
Miguel Caicedo T.
Rector de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

Presente.

De mi consideración

Reciba un cordial y atento saludo, a la vez deseándole éxitos en sus actuales funciones en beneficio de la institución.

El motivo del presente es darle a conocer que me encuentro cursando la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y actualmente estoy realizando el trabajo de titulación con el tema: **"Genially para el aprendizaje de la lectura y ortografía"**

Por lo expuesto anteriormente, solicito muy comedidamente me autorice a realizar la aplicación de una entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura, como también una encuesta a los estudiantes de Décimos Años de Educación Básica para su respectivo análisis de información.

Por la favorable atención y contar con su aprobación anticipo mis debidos agradecimientos.

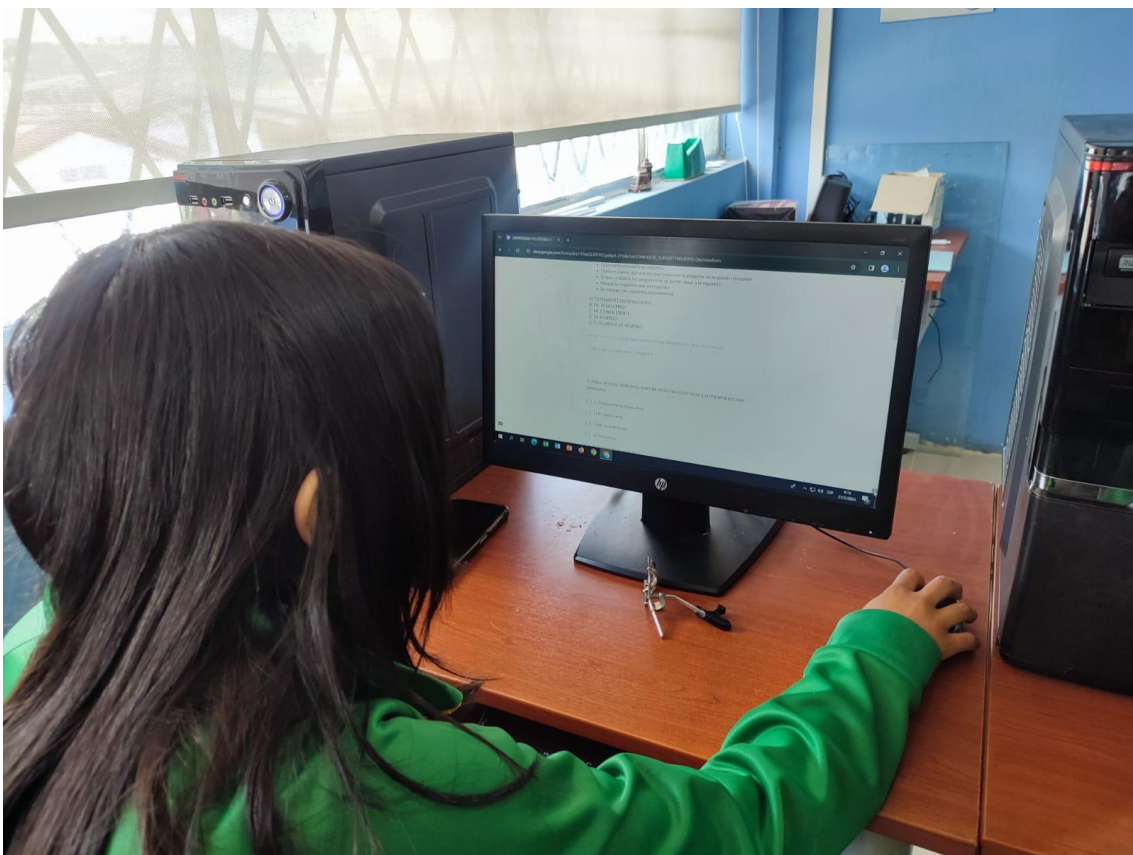
Atentamente,

Lcda. Estrella Cuasapaz.
C.I.: 0401080304

Maestrante de Educación, Tecnología e Innovación
Universidad Politécnica Estatal del Carchi



Anexo B. Aplicación encuestas a estudiantes unidad educativa Vicente Fierro



Anexo C. Entrevista a docentes de Lengua y literatura de la unidad educativa Vicente Fierro





Anexo D. Validación del ABSTRACT



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI - FOREIGN AND NATIVE
LANGUAGES CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Estrella Magdalena Cuasapaz Álvarez				
DATE: Martes, 11 de febrero de 2025				
Topic: "Genially para el aprendizaje de la lectura y ortografía"				
MARKS AWARDED QUANTITATIVE AND QUALITATIVE				
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	TOTAL 9		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI-
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGES CENTER**

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o
Investigación.



Autor: Estrella Magdalena Cuasapaz Álvarez
Fecha de recepción del abstract: 09 de febrero de 2025
Fecha de entrega del informe: 11 de febrero de 2025

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9; por lo cual se valida dicho trabajo.

Revisado por:  JESSICA PAOLA YANDÚN BECERRA Firma: 2025-02-11 09:52:42 -0500	Aprobado por:  JUAN CARLOS LÓPEZ Firma: 2025-02-11 09:52:42 -0500
Lda. Jéssica Yandún Becerra Docente del CIDEN	MSc. Juan Carlos López Coordinador de Centros Académicos y de Formación Complementaria