



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

REPÚBLICA DEL ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y
LITERATURA DE ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA

AUTORA:

ERIKA ILIANA HINOSTROZA CARRIEL

TUTOR:

MSC. FELIX AGUSTIN BRAVO FAYTONG

ECUADOR

2023-2024



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

RESUMEN:

La enseñanza de Lengua y Literatura es esencial para desarrollar habilidades de comunicación, comprensión y análisis crítico en los estudiantes, siendo fundamentales para la vida cotidiana y laboral. La literatura fomenta la creatividad y la apreciación artística, mientras que Genially, una plataforma interactiva, emerge como una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en este campo. Como justificación del problema enfatiza la importancia de desarrollar habilidades de escritura creativa en la educación de lengua y literatura, ya que estas habilidades son esenciales para el desarrollo de las habilidades analíticas y comunicativas de los estudiantes. La formulación del problema se centra en la necesidad de mejorar la alfabetización y la creatividad de los estudiantes mediante la introducción de herramientas tecnológicas innovadoras, como Genially, que permitan una mayor interacción y participación más activa en el proceso de aprendizaje. Se identifica un déficit en estas habilidades, atribuido en parte a la falta de atención, indisciplina y comunicación deficiente entre docentes y alumnos, así como a la escasa adopción de recursos innovadores. La investigación, de tipo aplicado, se llevó a cabo con una muestra intencional de 42 estudiantes del paralelo "B" de la institución educativa mencionada, con el objetivo de desarrollar estrategias didácticas innovadoras que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación adopta un enfoque mixto, combinando análisis cualitativos y cuantitativos para explorar el impacto de Genially como recurso didáctico en Lengua y Literatura. Utiliza métodos inductivos-deductivos para examinar datos recopilados de encuestas a docentes y estudiantes, así como entrevistas a autoridades educativas. De manera clara entre los principales resultados se destacan los fallos en clases que no están permitiendo desarrollar conocimientos tecnológicos y así facilitar el aprendizaje. Genially ha demostrado ser un recurso de aprendizaje innovador y eficaz en la educación de lengua y literatura, ayudando a mejorar significativamente la educación mediante la creación de contenidos interactivos y atractivos que estimulan la creatividad y fomentan la comprensión conceptual.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

RESUMEN

La enseñanza de Lengua y Literatura es esencial para desarrollar habilidades de comunicación, comprensión y análisis crítico en los estudiantes, siendo fundamentales para la vida cotidiana y laboral. La literatura fomenta la creatividad y la apreciación artística, mientras que Genially, una plataforma interactiva, emerge como una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en este campo. Como justificación del problema enfatiza la importancia de desarrollar habilidades de escritura creativa en la educación de lengua y literatura, ya que estas habilidades son esenciales para el desarrollo de las habilidades analíticas y comunicativas de los estudiantes. La formulación del problema se centra en la necesidad de mejorar la alfabetización y la creatividad de los estudiantes mediante la introducción de herramientas tecnológicas innovadoras, como Genially, que permitan una mayor interacción y participación más activa en el proceso de aprendizaje. Se identifica un déficit en estas habilidades, atribuido en parte a la falta de atención, indisciplina y comunicación deficiente entre docentes y alumnos, así como a la escasa adopción de recursos innovadores. La investigación, de tipo aplicado, se llevó a cabo con una muestra intencional de 42 estudiantes del paralelo "B" de la institución educativa mencionada, con el objetivo de desarrollar estrategias didácticas innovadoras que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación adopta un enfoque mixto, combinando análisis cualitativos y cuantitativos para explorar el impacto de Genially como recurso didáctico en Lengua y Literatura. Utiliza métodos inductivos-deductivos para examinar datos recopilados de encuestas a docentes y estudiantes, así como entrevistas a autoridades educativas. De manera clara entre los principales resultados se destacan los fallos en clases que no están permitiendo desarrollar conocimientos tecnológicos y así facilitar el aprendizaje. Genially ha demostrado ser un recurso de aprendizaje innovador y eficaz en la educación de lengua y literatura, ayudando a mejorar significativamente la educación mediante la creación de contenidos interactivos y atractivos que estimulan la creatividad y fomentan la comprensión conceptual.

Descriptor: Enseñanza de Lengua y Literatura, Genially, Escritura creativa, Comprensión conceptual, Herramientas tecnológicas.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

The teaching of Language and Literature is essential to develop communication, comprehension and critical analysis skills in students, being fundamental for daily and work life. Literature fosters creativity and artistic appreciation, while Genially, an interactive platform, emerges as a valuable tool to enhance teaching and learning in this field. As justification of the problem, it emphasizes the importance of developing creative writing skills in language and literature education, since these skills are essential for the development of students' analytical and communicative skills. The problem formulation focuses on the need to improve student literacy and creativity by introducing innovative technological tools, such as Genially, that allow for greater interaction and more active participation in the learning process. A deficit in these skills is identified, attributed in part to the lack of attention, indiscipline and poor communication between teachers and students, as well as the low adoption of innovative resources. The applied research was carried out with an intentional sample of 42 students from parallel "B" of the aforementioned educational institution, with the aim of developing innovative teaching strategies that improve the teaching-learning process. The research adopts a mixed approach, combining qualitative and quantitative analyzes to explore the impact of Genially as a teaching resource in Language and Literature. It uses inductive-deductive methods to examine data collected from surveys of teachers and students, as well as interviews with educational authorities. Clearly, among the main results, failures in classes stand out that are not allowing the development of technological knowledge and thus facilitate learning. Genially has proven to be an innovative and effective learning resource in language arts education, helping to significantly improve education by creating interactive and engaging content that stimulates creativity and fosters conceptual understanding.

Descriptors: Teaching of Language and Literature, Genially, Creative writing, Conceptual understanding, Technological tools.



ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	8
AGRADECIMIENTO	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
Introducción.....	1
Justificación del problema	4
Planteamiento del problema.....	6
Precisión del tema, (como acotación del problema y en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas).....	8
Objeto de la investigación.....	8
Objetivo general.....	8
Planteamientos hipotéticos, (preguntas científicas, idea a defender, guía temática (investigación con perfil histórico). La hipótesis solo en investigaciones que se requiera y sea demostrable).....	8
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas).....	9
Objetivos específicos de la investigación	9
Declaración del tipo de investigación	10
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA TESIS	12
ANTECEDENTES	12
MARCO TEÓRICO	14
Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)	14



Principales Definiciones	14
Importancia de la TIC en el ámbito educativo.....	15
Herramientas digitales educativas	16
Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)	17
Principales definiciones	17
Importancia de las TAC en el proceso de enseñanza aprendizaje	18
Recursos didácticos.....	20
Principales definiciones	20
Competencia digital	21
Principales recursos digitales orientados en educación	21
Kahoot.....	21
Mentimeter.....	22
Educaplay.....	23
Flipgrid.....	23
Google Classroom.....	23
Genially.....	25
Principales definiciones	25
Características.....	26
Beneficios del uso de Genially	27
Ventajas y desventajas	28
Ventajas de utilizar el Genially:.....	28
Desventajas del Genially:	29
Gamificación.....	29

Genially como proceso de enseñanza y aprendizaje.....	29
Lengua y Literatura.....	30
Principales definiciones	30
Lengua	30
Enseñanza de la literatura	30
Relación Lengua y Literatura con gamificación.....	31
Relación Lengua y Literatura con Genially.....	31
Bases legales	32
Constitución de la República del Ecuador.....	32
Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)	32
Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	34
Enfoque de la Investigación.....	35
Alcance de la investigación	35
Tipo de investigación.....	36
Diseño de la investigación	37
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	37
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	37
Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo	38
Población	38
Muestra	38
Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	39
Etapas de diagnóstico inicial.....	40



Modelación de la propuesta	41
Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)	43
El análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial se presenta en este capítulo .	48
Propuesta.....	66
Objetivos de la propuesta.....	67
Objetivo general.....	67
Objetivos específicos	67
Alcance de la propuesta	67
Beneficios de Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura:	67
Desarrollo de la propuesta	68
Validación de la propuesta.....	72
Conclusiones	74
Recomendaciones.....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS	86



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Conceptualización y Operacionalización de las variables.....	34
Tabla 2	<i>Ficha de observación áulica</i>	43
Tabla 3	<i>Encuesta estructurada a docentes de bachillerato.</i>	47
Tabla 4	<i>Resultado de la ficha de observación</i>	48
Tabla 3	<i>Encuesta estructurada a docentes de bachillerato.</i>	55
Tabla 3	<i>Utilización de Genially este año escolar.</i>	57
Tabla 4	<i>Tipos de recursos más útiles.</i>	58
Tabla 5	<i>Impacto del uso de Genially en temas de Lengua y Literatura.</i>	59
Tabla 6	<i>Interactividad con la utilización de Genially como aprendizaje.</i>	60
Tabla 7	<i>Intervenir Genially en más actividades o proyectos para clases de Lengua y Literatura.</i>	61
Tabla 8	<i>Dificultades al utilizar Genially en las horas clases.</i>	62
Tabla 9	<i>Satisfacción y valoración del uso de Genially.</i>	63
Tabla 10	<i>Sugerencias para mejorar la implementación de Genially en Lengua y Literatura.</i>	64
Tabla 11	<i>Recomendación para el uso de Genially a otros estudiantes.</i>	65
Tabla 16	<i>Validación de los docentes y estudiantes.</i>	72
Tabla 17	<i>Resultados de la validación por expertos.</i>	73



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 2 Encuesta de satisfacción dirigida a docente de décimo año.....	45
Figura 3 Encuesta de satisfacción dirigida a los estudiantes de décimo año.....	46
Figura 3 Utilización de Genially este año escolar.....	57
Figura 4 Tipos de recursos más útiles.	58
Figura 5 Impacto del uso de Genially en temas de Lengua y Literatura.	59
Figura 6 Interactividad con la utilización de Genially como aprendizaje.	60
Figura 7 Intervenir Genially en más actividades o proyectos para clases de Lengua y Literatura.	61
Figura 8 Dificultades al utilizar Genially en las horas clases.	62
Figura 9 Satisfacción y valoración del uso de Genially.	63
Figura 10 Sugerencias para mejorar la implementación de Genially en Lengua y Literatura.	64
Figura 11 Recomendación para el uso de Genially a otros estudiantes.....	65
Figura 13 Título de la propuesta.....	68
Figura 14 Objetivo de aprendizaje.....	69
Figura 15 Tema 1 de la propuesta: Escribo para informar.....	69
Figura 16 Conceptualización, subtema: pasos para realizar un informe.....	70
Figura 17 Conceptualización, subtema: La oración.....	70
Figura 18 Test de aprendizaje del tema 1: Partes básicas de la oración.....	71

ÍNDICE DE ANEXO

Anexo 1 Ficha de observación.....	86
Anexo 2 Entrevista dirigido al vicerrector y director de área.....	87
Anexo 3 Encuesta de satisfacción.....	88
Anexo 4 Encuesta a docentes de lengua y literatua.....	89
Anexo 5 Evidencia de aplicación de entrevistas.....	90
Anexo 6 Aplicación de los instrumentos.....	92

Introducción

La principal herramienta de comunicación de la sociedad es la lengua. La enseñanza de Lengua y Literatura da a los estudiantes las habilidades necesarias para comunicarse de manera efectiva, tanto escrita como oral. La vida cotidiana, el trabajo y las interacciones sociales dependen de estas habilidades.

La literatura es un medio artístico que inspira la creatividad y, a través de la enseñanza, permite a los estudiantes explorar y desarrollar habilidades de escritura creativa y apreciar la creatividad de otros escritores. Además, la educación en lengua y literatura puede ayudar a los estudiantes a expresar mejor sus sentimientos y pensamientos, enseñarles cómo presentar argumentos persuasivos y expresar sus ideas de forma clara y eficaz.

La literatura y el lenguaje son esenciales para el desarrollo general de una persona porque promueven el pensamiento crítico, la creatividad y una comprensión más profunda del mundo y la cultura. Estas habilidades y conocimientos son valiosos a lo largo de la vida y tienen un impacto positivo en la educación, el trabajo y la participación comunitaria. La enseñanza de lenguas y literatura es fundamental para desarrollar las habilidades de comunicación, comprensión y análisis crítico de los estudiantes, y la integración de tecnologías educativas como Genially es fundamental para mejorar el aprendizaje en este ámbito y adaptarse a la era digital.

Los métodos tradicionales de aprendizaje fomentan el pensamiento creador y la independencia cognoscitiva de los estudiantes y aproximan la enseñanza a la investigación tecnológica, brindando la posibilidad de desarrollar conscientemente el proceso de aprendizaje, por cuanto las situaciones planteadas, tienen en sí, no sólo el aspecto de contenido específico del área, sino también lo relacionado con lo metodológico o personal lógico, en donde lo relativo a la motivación (intereses, necesidades), se conjuga con la comprensión y sistematización del contenido.

Este estudio investiga y analiza el uso de Genially como herramienta pedagógica en lengua y literatura por parte de estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa Prócer José de Antepara. Genially es una plataforma interactiva que permite crear contenidos visualmente atractivos, lo que la convierte en una herramienta valiosa para involucrar eficazmente a los estudiantes. Se pueden lograr varios objetivos educativos utilizando este recurso, incluido fomentar la creatividad y mejorar la comprensión de conceptos literarios, así como desarrollar habilidades de escritura y comunicación.

Según Vygotsky (2001), la educación es un mecanismo mediante el cual la sociedad transmite sus valores, creencias y conocimientos a la nueva generación. En este contexto, la tecnología en la plataforma Genially se convierten en un vínculo entre el patrimonio cultural y la generación digital.

Esta investigación no solo contribuirá al avance del conocimiento en el campo de la educación, sino que también proporcionará a los docentes una comprensión más profunda de cómo Genially puede mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura, cumpliendo con la misión de transmitir el patrimonio lingüístico y literario a las nuevas generaciones.

El lenguaje y la literatura requieren un enfoque multifacético, y Genially brinda la flexibilidad necesaria para adaptarse a una variedad de estrategias pedagógicas. Además, es un recurso especialmente relevante en un entorno educativo cada vez más diverso y centrado en el estudiante porque puede personalizar el aprendizaje y fomentar la participación activa.

Esta investigación examinará cómo Genially puede ayudar a mejorar la enseñanza y el aprendizaje en Lengua y Literatura, así como sus efectos en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Además, se tomarán en cuenta las posibles restricciones y problemas de implementación.

La presente exploración busca examinar y aprovechar el potencial de las herramientas de la tecnología educativa, a través del recurso didáctico Genially, para mejorar la eficiencia del proceso de enseñanza – aprendizaje y lograr la adquisición de aprendizajes significativos por parte



de los estudiantes, que permitan el conocimiento de las aplicaciones entre los estudiantes de Decimo Año, de la Unidad Educativa Prócer José de Antepara (UEPJA) del Cantón Vinces de la provincia de Los Ríos; esto le permitirá al niño desarrollar una actitud tecnológica y convertirse en un ser reflexivo, crítico y analítico; capaz de seguir un método para realizar investigaciones a partir de la información disponible de Lengua y Literatura, formular hipótesis y verificar las mismas mediante la experiencia, con el objetivo de proporcionar información valiosa para educadores, investigadores y profesionales interesados en optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta área básica.

Es por eso que este proyecto tiene como objetivo enseñar y estimular el aprendizaje de Lengua y Literatura mediante la utilización del recurso didáctico Genially, con la intención principal de formar estudiantes activos y participativos en la comunidad educativa de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, situada en la ciudadela Fernando Rivera Caregua del cantón Vinces, provincia de Los Ríos.

Justificación del problema

Hoy en día es importante el fortalecimiento de las redacciones creativas dentro de la enseñanza didáctica, la Lengua y Literatura es fundamental para el desarrollo de las habilidades de comunicación, comprensión y análisis crítico en los estudiantes. Para llegar al desarrollo de las competencias anteriormente señaladas surge el hecho de utilizar la herramienta tecnológica Genially, la cual permite una mejor lectura comprensiva orientada al desarrollo de habilidades que contribuyen a la participación de los alumnos en clase.

Implementar este tipo de recurso didáctico para el presente proyecto investigativo es fundamental para los estudiantes, ya que se fortalecen las habilidades y destrezas para una mejor lectura comprensiva. Para Tapia (2020) la comparación de otros países de Latinoamérica poseemos un bajo nivel de lectura comprensiva ya sea debido a la carencia que estos puedan tener o falta de tiempo de los mismos son los justificativos más comunes dentro del tema.

El recurso didáctico Genially es un tipo software que se ha escogido con el fin de transmitir conocimientos de una forma interactiva y única, sus principales usuarios son el mundo educativo, desde primaria hasta la educación superior, su amplia gama de ofertas de plantillas de programas y propias permite que sea atractivo para las empresas u organizaciones, sin embargo se lo escogió porque se centra en la educación inclusiva ya que permite dotar a los contenidos de una manera lúdica e interactiva con el alumnado (Rodríguez, 2022).

El uso de Genially ofrece ventajas significativas en los estudiantes como, trabajo colaborativo, participación interactiva, creatividad, innovación, entre otras. En consecuencia, la utilización de Genially en el proceso educativo aporta un gran cambio positivo dentro de la clase, Para Ponce (2021) “ dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario incluir algún tipo de motivación para que los estudiantes tengan más interacción en el aula de clase, permite no solo que estos desarrollen habilidades sino que obtengan una mejor comprensión lectora y sean más participativos dentro de las actividades de estudio”, en la actualidad el aprendizaje virtual genera favorables resultados dentro de este método de enseñanza, ofrece que los docentes tengan las

herramientas necesarias para que los estudiantes absorban nuevos conocimientos y transformarlos en verdadero aprendizaje.

La implementación de herramientas didácticas como Genially, es considerado de gran aporte social para el alumnado ya que, fortalece las habilidades tecnológicas y virtuales haciéndolos competentes en un mundo tecnificado. En la actualidad, en la mayor parte de las organizaciones requieren personas capacitadas que cuenten con la ventaja de haber utilizado diferentes tipos de herramientas digitales para la innovación de sus empresas.

El presente trabajo investigativo, permitirá utilizar Genially como una estrategia didáctica innovadora en los procesos educativos, especialmente para el área de Lengua y Literatura, pues ayudará a dinamizar la manera de aprender y alcanzar conocimientos, para que los estudiantes de décimo año de la unidad educativa José Prócer de Antepara puedan desarrollar mejores niveles de lectura comprensiva, fomentando su interés tanto a la lectura y la creación de formatos didácticos, participativos e interactivos.

En el trabajo realizado por García y Cárdenas (2020) afirma que “la tecnología ha cambiado de manera positiva, como el uso de esta herramienta didáctica aporta en gran medida al aprendizaje, motivación y comprensión, debido a los múltiples espacios que esta presenta, logrando crear e incentivar de una manera eficaz el contenido expuesto logrando una efusión entre ellos al poder realizar infografías, diseñar y adaptarlas al uso del estudiante”. Este estudio puede contribuir a evaluar si Genially cumple con este propósito en el área de Lengua y Literatura.

Aunque la tecnología educativa es un campo en crecimiento, existen estudios centrados en áreas como Matemáticas, inglés y Ciencias sobre la implementación de Genially como recurso didáctico, más sin embargo esta investigación se desarrolla en el ámbito de Lengua y Literatura con lo cual se espera contribuir al cuerpo de conocimientos existentes.

Este proyecto ha considerado plantear como muestra al docente de Lengua y Literatura, así como también a los estudiantes de décimo año de educación general básica, abordando una metodología mixta coherente mediante la recolección de estos datos. Los datos cualitativos según

Herrera (2017), proporciona descripciones a partir de observaciones, entrevistas, narraciones, fotografías, en este sentido, permite tener una visión amplia del problema analizar. De manera cuantitativa se tendrá en cuenta al momento de utilizar métodos como encuestas, análisis estadísticos y cálculos matemáticos para recopilar y analizar los diferentes datos proporcionados.

Planteamiento del problema

Para Álvarez (2021) “las TIC han proporcionado a los docentes múltiples recursos para ayudar a enriquecer de conocimiento al alumnado”, dentro de los recursos didácticos la utilización de la herramienta Genially para los estudiantes de décimo año de la UEPJA, existe un déficit de lectura comprensiva y creatividad por parte de estos.

El mayor reto dentro de la educación del siglo XXI es Álvarez (2021) “el nuevo mundo digital el cual va creciendo de una manera acelerada, hoy ser competente dentro del ámbito educativo requiere saber manejar diferentes tipos de herramientas didácticas que permita un mejor desempeño y captación de información de los estudiantes”, de esta manera el alumnado al finalizar el año lectivo deba tener pleno conocimiento de las diferentes materias que se impartan dentro de la unidad educativa.

Sin embargo, esta tarea se transforma en un proceso un poco complejo debido a que existen factores que influyen negativamente en el desarrollo de este, como la falta de atención por parte de los alumnos, la indisciplina que ciertos de estos poseen, o la mala comunicación entre docente-estudiante, el poco uso de estos materiales innovadores hacen que ellos pierdan el interés en querer seguir aprendiendo de manera continua dentro de los salones de clase. Afectando el desempeño de la comprensión lectora no solo al área de Lengua y Literatura, sino al resto de áreas, debido a los bajos niveles de comprensión que esta representa para la institución, se considera un desafío académico, según reposan en actas por diferentes docentes iniciando cada año escolar. En total son 41 estudiantes los cuales hemos escogido para dicha investigación, matriculados actualmente en el curso antes mencionado.

En el Ecuador, la aplicación de las TIC dentro del aula de clase es un problema en cada institución educativa, y no solo por las limitaciones que se tiene en infraestructura sino también a la carencia de conocimientos en las competencias digitales y a la adaptación de las tecnologías de la información y comunicación por parte de toda la comunidad educativa (María Molinero y Ubaldo Chávez, 2019)

El proceso de lectura es considerado uno de los más importantes dentro de la formación escolar del estudiante, ya que está ligada con todo lo relacionado a sus labores diarias, dentro de la institución UEPJA ubicada en la provincia de los Ríos cantón Vinces, la cual fue fundada en el año de 1984 aun sin nombre, ya en el año de 1986 se le dio el nombre de colegio técnico “Prócer José Antepara” adaptándose a la vanguardia de la tecnología, es indispensable preparar excelentes estudiantes y formarlos como mejores ciudadanos, la falta de herramientas actualizadas de cómputo dentro de la institución hacen de una rutina a las clases que se imparten dentro de esta.

Por esta razón existen, tanto profesores como estudiantes que no cuentan con una preparación adecuada en el uso de la tecnología incluyendo la herramienta Genially, esto se ha vuelto un desafío durante la selección de las herramientas tecnológicas apropiadas en el ámbito de la asignatura de Lengua y Literatura; Que a su vez la falta de tiempo en planificar ha producido inseguridad y rechazo a las herramientas digitales en entornos educativos (María Molinero y Ubaldo Chávez, 2019)

La falta de estas herramientas, hacen que los docentes se vean orillados a adaptarse a estas nuevas tecnologías, impartiendo clases didácticas y motivadoras dentro de los salones de clase, el hecho de no fomentarlo se verán consecuencias en el desenvolvimiento de enseñanza-aprendizaje.

¿La falta de herramientas didácticas como Genially afecta al desarrollo de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del décimo año de educación básica de la UEPJA?



Precisión del tema, (como acotación del problema y en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas)

Genially como recurso didáctico en el área de Lengua y Literatura de estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa Prócer José de Antepara.

Objeto de la investigación

El objeto de esta investigación es analizar el impacto y la eficacia de la plataforma Genially como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura.

Objetivo general

Desarrollar estrategias didácticas innovadoras mediante la utilización de la herramienta Genially para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de décimo año de la UEPJA, 2023.

Planteamientos hipotéticos, (preguntas científicas, idea a defender, guía temática (investigación con perfil histórico). La hipótesis solo en investigaciones que se requiera y sea demostrable)

Hipótesis 1: ¿La utilización de la plataforma Genially como estrategia didáctica innovadora mejora significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de décimo año?

Hipótesis 2: ¿La incorporación efectiva de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje incrementa la comprensión de los conceptos literarios y mejora la interacción entre docentes y estudiantes?

Hipótesis 3: ¿Los docentes que integran la herramienta Genially como recurso didáctico muestran un aumento significativo en la competencia pedagógica y en la interacción con los estudiantes?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas)

Variable Independiente: Implementación de estrategias didácticas innovadoras mediante la herramienta Genially.

Variable Dependiente: Estudiantes del décimo año participativos, creativos y motivados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Objetivos específicos de la investigación

- Establecer la teoría epistemológica de la herramienta Genially mediante la comprensión de conceptos literarios aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes de décimo año.
- Evaluar la estrategia didáctica como propuesta, mediante la aplicación de los instrumentos de evaluación, entrevista y encuesta, dirigidos a docentes y estudiantes que involucran la asignatura de Lengua y Literatura
- Desarrollar las estrategias didácticas utilizando Genially, para fomentar la participación de los estudiantes, mejorando sus habilidades en el proceso de enseñanza/aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Declaración de la población y muestra

Se va a realizar una investigación con los estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara”, en la cual se presenta una población total de 120 estudiantes quienes están divididos en 3 paralelos, por lo cual la muestra es seleccionada de manera intencional, y estará conformada por 42 estudiantes del paralelo “B”.

Declaración del tipo de investigación

Investigación aplicada

Se considera que esta investigación es aplicada ya que es la mejor opción para abordar el objetivo principal que es desarrollar estrategias didácticas innovadoras mediante la utilización de la herramienta Genially para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de décimo año de la UEPJA, 2023.

Estructura de la tesis

La presente tesis está estructura en distintos componentes, cada uno de los cuales tiene un propósito específico dentro del marco general de la investigación. La siguiente es una descripción ampliada de cada sección:

La introducción, base inicial para el desarrollo de la investigación, proporciona una visión general del tema, describe la importancia y prepara el escenario para los siguientes capítulos. En esta sección se introduce la justificación, el problema junto a las preguntas científicas, se definen los objetivos y el alcance del estudio.

El capítulo 1 profundiza una revisión extensa de la literatura y a los referentes. También se explora la reseña historia y la evolución del tema de investigación, ofreciendo información sobre cómo ha progresado a lo largo del tiempo.

En el capítulo 2, se aborda una discusión detallada de los métodos de investigación empleados en el estudio. Se describe y analiza el diseño de la investigación, las técnicas de recopilación de datos y las herramientas utilizadas para la investigación.

El capítulo 3 representa el aporte de la investigación junto con el curso virtual propuesto, se presentan los principales hallazgos y contribuciones de la investigación, destacando los aspectos del estudio y los resultados del mismo.

Las conclusiones resumen los hallazgos de la investigación los cuales están elaborados en correspondencia con cada uno de los objetivos inicialmente planteados. Proporcionado una visión general de los principales resultados y se abordan las limitaciones encontradas durante la investigación. Las recomendaciones identifican las áreas de necesidad adicional de la investigación, se ofrecen sugerencias para dar continuidad a futuras investigaciones o aplicaciones prácticas basadas en los resultados presentados en la tesis.

Los anexos muestran materiales que respaldan el contenido del artículo, incluidos instrumentos o herramientas utilizados en el estudio, tablas y figuras con datos e información adicional para mejorar la comprensión del estudio. La sección Referencias enumera todas las fuentes, referencias y citas utilizadas en el artículo, proporcionando así una lista completa de referencias.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA TESIS

ANTECEDENTES

A partir de la revisión de investigaciones previas, se observa una amplia gama de publicaciones que abordan diversas metodologías utilizando plataformas digitales como Genially. En este contexto, se proporcionan detalles sobre algunos estudios que guardan relación con la temática abordada en la presente investigación.

En la Universidad de Santander en Colombia, se lleva a cabo un proyecto titulado `Implementación de Genially como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de grado cuarto del colegio del sagrado corazón-calle 74 de Barranquilla (atlántico)` (Otero-Hamburger, 2021). El objetivo de este proyecto es fortalecer el proceso de comprensión lectora mediante la implementación de una estrategia lúdico-pedagógica utilizando la herramienta Genially. Se utiliza un enfoque de investigación socio-crítico orientado a la práctica educativa, y se ha encontrado una relación significativa y positiva entre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la mejora de la comprensión lectora.

En este sentido, se reconoce que las TIC, como las herramientas utilizadas en este proyecto, son muy útiles para abordar el déficit de lectura que existe tanto en los estudiantes como en la población en general.

Asimismo, otro estudio para fortalecer la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Maiporé en Bucaramanga, mediante la utilización de la herramienta Genially (Angulo, 2022). La investigación se aborda desde un enfoque cualitativo, con planteamientos metodológicos de acción pedagógica que incluyen el análisis descriptivo de datos y el diálogo constante entre las acciones y la reflexión. Durante la implementación, se destacó una comunicación interactiva con los estudiantes, empleando diversas formas de contenido para promover el aprendizaje significativo a través de herramientas tecnológicas. Para lo cual sugiere realizar clases interactivas con roles dinámicos para los participantes, destacando la importancia de este enfoque en el fortalecimiento de la competencia matemática.

Además, se llevó a cabo otro estudio con el objetivo de fortalecer la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Maiporé en Bucaramanga, utilizando la herramienta Genially (Angulo Mantilla et al., 2022b). Esta investigación se basa en un enfoque cualitativo, con enfoques metodológicos de acción pedagógica que incluyen el análisis descriptivo de datos y la reflexión constante sobre las acciones realizadas. Durante la implementación de este estudio, se puso énfasis en una comunicación interactiva con los estudiantes, utilizando diferentes formas de contenido para fomentar el aprendizaje significativo a través de herramientas tecnológicas. Se sugiere realizar clases interactivas con roles dinámicos para los participantes, lo cual se considera de gran importancia en el fortalecimiento de la competencia matemática.

En la Universidad Católica de Cuenca, en Ecuador, se presentó la tesis titulada 'Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica' (Koinonia et al., 2021). Esta tesis se basó en una investigación descriptiva y un diseño no experimental. En su estudio, mencionaron que en varios países como España, México, Venezuela e incluso Ecuador, se han implementado herramientas tecnológicas en la enseñanza, demostrando que su uso facilita y motiva a los estudiantes, mejorando así sus conocimientos y rendimiento académico. Estos resultados respaldan la idea de que el aprendizaje a través del juego es una técnica importante que debería considerarse en todas las instituciones educativas.

En la Universidad Técnica Del Norte, ubicada en la provincia de Bolívar, se llevó a cabo un trabajo de investigación titulado 'Uso de Genially como herramienta para la creación de recursos educativos digitales en la asignatura de ciencias naturales de educación básica superior', realizado por Cervantes (2023) El objetivo de este estudio fue crear recursos digitales utilizando la herramienta Genially para los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio San Gabriel de Piquiucho. El enfoque utilizado en esta investigación fue mixto, combinando métodos documentales y de campo. Los resultados concluyeron que la herramienta Genially es versátil y aplicable en todos los campos del conocimiento para la creación de recursos digitales. Sin embargo, su efectividad depende de la estrategia pedagógica del docente, ya que es necesario

acompañar los recursos con una metodología innovadora para evitar la monotonía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, no se han encontrado investigaciones específicas sobre el uso de plataformas digitales en la ciudad de Vinces. Sin embargo, en la ciudad de Montalvo que pertenece a la misma provincia, Morocho (2022) realizó una investigación titulada ‘Uso de plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lenguaje y literatura de los estudiantes de cuarto grado en la Unidad Educativa Fisco Misional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021’. En este estudio, se utilizó plataformas digitales y actividades lúdicas para mejorar la ortografía en el área de Lengua y Literatura. La investigación empleó una metodología mixta que incluyó encuestas y observaciones. Los resultados mostraron que la implementación de estas plataformas digitales y actividades lúdicas ayudó a disminuir los errores ortográficos. Los estudiantes se motivaron e inspiraron al participar en estas actividades, lo que les permitió aplicar nuevas estrategias y mejorar su escritura.

MARCO TEÓRICO

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Principales Definiciones

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO,2019) define las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como un elemento crucial para el desarrollo de sociedades del conocimiento inclusivas. Además, la integración efectiva de las TIC en las escuelas y las aulas puede transformar la pedagogía y empoderar a los alumnos, siendo los docentes fundamentales para garantizar la equidad y la calidad del aprendizaje mediante el uso adecuado de estas tecnologías.

Por su parte, Marín (2020) menciona que, a partir del siglo XX, la humanidad experimentó una transformación significativa debido a la influencia y la difusión de dispositivos tecnológicos, los cuales tuvieron un impacto en el desarrollo de empresas, organizaciones y sistemas, incluido el sistema educativo. Esto provocó un cambio radical en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de modo que hablar de educación implica inevitablemente mencionar la tecnología educativa.

Asimismo, Cortes (2020) indica que las Tecnologías de la Información y la Comunicación han sido integradas en la educación desde diversas perspectivas, lo que ha resultado en una variedad de aplicaciones y ha generado muchas esperanzas con respecto a los cambios, avances y mejoras en las metodologías educativas y en la evaluación del progreso del estudiante.

En base a las definiciones previas y la experiencia en el campo, se puede describir a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramientas dinámicas que simplifican la obtención, procesamiento y transmisión de información. Además, al incorporarse en la educación, estas tecnologías transforman la forma de enseñar y promueven la inclusión, la diversidad y el empoderamiento de los estudiantes. Debido a su constante desarrollo, las TIC brindan oportunidades para mejorar la calidad educativa y fomentar la innovación en las prácticas de enseñanza.

Importancia de la TIC en el ámbito educativo

Al hablar de tecnología educativa, no solo nos referimos a los materiales didácticos y recursos digitales utilizados en las clases, sino también a los recursos empleados en la planificación de las clases, el trabajo administrativo y todas las tareas de los docentes. El uso de las TIC permite a los maestros y profesores desarrollar sus clases de manera más sencilla y didáctica, al mismo tiempo que facilitan la creación de entornos de aprendizaje colaborativos e interactivos (Chapa & Cedillo, 2022).

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) abarcan las herramientas, programas, prácticas y recursos tecnológicos que permiten el acceso, la transmisión, el procesamiento y la gestión de la información (Isabel Quiñonez-Quiñonez et al., 2021). Han transformado nuestra forma de vida y la manera en que nos relacionamos con los demás y con nuestro entorno, por lo tanto, desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al cambiar los roles de los participantes en el mismo, fomentando la participación y el uso de metodologías más flexibles y adaptadas a las necesidades de los estudiantes (Armas & Alonso, 2022).

Como mencionan los autores anteriores, dentro de la importancia de las TIC en el entorno educativa abarca tanto los recursos digitales utilizados en el aula como las herramientas utilizadas por los docentes para planificar y administrar las clases. Además, son fundamentales en el proceso educativo al posibilitar el acceso, transmisión y gestión de información. Su impacto se refleja en la transformación de la enseñanza-aprendizaje, promoviendo la participación, el empleo de metodologías flexibles y la creación de entornos colaborativos e interactivos adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes.

Herramientas digitales educativas

Los progresos en el ámbito de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han requerido que la formación educativa del docente se actualice, ya que los modelos tradicionales de enseñanza se han vuelto completamente obsoletos en comparación con las nuevas herramientas digitales (Campuzano, 2022).

Las herramientas educativas digitales tienen el propósito de promover un cambio positivo e inclusivo en el entorno escolar. Se requiere disponer de herramientas educativas digitales manipulables y de fácil acceso para asegurar una educación de calidad, lo cual facilitaría el proceso de aprendizaje y la participación en actividades en línea (Mero, 2021).

Los recursos digitales en el ámbito educativo han experimentado un aumento considerable debido a los cambios en la forma de educar, lo que ha posibilitado a los docentes seguir proporcionando servicios educativos a sus estudiantes desde sus hogares. En el contexto de la pandemia, ciertas herramientas digitales han cobrado relevancia, como Genially, Kahoot, Mentimeter, Educaplay, Flipgrid, Google Classroom, Moodle, WhatsApp, Meet, entre otras (Martín Delgado et al., 2020). Estas herramientas han facilitado la comunicación, la colaboración y la interacción entre docentes y estudiantes en un entorno educativo virtual (Castro & Coras, 2024).

En este contexto se puede mencionar que las herramientas educativas digitales buscan promover un entorno escolar inclusivo y de calidad, facilitando el acceso y la manipulación de

recursos en línea para mejorar el proceso de aprendizaje. En el contexto actual, especialmente durante la pandemia, herramientas como Genially, Kahoot, Mentimeter, entre otras, han emergido como facilitadores clave para la comunicación y la interacción entre docentes y estudiantes en entornos virtuales.

Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

Principales definiciones

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) son el producto de la aplicación estratégica de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con el objetivo de mejorar el proceso de aprendizaje a través de dinámicas y prácticas educativas que involucren el uso didáctico de la tecnología digital. El uso de las TAC implica el diseño, la implementación y la evaluación de actividades que van más allá del mero uso instrumental de artefactos, sistemas y procesos, con el fin de crear un entorno que fomente el interés y la gestión del aprendizaje, la práctica, la ilustración, la propuesta, la interacción y la ejemplificación. (Martínez, 2021)

El Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2021) afirma que las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) son fundamentales para el progreso de la educación. Por lo tanto, se plantean enfoques innovadores que las integren en los procesos educativos, a través del desarrollo de habilidades digitales, acercándose así a la sociedad del conocimiento y transformando la educación en una escuela digital.

Por su parte, Yoza & Villavicencio (2021) señalan que las TAC son recursos tecnológicos que plantean desafíos y enriquecen la educación al facilitar el proceso de aprendizaje. Estas herramientas demandan una mayor capacitación y dedicación por parte de los involucrados en la educación, fomentan la motivación de los estudiantes y tienen el potencial de mejorar los logros académicos.

En base a los autores y la experiencia de campo el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) implica más que simplemente utilizar herramientas tecnológicas. Se trata de diseñar, implementar y evaluar actividades creando entornos que fomenten la participación

activa, la gestión del aprendizaje y la interacción. Las TAC son esenciales para el progreso educativo, y es crucial adoptar enfoques innovadores que las incorporen en los procesos educativos, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades digitales y la adaptación a la sociedad del conocimiento. Aunque demandan una mayor capacitación por parte de los educadores, tienen el potencial de motivar a los estudiantes y mejorar su desempeño académico.

Importancia de las TAC en el proceso de enseñanza aprendizaje

Para, Zulaica & Villagómez (2019) las TAC se han convertido en herramientas de gran importancia en la vida cotidiana de las personas, proporcionándoles un vasto mundo de información y un medio de comunicación que trasciende fronteras. Esto les permite avanzar en su desarrollo cultural, ya que pueden estar conectados desde cualquier lugar del planeta y estar al tanto de lo que sucede en todo el mundo. Además, no se puede ignorar el impacto de estos avances en el ámbito educativo.

Por otro lado, Ureta & Rossetti (2020) sostienen que las TAC desempeñan un papel importante en la integración de las prácticas pedagógicas, ya que estas herramientas tecnológicas contribuyen a la orientación hacia la construcción de aprendizajes significativos. En este proceso, los roles de los participantes en la educación se entrelazan: por un lado, el docente supervisa el aprendizaje, guía a los estudiantes, los orienta en la resolución de desafíos, estimula la generación de conocimiento y fomenta la expresión de sus opiniones; por otro lado, el estudiante asume autonomía y responsabilidad en su aprendizaje, desarrollando competencias que le permiten dirigir y regular su conocimiento mediante diversos recursos

En cambio, Yoza & Vélez (2021) acentúan que el valor de las TAC reside en su capacidad para potenciar el rendimiento académico y fortalecer las competencias digitales. Para que logre esto, el docente debe elegir de forma adecuada las herramientas, teniendo en cuenta el área de estudio, los estudiantes y los recursos disponibles. Además, el docente se forme de manera continua, dado que este es un ámbito en constante evolución.

Estos autores mencionan que es de vital importancia las TAC, en el ámbito educativo, por lo que desempeñan un papel crucial al integrar prácticas pedagógicas que promueven aprendizajes significativos. Esto implica una colaboración entre docentes y estudiantes, donde el primero guía y estimula el aprendizaje mientras que el segundo asume autonomía y responsabilidad en su proceso de adquisición de conocimiento.

Las competencias digitales abarcan un conjunto de habilidades y conocimientos fundamentales para desenvolverse efectivamente en la era digital. Estas competencias se estructuran en torno a cinco dimensiones principales (Calatayud et al., 2018):

- Dimensión de información implica la capacidad de buscar, evaluar y utilizar de manera crítica la información disponible en línea.
- Comunicación digital se refiere a la habilidad para interactuar y colaborar de manera efectiva utilizando herramientas digitales.
- Creación de contenido digital implica la capacidad de desarrollar y compartir material multimedia de manera creativa y significativa.
- Seguridad digital abarca el conocimiento y la aplicación de medidas para proteger la privacidad y la seguridad en línea,
- Dimensión de resolución de problemas digitales se centra en la habilidad para identificar y resolver problemas técnicos y éticos en entornos digitales. Estas cinco dimensiones son fundamentales para el desarrollo de competencias digitales sólidas en la sociedad contemporánea.

En la actualidad, las competencias digitales son esenciales para desenvolverse en un mundo cada vez más digitalizado. Estas habilidades no solo implican el manejo de herramientas tecnológicas, sino también la capacidad de buscar, evaluar y utilizar la información de forma crítica, así como interactuar de manera efectiva y segura en entornos digitales. Además, la creatividad y la resolución de problemas son aspectos clave para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la era digital y enfrentar sus desafíos. Asimismo, las competencias

digitales no son simplemente una opción, sino una necesidad para participar activamente en la sociedad contemporánea.

Recursos didácticos

Principales definiciones

Según Vargas (2017) indica que los recursos didácticos pueden ser tangibles o digitales, y su función principal es generar interés en los estudiantes, adaptándose a sus características físicas y mentales. Además, facilitan la labor docente al proporcionar orientación, y tienen la capacidad de adaptarse a diversos tipos de contenido.

Asimismo, los recursos didácticos son esenciales y necesarios, ya que posibilitan el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes. Estas estrategias educativas deben adaptarse a los distintos niveles educativos y áreas de estudio, considerando el desarrollo evolutivo de los alumnos. Tienen un rol crucial, ya que, sin ellos, el aprendizaje sería menos relevante y despertaría menos interés y motivación (Zambrano & Intriago, 2022).

Por otra parte, Chango & Sailema (2017) menciona que son herramientas adaptables que promueven una comprensión más efectiva del conocimiento, lo que resulta en un ahorro de tiempo y un aprendizaje más sólido. De esta manera, contribuyen a la expansión de nuevas fronteras educativas al transmitir conceptos a los estudiantes, lo que a su vez desencadena el desarrollo de habilidades y capacidades latentes en los alumnos. Esto permite que los docentes refuercen los hábitos de estudio de los estudiantes y reconozcan la eficacia de estos recursos educativos en diversas áreas de aplicación del aprendizaje.

Según lo expuesto por los autores previamente citados, los recursos didácticos, ya sean en formato físico o digital, tienen un rol crucial en el contexto educativo. Además, consiste en estimular el interés de los estudiantes y adaptarse a sus necesidades individuales, lo que simplifica la labor del profesor y se ajusta a una variedad de contenidos y niveles educativos.

Competencia digital

En el siglo XXI, la ciencia y la tecnología han experimentado un avance rápido, lo que ha llevado a una transformación constante en todas las sociedades. Este progreso se ha reflejado en los ámbitos económicos, políticos, culturales, sociales y educativo. La revolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación, con el Internet como protagonista, ha sido fundamental en la transmisión de información. Según Zarate (2017), este fenómeno ha tenido un impacto significativo en el mundo real.

Las competencias TIC en el ámbito educativo, especialmente en la enseñanza, se a la que se hacen las habilidades que hacen las habilidades que hacen un artículo para utilizar de manera efectiva las herramientas tecnológicas en sus prácticas educativas. Estas competencias les permiten cumplir con metástasis y satisfacer las necesidades de los estudiantes de la manera coherente.

Según Vera (2021), las competencias TIC son un conjunto de habilidades, estrategias y conocimientos necesarios para utilizar correctamente las tecnologías de la información y la comunicación. Estas habilidades, según Revelo-Rosero & Carrillo-Puga (2018), permiten generar nuevos modelos de producción y compartición de información en tiempo real entre estudiantes y docentes. Por lo tanto, es fundamental que los docentes tengan la capacidad de enseñar, generar interés por el aprendizaje, promover la motivación constante y ser innovadores en el uso eficiente de las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento. Esto les permitirá atender de manera efectiva la diversidad de estudiantes que tienen a su cargo durante un período de tiempo determinado.

Principales recursos digitales orientados en educación

Los principales recursos digitales orientados en educación son variados y de acuerdo a la necesidad de utilización, entre ellos vamos a mencionar los siguientes:

Kahoot

Para Silva & Herrera (2022) Kahoot es una plataforma interactiva que fomenta la participación de los estudiantes a través de cuestionarios creados por los profesores y respondidos

en dispositivos inteligentes. En el ámbito educativo, esta plataforma combina la innovación tecnológica con la diversión, promoviendo la consolidación de conocimientos, la autorregulación y el trabajo en equipo.

El proceso de evaluación con Kahoot incluye la recopilación de opiniones y la asignación de tareas para jugar desde cualquier lugar utilizando dispositivos tecnológicos. Además de facilitar la creación y el intercambio de contenidos, Kahoot utiliza el juego como una herramienta principal para el aprendizaje, lo que permite evaluar y repasar temas educativos.

Mentimeter

Mentimeter es un software en línea (www.mentimeter.com) con una interfaz atractiva y muy intuitiva de utilizar que permite preparar y realizar la totalidad de una clase de manera interactiva. Su potencial radica en que puede transformar el aula en un entorno de aprendizaje más interactivo, atractivo e inclusivo (Mohín, 2020).

Asimismo, ofrece la visión de que las tecnologías pueden ser aliadas de la enseñanza tanto en modalidad presencial como online. Y dos, en un sentido didáctico al incorporar las claves de la gamificación en el sistema de respuesta.

Mentimeter tiene la posibilidad de elaborar diapositivas de preguntas, de presentación de contenido en las que colgar fotos o imágenes, vídeos, documentos, citas, párrafos, viñetas o números. Las opciones que presenta son muy variadas: el/la docente puede lanzar una pregunta (oralmente o por escrito en Mentimeter) a la audiencia (alumnado) y la respuesta se da en tiempo real. Va apareciendo en la pantalla y todas las personas participantes pueden ver los resultados que van manifestándose. La respuesta puede ser cuantitativa (opción múltiple, quizzes, ranking o selección de imágenes) o cualitativa (nube de palabras o respuestas abiertas, es el/la docente quien decide el tipo de respuesta, cuando prepara la pregunta. Hay que tener en cuenta que la versión gratuita limita el número de preguntas y de cuestionarios (Jiménez, 2022).

Educaplay

Según Páez (2022), esta herramienta es versátil y aplicable en todos los niveles educativos, desde la primera infancia hasta la educación superior, ofreciendo una variedad de funciones que incluyen evaluación, refuerzo, motivación y acceso a un extenso repositorio de juegos creados por otros usuarios. Kahoot permite a los profesores optimizar su tiempo de planificación al adaptarse a las necesidades específicas de sus estudiantes. Además, al fomentar el intercambio de conocimientos a través de actividades innovadoras, ha generado una comunidad de aprendizaje en constante crecimiento.

Flipgrid

Para Franco (2021) Flipgrid es una plataforma versátil y accesible que se puede utilizar en todos los niveles educativos es facilitar discusiones en línea y promover un diálogo dinámico y participativo entre docentes y estudiantes en entornos virtuales. Aunque la interacción cara a cara ofrece una experiencia fluida y enriquecedora para muchos alumnos, las modalidades virtuales también tienen sus ventajas. Estas modalidades permiten a los estudiantes sentirse más cómodos al expresarse, practicar la comunicación y la expresión oral en un formato asíncrono.

Google Classroom

El Google Classroom es una herramienta que permite trabajar el aula aumentada, esta plataforma gratuita que es utilizada para fines educativos permite un contacto permanente entre alumnos y docentes, es decir es una plataforma de aprendizaje semipresencial. La plataforma de Google Classroom contiene una página principal, desde ahí los docentes van creando aulas para que participen los alumnos y así poder asignar tareas, enviar y recibir mensajes, subir materiales, videos, entre otros (De Coro, 2020).

Canva

Canva es una plataforma en línea que fue lanzada en 2012 y se enfoca en el diseño gráfico, la publicidad y la comunicación. Es una herramienta gratuita que ofrece a los usuarios una amplia gama de opciones para crear diseños y productos personalizados. Además de la versión gratuita,

Canva también ofrece un servicio Premium con características avanzadas a un precio asequible, lo que permite obtener resultados profesionales en diferentes campos (Ramírez, 2018).

Además, Álvarez (2022) menciona que esta herramienta ofrece un gran número de plantillas prediseñadas sobre las que podemos generar nuestros proyectos (infografías, pósteres, presentaciones, vídeos, entradas de Instagram, etc.). El formato de estas viene determinado por la propia aplicación, aunque también permite la creación desde cero (redimensionar las medidas, modificar la tipografía, el color, el fondo).

Asimismo, Canva es una plataforma interactiva que permite a los usuarios generar una amplia variedad de contenido, como publicaciones, historias, logotipos, anuncios, carteles, collages, tarjetas, memes, folletos y más. Esta herramienta se adapta a la creatividad y necesidades individuales, lo que fomenta la creatividad de los estudiantes en el ámbito de la Lengua y Literatura. Al aprovechar eficientemente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas mediadoras del aprendizaje colaborativo, Canva incrementa los procesos cognitivos y promueve la participación activa de los estudiantes (Arcentales, 2020).

Padlet

Para (López, 2022) es fundamental el aprendizaje y la utilización de recursos como la pizarra colaborativa Padlet, que facilita una forma accesible y directa de compartir conocimientos con los alumnos. Esta herramienta no solo ayuda a reforzar el aprendizaje previo, sino que también estimula la presentación de ideas y la muestra de diversos trabajos en el contexto educativo, ofreciendo una visión amplia y completa sobre cualquier tema tratado en el aula.

De acuerdo con (Rivadeneira Cortez, 2023) La importancia del uso de Padlet es crucial debido a su capacidad para crear un entorno colaborativo que promueve un aprendizaje significativo. El uso de herramientas tecnológicas como esta facilita la creación de clases innovadoras y colaborativas, lo que motiva a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje, lo que a su vez mejora su rendimiento académico. Además, otra ventaja es que no requiere registro como otras plataformas similares.

Padlet tiene una amplia gama de aplicaciones en el entorno educativo, desde ser una herramienta para evaluar el conocimiento de los estudiantes hasta funcionar como un mural para recopilar ideas sobre un tema específico, entre otras funciones (Beltrán, 2022). Además, ofrece la capacidad de descargar archivos almacenados en el mural para su uso en otras aplicaciones. Debido a su versatilidad, Padlet puede adaptarse tanto a tareas básicas como a proyectos educativos más avanzados. Al permitir la interacción en tiempo real entre estudiantes y entre profesores y alumnos, Padlet se convierte en un recurso valioso para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en el aula.

Y como objeto de investigación y principal recurso digital resaltamos la herramienta Genially.

Genially

Principales definiciones

Genially es una herramienta multimedia que posibilita la adaptación, creación y diseño de contenidos audiovisuales interactivos. Además, incluye animación, interactividad e integración de diversas plantillas que simplifican la elaboración de infografías, trípticos, presentaciones, revistas, entre otros. Otras características relevantes de esta aplicación son la gamificación y la mediación, las cuales se emplean de manera efectiva y eficiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños, considerados como la generación de nativos digitales (Trejo, 2018).

Según, Gordón (2020) Genially es fundamental destacar que la principal fortaleza radica en la versatilidad y facilidad de uso, ya que esta herramienta multimedia posibilita la inclusión de contenidos interactivos que aportan dinamismo, como el uso de la gamificación y narrativas digitales, que permiten también el uso de plantillas para la creación de productos finales tales como infografías, revistas digitales, trípticos, guías y juegos. Esto enriquece los contenidos con aplicaciones que contribuyen significativamente a la mediación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Tipán & Carrera (2022), Genially es una herramienta en línea que simplifica la creación de materiales audiovisuales, los cuales enriquecen los diversos contenidos generados para

los estudiantes. Esta herramienta, además de facilitar esta función, cuenta con numerosos elementos como presentaciones, infografías, vídeos, currículums, cuestionarios, entre otros.

Además, para Toapanta (2023) Canva representa una herramienta en línea revolucionaria que permite que el maestro realice diseños y presentaciones interactiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de permitir la creación de presentaciones y secuencias didácticas, ofrece la posibilidad de elaborar mapas mentales y conceptuales, infografías, imágenes interactivas, líneas de tiempo, cómics, comparativas, portfolios y más. Esta herramienta innovadora facilita a los estudiantes un aprendizaje visual, interactivo, dinámico y gamificado, permitiéndoles asumir un papel activo en su propio proceso de aprendizaje.

De acuerdo con los autores, mencionan que Genially es una plataforma multimedia versátil y fácil de usar que permite crear contenidos audiovisuales interactivos, lo cual destaca por su capacidad para incorporar elementos de gamificación y narrativas digitales, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la lectoescritura para niños nativos digitales.

Características

Para los docentes, esta plataforma aporta la capacidad de guiar el aprendizaje mediante el desarrollo de auténticas experiencias en espacios colaborativos, captando la atención en niveles muy superiores a los métodos tradicionales de enseñanza. Esta propuesta de modelo educativo dinámico ha revolucionado las aulas de muchos países al involucrar a todos los miembros de una comunidad educativa, ha multiplicado la conexión entre alumnado y profesorado creando clases híbridas y virtuales. Genially ofrece una gran variedad de contenidos amigables y además dispone de tutoriales de ayuda para la interacción (Cachipiendo, 2024).

Genially se destaca por diversas características que lo hacen una herramienta versátil y efectiva para la creación de contenidos interactivos en el ámbito educativo (Cárdenas, 2021):

- Variedad de recursos visuales: Permite la creación de presentaciones, infografías y otros recursos visuales, ofreciendo flexibilidad en la presentación de información.

- **Interactividad:** Facilita la integración de elementos interactivos como enlaces, vídeos, audios y animaciones, lo que enriquece la experiencia del usuario y fomenta la participación activa.
- **Facilidad de uso:** Su interfaz intuitiva y amigable hace que sea accesible para usuarios con diferentes niveles de habilidad técnica, permitiendo una rápida familiarización y uso efectivo de la herramienta.
- **Evaluación lúdica:** Posibilita la evaluación a través de actividades lúdicas y juegos, lo que añade un componente divertido y motivador al proceso de aprendizaje y evaluación.

Transversalidad y ramificación: Favorece la integración de contenidos de manera transversal y la creación de conexiones entre diferentes temas, promoviendo un enfoque integral y multidisciplinario en la enseñanza.

Beneficios del uso de Genially

El uso de Genially en la educación proporciona diversos beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta herramienta permite dar vida a los contenidos de manera dinámica y atractiva, estas son (A. Román & Loor, 2021):

- **Dinamismo y atracción visual:** Permite dar vida a los contenidos educativos mediante presentaciones y recursos interactivos, capturando la atención de los estudiantes y facilitando la comprensión de los conceptos.
- **Motivación del estudiante:** Genera un entorno de aprendizaje estimulante y atractivo, lo que fomenta la participación activa y el compromiso del estudiante con el contenido.
- **Adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje:** Ofrece una variedad de recursos multimedia y opciones de diseño que se adaptan a las preferencias y necesidades individuales de los estudiantes, atendiendo a diversos estilos de aprendizaje.



- Accesibilidad y facilidad de uso: Su interfaz intuitiva y amigable facilita su uso tanto para docentes como para estudiantes, sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.
- Gratuidad y accesibilidad: Está disponible de manera gratuita y es fácilmente accesible para la comunidad educativa, lo que la convierte en una herramienta accesible para todos.

Contribución al desarrollo de habilidades: Favorece el desarrollo de habilidades como la redacción creativa, la comprensión lectora y la expresión escrita, fortaleciendo así la formación integral de los estudiantes.

Ventajas y desventajas

Para, Vinuesa (2021) Genially es un recurso en idioma español, es sumamente intuitivo, no siendo necesario ser un experto en programación o diseño para obtener resultados espectaculares, para esto se detalla un conjunto de ventajas y desventajas según el mismo autor:

Ventajas de utilizar el Genially:

- Tiene múltiples plantillas gratuitas para trabajar, lo que facilita los diseños creativos personales.
- Además, puedes utilizar la herramienta en las redes sociales y que otras personas puedan observar.
- Esta herramienta si utiliza el Learning Management System (LMS) puede distribuir el contenido de manera sencilla por la plataforma o por descarga y se puede visualizar sin utilizar el internet.
- Se puede cambiar cualquier elemento creado y conservar el URL, razón por la cual si se tiene un blog de presentaciones.
- Se puede compartir en diferentes modalidades por el código html, esto ocasionará que la presentación sea directa y exclusiva.
- El programa tiene un icono que lo vuelve multidisciplinario.

Desventajas del Genially:

- Genera problemas para ordenar las presentaciones o trabajos realizados ya que, no crea carpetas de almacenamiento ni orden de elaboración, porque trabaja con URL.
- La visualización por telefonía móvil, (celular) pierde configuración, pero si puede tiene la opción de reducir el tamaño.

Gamificación

Primero, la palabra "gamificación" proviene de la palabra inglesa "gamification". Según Díez (2017) la gamificación es una estrategia que, dependiendo de los objetivos que se propongan los jugadores y sin importar la edad, ayuda a las personas a aprender cosas nuevas, desarrollar ciertas habilidades o perder el interés por algo.

La gamificación tiene una narrativa diseñada para la secuencia didáctica con elementos del juego que sirven como un sistema evaluación con propósito motivador, como insignias, tablas de score (puntuación) y recompensas; instrucciones del juego, detalle de la herramienta y recursos digitales empleados para el diseño de la gamificación, De igual manera se muestra el guion de cada juego diseñado.

Colomo (2020) mencionan que el juego, al igual que la mecánica de desafío y puntuación, también utiliza dinámicas de competición y recompensa, con libre elección y gestión del tiempo como componentes. En particular, concluyen que el juego favorece y desarrolla la atención y la participación, favoreciendo la autonomía en el aprendizaje.

Genially como proceso de enseñanza y aprendizaje

Genially es una plataforma en línea que ofrece una amplia variedad de opciones para generar contenidos de forma interactiva a través de plantillas de presentación animadas y atractivas, como póster, infografías, mapas, videos, entre otros elementos que pueden combinarse, como texto con imágenes, fotos y audio, en el contexto educativo. Esto se logra mediante la creación de diapositivas con el fin de involucrar a los estudiantes en un papel activo y dinámico, contribuyendo a que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo (González, 2019).

Por otra parte, Enríquez (2020) analiza de manera lógica por qué ha observado que las personas han dejado de leer. Él asume que para mejorar los hábitos de lectura, es necesario proporcionar herramientas pedagógicas que fortalezcan el proceso, aumenten el conocimiento y generen interpretaciones, así como mejoras en la redacción y escritura. Dado que la base de una sociedad radica en la capacidad de interpretar los elementos que se analizan, el uso de Genially como herramienta de enseñanza resulta sumamente útil, ya que mitiga cuestiones subjetivas, culturales, sociales e históricas.

Lengua y Literatura

Principales definiciones

Lengua

“Aprender lengua significa aprender a usarla a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas” (Cassany, 1997).

La lengua es el instrumento simbólico mediante el cual, como usuarios modificamos nuestro entorno para acceder a una visión particular del mismo. Posibilita, además la práctica lingüística, es decir se aprende a usarla y ser más efectivos en su manejo; por esos motivos enseñar y aprender lengua debe aportar habilidades y conocimientos mínimos para desenvolverse en el mundo estructurado y dirigido a personas alfabetizadas (Morán & Villao, 2020).

Enseñanza de la literatura

La literatura exige al lector un modo completo de lectura, no se trata solo de leer, en el sentido de analizar y comprender, sino también de interpretar “Evidentemente, la construcción de la competencia literaria su pone un prolongado proceso en el que hay que cuidarse de modo muy especial la adecuada gradación de las aportaciones que se frecen al lector en formación. La fuente básica de lo que pudiera denominarse input para el desarrollo de la competencia literaria es el cúmulo de lecturas y de referentes de la experiencia cognitiva acumulada, prioritariamente, a través de actividades y de experiencias de lectura/recepción y, de modo complementario, a través de aprendizajes de cuestiones específicas” (Moreira & Bravo, 2022).

Relación Lengua y Literatura con gamificación

Para Posligua & Machado (2024), la gamificación ha adquirido relevancia como una herramienta activa en el ámbito de la psicopedagogía debido a su capacidad para mejorar el desempeño escolar de los estudiantes. encontró que la implementación de estrategias gamificadas en el aula mejoró la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que se tradujo en un mayor rendimiento académico.

La personalización de desafíos y actividades según los ritmos individuales de los estudiantes fue fundamental para el éxito de la gamificación. El uso de tecnología accesible y herramientas digitales interactivas permitió la retroalimentación inmediata y la autoevaluación, incentivando el progreso y la participación activa de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura (Chiluisa, 2024).

Relación Lengua y Literatura con Genially

Catalán y Pérez (2020) manifiestan que, gracias a la variabilidad de opciones, que posee Genially, una buena parte de acceso libre y la simplicidad para confeccionar contenidos deseados, Genially se encuentra entre los 100 primeros puestos del ranking mundial Tools 4 Learning. Esto sumado a una serie de ventajas que nos brinda con respecto a otras herramientas de difusión de contenidos, que también son usadas con fines educativos o de formación, infinidad de plantillas prefabricadas, interfaz intuitiva, permite el trabajo cooperativo, dispone de una comunidad de creadores, guardado automático en la nube.

En este contexto, el Ministerio de Educación del Ecuador, en el marco del Currículo priorizado 2021-2022 (MINEDUC, 2022), ha tomado medidas para enfocarse en aspectos clave como los Aprendizajes Básicos Imprescindibles (ABI) y las Destrezas con Criterios de Desempeño (DCD). Se ha destacado la importancia de la lectura en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. Por lo tanto, se ha decidido que todas las áreas incluirán actividades centradas en la lectura en sus programaciones didácticas, reconociendo su papel fundamental en el desarrollo intelectual, la exploración del mundo y la adquisición de nuevos conocimientos y perspectivas.

En este sentido Mejía-Tigre (2020) plantean la utilización de Genially para ayudar a en la deficiencia de la comprensión lectora en los estudiantes de educación general básica, en la motivación de los alumnos a leer y ayudar a desarrollar esta destreza en lo referente a la comprensión, criticidad de lo leído, desarrollo de analogías, entre otros. Las personas que leen, es decir los lectores realizan un proceso cognitivo durante la lectura donde identifican y establecen los significados mediante la interrelación y uso de la escritura.

En base a los autores mencionados, se puede mencionar que el avance de las licencias abiertas, especialmente las de Creative Commons, está cambiando cómo accedemos y usamos recursos educativos al eliminar barreras legales y fomentar el intercambio de contenido. Esto permite crear material educativo innovador y adaptado, democratizando el conocimiento y fortaleciendo herramientas como Genially. En la enseñanza de Lengua y Literatura, este avance promueve métodos más participativos y creativos entre los estudiantes. Es crucial enfocarse en las licencias abiertas y su integración con herramientas digitales para mejorar la práctica pedagógica.

Bases legales

Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 reconoce el derecho a la educación como un derecho fundamental. Este documento digital garantiza que todas las personas tengan acceso a una educación inclusiva, equitativa y de calidad, lo que implica también el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

El artículo 119 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural reconoce la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Este documento digital promueve el uso de estas tecnologías en los procesos educativos con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y facilitar el acceso a recursos educativos (Ministerio de Educación, 2016).

Al relacionar estos dos documentos digitales con el tema de las plataformas digitales en el ámbito educativo, se resalta la necesidad de garantizar un acceso equitativo a la educación a través de medios digitales. Además, se destaca la importancia de utilizar de manera efectiva las TIC para mejorar la calidad educativa. Esto respalda la implementación y promoción de plataformas digitales como herramientas para la enseñanza y el aprendizaje en Ecuador, asegurando así el cumplimiento de los derechos educativos establecidos en la Constitución y la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Es importante destacar que esta investigación también se encuentra alineada con el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (Plan de Creación de Oportunidades), aprobado el 23 de septiembre de 2021. En dicho plan, en el objetivo 7 del eje institucional se plantea la necesidad de potenciar las habilidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles. Además, se enfatiza la importancia de garantizar la diversidad, el derecho a una vida sin violencia, la igualdad de oportunidades, la innovación y un modelo educativo diverso y descentralizado (Secretaría Nacional de Planificación, 2021).

En ese sentido, el plan también propone políticas para promover la modernización y eficiencia del modelo educativo a través de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas. Esto brinda una oportunidad para este proyecto de investigación de proponer nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que se basen en las nuevas tecnologías y tengan un enfoque inclusivo.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Tabla 1
Conceptualización y Operacionalización de las variables

CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES Y CATEGORÍAS						
VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS		
INDEPENDIENTE : Herramienta Genially	Genially es una herramienta multimedia que posibilita la adaptación, creación y diseño de contenidos audiovisuales interactivos. Además, incluye animación, interactividad e integración de diversas plantillas que simplifican la elaboración de infografías, trípticos, presentaciones, revistas, entre otros. Otras características relevantes de esta aplicación son la gamificación y la mediación, las cuales se emplean de manera efectiva y eficiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños, considerados como la generación de nativos digitales (Trejo, 2018).	Habilidades tecnológicas	Conocimientos de plataformas digitales	¿Te sentirías cómoda/o utilizando dispositivos electrónicos para su aprendizaje dentro del aula? ¿Consideras que posees habilidades para utilizar las plataformas digitales en el ámbito educativo?		
			TIC en el aprendizaje			
			Gamificación			
		Diseño de actividades interactivas y gamificadas	Calidad educativa		¿Cree usted que los contenidos educativos son llamativos e interesantes? ¿Consideras que implementar actividades interactivas en tus clases contribuye a un mejor aprendizaje?	
			Contenidos en base PCG			
			Herramientas digitales			
		Percepciones docentes	Percepción de gamificación en Genially			¿Sientes que el dominio de las habilidades tecnológicas por parte de los docentes es esencial en la educación actual? ¿En general, consideras que las actividades o tareas de los docentes es necesario utilizar el internet?
			Trabajo colaborativo			
			Capacitación			
DEPENDIENTE: Motivación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura	Lengua es el instrumento simbólico mediante el cual modificamos nuestro entorno para acceder a una visión particular del mismo y practicamos la comunicación. Aprender lengua implica mejorar la habilidad de comunicarse en situaciones diversas (Cassany, 1997). Por otro lado, la enseñanza de la literatura requiere un proceso completo de lectura que va más allá de la comprensión superficial, involucrando también la interpretación y el análisis. Construir competencia literaria	Evaluación del proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura	Nivel de lectura y estructura	¿Estimas conocer que es y para qué sirve la gamificación en el área de Lengua y Literatura? En una escala del 1 al 5. ¿Cómo califica sus habilidades lingüísticas?		
			Autoaprendizaje			
			Habilidades de juego			
		Motivación por los contenidos educativos	Satisfacción		¿Crees que los docentes en general tienen una actitud positiva hacia la implementación de tecnología en la educación?	
			Metodología de enseñanza			
			Estrategias			
		Impacto en el aprendizaje	Enseñanza de Lengua y Literatura en Gamificación			¿Cree usted que los videos juegos ayuda en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura?
			Contenidos para el aprendizaje			

	implica un proceso prolongado que requiere una adecuada gradación de experiencias de lectura y actividades que proporcionen input para su desarrollo (Moreira & Bravo, 2022).		Aplicabilidad	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------	--

Enfoque de la Investigación

El presente trabajo de investigación se enmarca en el paradigma mixto, para Ortega (2018) comprende la recolección, análisis e interpretación de datos tanto cualitativos como cuantitativos, adaptándose a los requisitos específicos de la investigación.

Dentro del trabajo investigativo se utilizó un enfoque cuantitativo al analizar los datos numéricos recopilados de los cuestionarios de encuestas dirigidos a los docentes, este facilitó el análisis de los datos y la obtención de conclusiones que identificaron la causa del problema.

Además, tuvo un enfoque cualitativo para examinar el entorno educativo, respaldado por la contextualización del marco teórico, explorando y analizando la literatura encontrada en torno al tema en estudio, centrado en la herramienta digital Genially como recurso didáctico en el área de Lengua y Literatura.

Alcance de la investigación

Alcance descriptivo de la investigación:

Según Hernández (2014) los estudios descriptivos resultan valiosos para presentar de manera precisa los aspectos de un fenómeno, evento, comunidad, contexto o situación. En este tipo de investigaciones, el investigador debe ser capaz de establecer, o al menos imaginar, qué se va a medir (conceptos, variables, componentes, etc.) y qué o quiénes serán objeto de recolección de datos (personas, grupos, comunidades, objetos, animales, eventos).

En este contexto del uso de Genially, implica no solo describir las características de la herramienta como recurso didáctico, sino también explicar cómo su implementación puede impactar positivamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Alcance explicativo de la investigación:

Los estudios explicativos son de tipo básicos o puros y buscan incrementar el conocimiento de determinados fenómenos y explicar cómo se produce el fenómeno, sea natural o social, utilizando una teoría robusta y consistente. Las investigaciones explicativas son deductivas, se sustentan en una teoría que pueda explicar el fenómeno estudiado y permita el desarrollo del pensamiento científico en un sustento teórico consistente (Ochoa-Pachas et al., 2019).

En el proceso de investigación se necesita dar explicación clara de los sucesos referentes al problema encontrado. Por tanto, esta investigación se basa en la eficacia y la relevancia de Genially como recurso pedagógico, proporcionando un análisis detallado de las causas y consecuencias del problema en el área de Lengua y Literatura, ofreciendo explicaciones sólidas sobre la contribución de la plataforma digital.

Tipo de investigación

Bibliográfica:

En el ámbito bibliográfico, según Rizo (2015) esta investigación permite obtener información respaldada y variada, proveniente de una amplia gama de autores. Para la cual se empleó esta categoría como contribución mediante fuentes primarias, incluyendo la exploración de recursos como páginas web, artículos científicos, proyectos de tesis y manuales, por lo que el propósito central fue investigar diversos aspectos y recopilar datos pertinentes relacionados con el presente estudio.

De campo:

Según Grajales 2000), la investigación de campo o investigación directa es aquella que se lleva a cabo en el lugar y momento en que se producen los fenómenos que son objeto de estudio. Para esto, la obtención de datos se llevará a cabo a través de la implementación de una ficha de observación, junto con la aplicación de la encuesta de satisfacción al estudiante y la rúbrica de valoración de la estrategia al docente:

Diseño de la investigación

La naturaleza de esta investigación es no experimental, adoptando un enfoque transeccional o transversal, según Moreno (2005) se caracterizan por recolectar datos en un único momento, buscando describir variables y analizar su incidencia e interrelación en ese instante preciso, este se asemeja a capturar una instantánea de un fenómeno en un momento determinado para comprender su dinámica y relaciones.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para efectos del cumplimiento de esta investigación sobre el uso de gamificación como recurso didáctico en el área de Lengua y Literatura se utilizarán los siguientes métodos de investigación:

Análisis - síntesis: Para Modenesi (2013) Estos conceptos se refieren a dos procesos mentales o actividades que son complementarias entre sí, nos sirven para el estudio de problemas o realidades complejas, asimismo la separación de las partes de esos problemas o realidades hasta llegar a conocer los elementos fundamentales que los conforman y las relaciones que existen entre ellos. De la misma manera, la síntesis, refiere en la composición de un todo por reunión de sus partes o elementos, que se pudo realizar uniendo las partes, fusionados y organizados de diversas maneras.

Inductivo - deductivo: Para Pearson (2021) el análisis inductivo implica partir de datos específicos recopilados (por ejemplo, las respuestas de la encuesta, entrevistas y observaciones) para llegar a conclusiones generales sobre el impacto de Genially como recurso didáctico en el área de Lengua y Literatura, por otro lado, el análisis deductivo permite comparar esos datos con teorías o marcos conceptuales existentes sobre aprendizaje y tecnología para validar o refutar hipótesis preexistentes.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Guía de entrevista: La guía de entrevista está dirigida al vicerrector de la institución y a un docente de la asignatura de Lengua y Literatura, se compone de un conjunto de preguntas

estratégicas con el propósito de profundizar y adquirir un conocimiento más detallado acerca de la implementación de herramientas digitales y en específico Genially como recurso didáctico en el área de Lengua y Literatura.

Cuestionario: Utilizada con los estudiantes del décimo año, sección matutina, para obtener datos cuantitativos sobre su experiencia con herramientas digitales y en particular con Genially, analizando su incidencia en el área de Lengua y Literatura.

Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

Población

La población objeto de investigación está conformada por el vicerrector, dos docentes del área de Lengua y Literatura perteneciente a la jornada matutina y 120 estudiantes de décimo año que forman parte de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” durante el período lectivo 2023 – 2024, quienes aportaron con información relevante para el estudio sobre la incidencia de las herramientas digitales Genially, en modo gamificación en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes. Los datos para esta investigación se obtuvieron por medio de guías de observación y entrevistas con preguntas estructuradas al Vicerrector, 2 docente; y la encuesta a los 120 estudiantes.

Muestra

La selección de la muestra en esta investigación sigue un enfoque no probabilístico, adoptándose por razones de accesibilidad y conveniencia, conforme sugiere Pérez (2022). En este caso, se aborda como muestra al vicerrector, 1 docente y 42 estudiantes de la educación básica superior 10mo año “B”, sección matutina de la Institución Educativa, centrando el estudio en el ámbito educativo en el área de Lengua y Literatura utilizando la herramienta Genially.

Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

Ficha de observación: Se uso para registrar aspectos relevantes, mediante la observación de las actividades desarrolladas en décimo año “B” de la Unidad Educativa, con el fin de evidenciar el uso de herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura (**ANEXO 1**).

Entrevista: Se implementó para el vicerrector y un docente director de área de Lengua y Literatura. Estas entrevistas brindan información cualitativa más detallada y permiten comprender percepciones, opiniones y experiencias sobre Genially en el ámbito educativo (**ANEXO 2**).

Encuesta de satisfacción: Está dirigida al docente de lengua y literatura y estudiantes de décimo año “B”, para evaluar la experiencia de la implementación de Genially como herramienta educativa para el proceso de enseñanza en Lengua y Literatura dentro del aula (**ANEXO 3**).

Encuesta a docentes: Se realizó este instrumento dirigido a tres docentes que imparten clases de lengua y literatura en los cursos de bachillerato, con la finalidad de implementar su conocimiento y percepción sobre el uso de la herramienta digital Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje (**ANEXO 4**).

Rubrica de valoración de la estrategia: Dirigido al vicerrector, un docente de la asignatura de Lengua y un docente experto en investigación, para evaluar su perspectiva y opinión sobre la estrategia de implementación de Genially en el área de Lengua y Literatura en el décimo año de UEPJA (**ANEXO 7**).

Etapas de diagnóstico inicial

La propuesta abordó de manera prioritaria la implementación de una modalidad educativa innovadora, de esta manera se pretende evaluar su potencial para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en el marco del programa de Educación General Básica Superior.

A través de la observación, se obtuvo una apreciación de las metodologías de enseñanza que tiene el docente con sus estudiantes dentro del aula, evidenciando que su método tradicional no atrae mucho la atención, motivación y no se evidenció la utilización de herramientas digitales en clases.

Además, se aplicó una entrevista mediante un banco de 8 preguntas al vicerrector académico y un docente del área de lengua y literatura para medir su perspectiva en la educación de herramientas digitales especialmente Genially como estrategia didáctica en el proceso educativo con el propósito de generar conocimientos valiosos que puedan orientar prácticas pedagógicas futuras y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

De la misma manera, se analizó el nivel de satisfacción dirigido al docente del área de lengua y literatura y a los estudiantes sobre el método de aprendizaje, para esto se elaboró el banco de preguntas el cual fue aplicado en el aula de clases, la utilización de la herramienta Genially puede ser especialmente efectiva para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por consiguiente, se presentó una nueva estrategia didáctica dirigida a estudiantes del décimo año paralelo “B”, el cual cuenta con 42 estudiantes, presentando su implementación de Genially como estrategia, lo que permitió obtener un entorno educativo más dinámico y estimulante. Esta metodología no solo aumentó el interés y la participación de los estudiantes, sino que además proporcionó oportunidades significativas para practicar y desarrollar nuevos conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de manera efectiva.

Modelación de la propuesta

La propuesta consiste en una estrategia didáctica interactiva destinada a los estudiantes de décimo año “B” de la UEPJA, dividida en tres fases: Introducción, desarrollo y Evaluación. Esta estrategia detalla cómo integrar Genially de manera efectiva en el proceso educativo, ofreciendo habilidades pedagógicas, actividades interactivas y sugerencias para mejorar la enseñanza en el área de Lengua y Literatura, incluyendo conceptos literarios y gramaticales. Se destaca la creación de mapas conceptuales y estructuras visuales como enfoque principal para presentar contenidos de manera precisa y clara, este modelo de propuesta se divide en tres fases:

Introducción:

Objetivo: Diseño e implementación de Genially como estrategia didáctica para los estudiantes del 10mo año, en la asignatura de Lengua y Literatura.

Actividades:

- En esta parte introductoria se presenta una infografía realizada en Genially, dando a conocer el uso y funcionamiento del mismo a los estudiantes.
- Luego, se preparó un foro en línea donde los estudiantes puedan comentar y compartir sus ideas, expectativas e inquietudes sobre la implementación de Genially.
- Además, se realizó directamente un cuestionario interactivo para evaluar el conocimiento previo sobre herramientas digitales, en esta actividad se aprovechó el uso de Genially, para establecer preguntas.

Desarrollo:

Objetivo: Realizar una serie de actividades utilizando Genially, dirigido a los estudiantes del décimo año de la UEPJA.



Actividades:

- Se imparten contenidos digitales creados por la plataforma Genially, para lo cual, se realizaron las clases de manera presencial en el laboratorio de cómputo.
- Con el fin de fortalecer los conocimientos de los estudiantes se utilizó un Quizz elaborado en la plataforma Genially presentado de manera presencial.

Evaluación:

Objetivo: Implementar una evaluación utilizando la herramienta digital Genially, para medir el aprendizaje de los estudiantes del 10mo año y proporcionar retroalimentación efectiva en la asignatura de Lengua y Literatura.

Actividades:

- Se diseña un cuestionario digital en la plataforma Google Forms con el fin de comprobar o evaluar el aprendizaje adquirido.
- Para finalizar se realizó una autoevaluación a los estudiantes, en donde expresen de manera reflexiva sobre su propio aprendizaje, esta actividad se utiliza un blog.

Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

En la etapa final de diagnóstico o validación, se llevó a cabo una encuesta para evaluar la experiencia del docente y los estudiantes con la implementación de Genially como herramienta educativa en el área de Lengua y Literatura. Para esto se desarrolló los siguientes instrumentos:

Tabla 2
Ficha de observación áulica

CRITERIO DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIONES		
	SI	NO	EN PROCESO
Preparación y Planificación de la Clase			
- Utiliza la herramienta Genially en la planificación de actividades			
- Diseña actividades interactivas			
Desarrollo de la Clase			
- Implementa estrategias didácticas con Genially			
- Fomenta la participación activa de los estudiantes			
- Proporciona retroalimentación en tiempo real			
Habilidades Tecnológicas			
- Competencia en el uso de plataformas digitales			
- Innovación en el diseño de contenidos educativos			
Interacción Docente-Estudiante			
- Promueve el trabajo colaborativo			
Evaluación y Retroalimentación			
- Utiliza Genially para evaluar el aprendizaje			
- Evalúa la satisfacción de los estudiantes con las herramientas utilizadas			
Percepciones y Actitudes			
- Actitud positiva hacia la implementación de tecnología en el aula			
- Apertura a la capacitación continua en nuevas herramientas digitales			

Nota. Ficha de observación áulica para docentes y director de área sobre la implementación de Genially en la UEPJA.

Figura 1

Entrevista dirigida al directivo y docente sobre la implementación de Genially.



ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTIVO Y PARTE DOCENTE - GENIALLY EN EL AULA

Evaluar la experiencia a los directivos y docentes con la implementación de Genially como herramienta educativa en el aula, en el área de Lengua y Literatura.

1. ¿Qué tipo de contenido o actividades cree que son más efectivas al crear recursos con Genially para el área de lengua y literatura?
2. ¿Cuál es la percepción que usted tiene sobre la integración de tecnologías como lo es Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el área de lengua y literatura?
3. ¿Cuáles cree que serían los pro y contras que se podrían presentar con la aplicación de estos recursos dentro de las aulas de clases?
4. ¿Es oportuno en la actualidad que se utilicen recursos didácticos como lo son Genially?
5. ¿Qué medidas se están tomando dentro de la institución para apoyar y promover el uso eficaz de Genially por parte de los docentes del área de lengua y literatura?
6. ¿Considera que la utilización de Genially ha contribuido a la creación de un ambiente de aprendizaje más dinámico e interactivo en las clases de lengua y literatura?
7. ¿Qué beneficios ha observado usted personalmente como resultado del uso de Genially como herramienta didáctica?
8. ¿Cuál es su visión a largo plazo para el uso de Genially en la institución y como planea apoyar su implementación continua?

Nota. Evaluar la experiencia del director de área y docente sobre la implementación de Genially en la UEPJA.



Figura 1

Encuesta de satisfacción dirigida a docente de décimo año.



ENCUESTA

**Evaluar su perspectiva y opinión sobre la estrategia de implementación de Genially
Dirigido a los Docentes de Lengua y Literatura del Décimo Año, UEPJA**

- 1. ¿Cuánta experiencia tienes utilizando Genially como herramienta educativa?**
 - a) Poca experiencia
 - b) Experiencia moderada
 - c) Mucha experiencia
- 2. ¿Consideras que Genially es una herramienta efectiva para el aprendizaje en el aula?**
 - a) Sí, muy efectiva
 - b) Sí, moderadamente efectiva
 - c) No, poco efectiva
- 3. ¿Qué aspectos positivos encuentras en la implementación de Genially en tus clases?**
 - a) Mejora la participación de los estudiantes
 - b) Facilita la comprensión de los conceptos
 - c) Permite la creación de contenido interactivo y atractivo
- 4. ¿Qué desafíos has enfrentado al utilizar Genially en tu práctica docente?**
 - a) Dificultad técnica para dominar la plataforma
 - b) Integración adecuada en el plan de estudios
 - c) Limitaciones de acceso a dispositivos o internet en los estudiantes
- 5. ¿Qué tipo de recursos de Genially has encontrado más útiles para tus clases?**
 - a) Presentaciones interactivas
 - b) Infografías
 - c) Juegos y actividades lúdicas
- 6. ¿Cómo crees que el uso de Genially ha impactado en la participación y el compromiso de tus estudiantes?**
 - a) Ha aumentado significativamente
 - b) Ha aumentado ligeramente
 - c) No ha tenido un impacto notable
- 7. ¿Has observado mejoras en el aprendizaje de los estudiantes desde que comenzaste a utilizar Genially en tus clases?**
 - a) Sí, ha mejorado considerablemente
 - b) Sí, ha mejorado ligeramente
 - c) No he observado mejoras significativas
- 8. ¿Qué apoyo adicional consideras que necesitas para utilizar Genially de manera más efectiva en tu enseñanza?**
 - a) Capacitación técnica sobre el uso avanzado de la plataforma
 - b) Recursos y ejemplos de buenas prácticas de implementación
 - c) Apoyo para adaptar Genially a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad
- 9. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar la implementación de Genially en nuestra institución?**
 - a) Proporcionar más recursos de capacitación y soporte técnico
 - b) Integrar Genially de manera más sistemática en el plan de estudios
 - c) Fomentar la colaboración entre docentes para compartir ideas y recursos
- 10. ¿Recomendarías el uso de Genially a otros docentes? ¿Por qué?**
 - a) Sí, porque ha mejorado significativamente mi enseñanza
 - b) Sí, pero con algunas reservas y sugerencias de mejora
 - c) No, porque no he encontrado beneficios significativos en su uso

Nota. Evaluar su perspectiva y opinión sobre la estrategia de implementación de Genially, dirigido a los Docentes de Lengua y Literatura del Décimo Año, UEPJA.

Asimismo, con el fin de recoger retroalimentación valiosa y mejorar continuamente los métodos de enseñanza, se llevó a cabo una encuesta de satisfacción dirigida a todos los estudiantes del décimo año paralelo “B”. Esta encuesta tiene como objetivo evaluar la experiencia de los

estudiantes con la implementación de Genially como herramienta educativa en el aula, en el área de Lengua y Literatura.

Figura 2

Encuesta de satisfacción dirigida a los estudiantes de décimo año.



ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - GENIALLY EN EL AULA **Evaluar la experiencia de los estudiantes con la implementación de Genially como herramienta educativa en el aula, en el área de Lengua y Literatura.**

1. **¿Cuánto has utilizado Genially durante este año escolar en tus clases de Lengua y Literatura?**
 - a) Nunca lo he utilizado
 - b) Ocasionalmente
 - c) Regularmente
 - d) Frecuentemente
2. **En caso de haber utilizado Genially, ¿qué tipo de recursos has encontrado más útiles? (Selecciona todas las que apliquen)**
 - a) Presentaciones interactivas
 - b) Infografías
 - c) Juegos y actividades lúdicas
3. **¿Cómo crees que el uso de Genially ha impactado en tu comprensión de los temas de Lengua y Literatura?**
 - a) Ha mejorado significativamente
 - b) Ha mejorado ligeramente
 - c) No ha tenido un impacto notable
4. **¿Has encontrado útil la interactividad de los recursos creados con Genially para tu aprendizaje?**
 - a) Sí, muy útil
 - b) Sí, moderadamente útil
 - c) No, poco útil
5. **¿Te gustaría que se utilizara Genially en más actividades o proyectos dentro de tus clases de Lengua y Literatura?**
 - a) Sí, me gustaría
 - b) No, estoy satisfecho con la cantidad actual de uso
 - c) No, prefiero otro tipo de recursos
6. **¿Qué dificultades has enfrentado al utilizar Genially en tus clases, si las ha habido? (Selecciona todas las que apliquen)**
 - a) Dificultad técnica para utilizar la plataforma
 - b) Integración adecuada en el plan de estudios
 - c) Limitaciones de acceso a dispositivos o internet
7. **¿Cómo valorarías la facilidad de uso de Genially?**
 - a) Muy fácil de usar
 - b) Fácil de usar
 - c) Difícil de usar
 - d) Muy difícil de usar
8. **¿Qué sugerencias tienes para mejorar la implementación de Genially en el área de Lengua y Literatura? (Selecciona todas las que apliquen)**
 - a) Proporcionar más recursos de capacitación y soporte técnico
 - b) Integrar Genially de manera más sistemática en el plan de estudios
 - c) Fomentar la colaboración entre docentes para compartir ideas y recursos
9. **¿Recomendarías el uso de Genially a otros estudiantes? ¿Por qué? (Selecciona una opción)**
 - a) Sí, porque ha mejorado mi experiencia de aprendizaje
 - b) Sí, pero con algunas sugerencias de mejora
 - c) No, no creo que sea beneficioso para otros estudiantes

Nota. Evaluar la experiencia de los estudiantes con la implementación de Genially como herramienta educativa en el aula, en el área de Lengua y Literatura.

Tabla 3
Encuesta estructurada a docentes de bachillerato.

Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3
Datos Demográficos			
1. Nombre del Docente:	<input type="checkbox"/> Texto abierto	<input type="checkbox"/> Texto abierto	<input type="checkbox"/> Texto abierto
2. Años de Experiencia Docente:	<input type="checkbox"/> Menos de 1 año <input type="checkbox"/> 1-3 años <input type="checkbox"/> 3-5 años <input type="checkbox"/> Más de 5 años	<input type="checkbox"/> Menos de 1 año <input type="checkbox"/> 1-3 años <input type="checkbox"/> 3-5 años <input type="checkbox"/> Más de 5 años	<input type="checkbox"/> Menos de 1 año <input type="checkbox"/> 1-3 años <input type="checkbox"/> 3-5 años <input type="checkbox"/> Más de 5 años
3. Nivel Educativo que Imparte:	<input type="checkbox"/> Básica Superior <input type="checkbox"/> Bachillerato	<input type="checkbox"/> Básica Superior <input type="checkbox"/> Bachillerato	<input type="checkbox"/> Básica Superior <input type="checkbox"/> Bachillerato
Conocimiento y Uso Actual de Herramientas Digitales			
4. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas digitales en sus clases de lengua y literatura?	<input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/> Raramente <input type="checkbox"/> Frecuentemente <input type="checkbox"/> Siempre	<input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/> Raramente <input type="checkbox"/> Frecuentemente <input type="checkbox"/> Siempre	<input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/> Raramente <input type="checkbox"/> Frecuentemente <input type="checkbox"/> Siempre
5. ¿Está familiarizado con la herramienta Genially?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
6. ¿Ha utilizado alguna vez la herramienta Genially en sus clases?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
Opinión sobre la Implementación de Genially			
7. ¿Cree que Genially podría mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
8. ¿Considera que los estudiantes se beneficiarían de una mayor interactividad y gamificación en sus clases?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
9. ¿Estaría dispuesto a recibir capacitación sobre el uso de Genially?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
Percepción sobre la Eficacia de Genially			
10. ¿Piensa que la implementación de Genially podría aumentar la motivación de los estudiantes?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
11. ¿Cree que Genially puede facilitar la comprensión de conceptos básicos?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
12. ¿Considera que el uso de Genially podría fomentar un ambiente de aprendizaje más colaborativo?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
Recursos y Soporte Técnico			
13. ¿Dispone de los recursos tecnológicos necesarios para implementar Genially en sus clases?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
14. ¿Cuenta con apoyo técnico en su institución para el uso de herramientas digitales?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No

Nota. Encuesta estructurada a docentes de lengua y literatura.

El análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial se presenta en este capítulo

Tabla 4

Resultado de la ficha de observación

CRITERIO DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIONES		
	SI	NO	EN PROCESO
Preparación y Planificación de la Clase			
- Utiliza la herramienta Genially en la planificación de actividades		X	
- Diseña actividades interactivas		X	
Desarrollo de la Clase			
- Implementa estrategias didácticas con Genially		X	
- Fomenta la participación activa de los estudiantes	X		
- Proporciona retroalimentación en tiempo real	X		
Habilidades Tecnológicas			
- Competencia en el uso de plataformas digitales	X		
- Innovación en el diseño de contenidos educativos		X	
Interacción Docente-Estudiante			
- Promueve el trabajo colaborativo		X	
Evaluación y Retroalimentación			
- Utiliza Genially para evaluar el aprendizaje		X	
- Evalúa la satisfacción de los estudiantes con las herramientas utilizadas		X	
Percepciones y Actitudes			
- Actitud positiva hacia la implementación de tecnología en el aula	X		
- Apertura a la capacitación continua en nuevas herramientas digitales	X		

Nota. Resultados de la ficha de observación.

Análisis e interpretación:

Estos resultados de la ficha de observación, revelan una perspectiva positiva para la implementación de la plataforma Genially, como estrategia didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura. Los docentes de la Unidad Educativa se empeñan en la preparación e integración de esta herramienta para sus planificaciones diarias, fomentando la participación de los estudiantes y prestando retroalimentación durante el desarrollo de sus clases didácticas.



Sin embargo, existen otros ámbitos que falta por mejorar, como los recursos tecnológicos podría limitar el uso de la plataforma Genially. Asimismo, se encuentran diferentes plataformas digitales que son competencia de Genially y que están también enmarcadas para la innovación en diseño de contenidos educativos para distintas asignaturas en diferentes docentes. De manera general, Genially promueve el trabajo en equipo como método de enseñanza, destaca como una herramienta para evaluar y satisface las expectativas de los estudiantes al momento de innovar.



ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTIVO Y DOCENTE

Evaluar la experiencia al directivo y docente con la implementación de Genially como herramienta educativa en el aula, en el área de Lengua y Literatura.

VICERRECTOR ACADEMICO

1. ¿Qué tipo de contenido o actividades cree usted que son más efectivas al crear recursos didácticos con Genially para el área de lengua y literatura?

Las herramientas interactivas y los juegos educativos han demostrado ser especialmente eficaces en lengua y literatura. Estas actividades no sólo captan la atención de los estudiantes, sino que también promueven la comprensión de conceptos complejos a través de la interacción. Además, las infografías se pueden utilizar para sintetizar y visualizar información, mejorando así la retención de conocimientos.

2. ¿Cuál es su opinión sobre la integración de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje para lengua y literatura?

La incorporación de Genially en la enseñanza de lengua y literatura considero como una estrategia innovadora que enriquece el proceso de aprendizaje. Ya que promueve entorno dinámico e interactivo, lo que hace más fácil que los estudiantes se involucren de manera activa en su educación.

3. ¿Según su apreciación, podría mencionar los pro y contras que puede presentar la aplicación de este recurso dentro del aula de clases?

Genially aumenta la participación y el compromiso de los estudiantes, mejorando la comprensión de conceptos mediante recursos visuales e interactivos. Sin embargo, los docentes pueden enfrentar desafíos técnicos y necesitar capacitación adicional. Además, los estudiantes pueden enfrentar limitaciones de acceso a dispositivos e internet. La integración de la tecnología en el currículo también requiere tiempo y adaptación, lo que puede ser un obstáculo inicial.

4. ¿Es oportuno en la actualidad que se utilicen recursos didácticos como lo es Genially?

Sí, es muy oportuno utilizar recursos como Genially en la actualidad. La educación moderna demanda el uso de tecnologías que no solo mantengan el interés de los estudiantes, sino que también mejoren su comprensión y retención de información. Genially cumple con estos requisitos, siendo una herramienta que apoya métodos de enseñanza contemporáneos y prepara a los estudiantes para un entorno digital cada vez más predominante.

5. ¿Qué medidas se están tomando dentro de la institución para apoyar y promover el uso eficaz de Genially por parte de los docentes del área de lengua y literatura?

En la Unidad Educativa, siempre da apoyo y ofrece formación técnica a docentes sobre innovación y tecnología, en este caso para Genially a través de talleres y cursos. Además, los docentes siempre están animados, dispuestos a colaborar y compartir prácticas y recursos eficaces.

6. ¿Considera que la utilización de Genially ha contribuido a la creación de un ambiente de aprendizaje más dinámico e interactivo en las clases de lengua y literatura?

Sí, utilizar Genially con éxito crea un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo. Los estudiantes muestran más interés y participación en las actividades, y los recursos interactivos permiten una exploración más profunda de los temas del idioma. Esta herramienta facilita la creación de cursos más atractivos y atractivos.

7. ¿Qué beneficios ha observado usted personalmente como resultado del uso de Genially como herramienta didáctica?

Personalmente, he observado que los estudiantes están más comprometidos y motivados en sus estudios. Hay una mejora notable en la comprensión de los conceptos, ya que los recursos visuales e interactivos ayudan a clarificar ideas complejas. Además, la capacidad de los estudiantes para trabajar de manera independiente y colaborativa ha mejorado, así como su habilidad para utilizar tecnologías educativas.

8. ¿Cuál es su visión a largo plazo para el uso de Genially en la institución y cómo planea apoyar su implementación continua?

A largo plazo, la visión es integrar Genially de manera sistemática en el currículo, convirtiéndolo en una herramienta estándar en la enseñanza de lengua y literatura. Planeamos continuar con programas de capacitación continua para los docentes y asegurar que la infraestructura tecnológica esté siempre actualizada. Fomentaremos la colaboración entre docentes y buscaremos retroalimentación constante para adaptar y mejorar la implementación de Genially, asegurando que se mantenga relevante y efectiva en el tiempo.

ENTREVISTA DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA DEL DÉCIMO AÑO

1. ¿Qué tipo de contenido o actividades son más efectivas al usar Genially para lengua y literatura?

Creo que las presentaciones interactivas y los juegos educativos son muy efectivos en lengua y literatura. Estas herramientas alcanzan captar la atención de los estudiantes y facilitan la comprensión de conceptos complejos a través de la interacción. Además, las infografías son muy útiles para resumir y visualizar información, lo que ayuda a mejorar la retención de conocimientos.

2. ¿Cuál es su opinión sobre usar Genially en la enseñanza de lengua y literatura?

En mi opinión, integrar Genially en la enseñanza de lengua y literatura es innovador, enriquece el aprendizaje y crea un entorno más dinámico e interactivo en el que los estudiantes participan activamente. Además, facilita la enseñanza y le ayuda a desarrollar las habilidades técnicas esenciales que necesita para sus futuras necesidades académicas y profesionales.

3. ¿Cuáles cree que serían los pros y contras de aplicar estos recursos en las aulas?

Como docente, puedo ver que Genially ofrece múltiples beneficios en el contexto educativo. Por ejemplo, mejora la participación y el compromiso de los estudiantes mediante recursos visuales e interactivos. Esto no solo facilita la comprensión de conceptos, sino que también permite a los educadores crear contenido variado y atractivo. Sin embargo, su implementación conlleva desafíos prácticos y pedagógicos. Los docentes pueden enfrentar dificultades técnicas que requieren formación adicional, y existe la preocupación por las disparidades en el acceso a dispositivos y conectividad entre los estudiantes.

4. ¿Cree que es oportuno actualmente utilizar recursos didácticos como Genially?

Me parece muy apropiado utilizar un recurso como Genially. La educación actual requiere tecnología que involucre a los estudiantes y mejore su comprensión y retención. Estas necesidades se satisfacen bien apoyando métodos de enseñanza modernos y preparando a los estudiantes para un entorno cada vez más digital.

5. ¿Qué medidas se están tomando dentro de la institución para apoyar y promover el uso eficaz de Genially por parte de los docentes del área de lengua y literatura?

La institución está dando pasos importantes para implementar Genially de forma efectiva ofreciendo programas de formación técnica, talleres y cursos sobre el uso de la herramienta, fomentando la colaboración entre profesores y mejorando infraestructuras técnicas como el acceso a Internet y la disponibilidad de equipos para garantizar que todo el mundo pueda utilizar Genially. herramienta. herramienta.

6. ¿Considera que la utilización de Genially ha contribuido a la creación de un ambiente de aprendizaje más dinámico e interactivo en las clases de lengua y literatura?

Sí, al utilizar Genially crea un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo. Los estudiantes muestran más interés y participación en las actividades, y los recursos interactivos permiten una exploración más profunda de los temas del idioma, lo que hace que la enseñanza sea más atractiva y atractiva.

7. ¿Qué beneficios ha observado personalmente como resultado del uso de Genially como herramienta didáctica?

He notado que los estudiantes se ven comprometidos y motivados con la nueva implementación de Genially. Por lo que, los recursos visuales e interactivos mejoran la comprensión de conceptos y habilidades tecnológicas, y fomentan el trabajo independiente y colaborativo.

8. ¿Cuál es su visión a largo plazo para el uso de Genially en la institución y cómo planea apoyar su implementación continua?

A futuro, se ha de requerir integrar Genially sistemáticamente en el currículo de lengua y literatura como herramienta estándar. Por tal razón con esta implementación de Genially se necesita seguir capacitándose y mantenerse con la tecnología actualizada.

Interpretación de los resultados de la entrevista semiestructurada.

El director destaca que las presentaciones interactivas y los juegos educativos son los recursos más efectivos al usar Genially, ya que captan la atención y facilitan la comprensión de conceptos complejos. La percepción es positiva, viendo la herramienta como una innovación que enriquece el aprendizaje y fomenta un ambiente interactivo, incrementando la participación de los estudiantes y ayudándoles a desarrollar habilidades tecnológicas. Entre los pros, se mencionan la mayor participación y la facilidad para comprender conceptos, mientras que los contras incluyen dificultades técnicas y la necesidad de formación. La institución está ofreciendo capacitación técnica y mejorando la infraestructura tecnológica para apoyar su uso efectivo.

El docente comparte una visión similar, considerando las presentaciones interactivas y los juegos como herramientas efectivas que mejoran la retención de conocimientos. Estoy de acuerdo en que la integración de Genially es una forma eficaz de crear un entorno dinámico e interactivo que motive a los estudiantes y promueva el aprendizaje. He observado que los estudiantes se involucran y motivan más al usar esta herramienta, lo que a su vez mejora su comprensión de conceptos y habilidades técnicas. Además, creo que es fundamental que los profesores reciban formación continua y actualizaciones tecnológicas para garantizar que Genially siga siendo una herramienta eficaz y relevante en el currículo.

A continuación, se presenta una encuesta derivada a tres docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura, con el fin de evaluar su perspectiva y opinión acerca de la implementación de Genially:

Tabla 5

Encuesta estructurada a docentes de bachillerato.

Resultados de la encuesta a docentes de la perspectiva y opinión sobre la estrategia de implementación de Genially			
Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3
1. ¿Cuánta experiencia tienes utilizando Genially como herramienta educativa?	a) Poca experiencia	b) Experiencia moderada	c) Mucha experiencia
2. ¿Consideras que Genially es una herramienta efectiva para el aprendizaje en el aula?	a) Sí, muy efectiva	b) Sí, moderadamente efectiva	a) Sí, muy efectiva
3. ¿Qué aspectos positivos encuentras en la implementación de Genially en tus clases?	c) Contenido interactivo	b) Facilita comprensión	a) Mejora participación
4. ¿Qué desafíos has enfrentado al utilizar Genially en tu práctica docente?	a) Dificultad técnica	c) Limitaciones de acceso	b) Integración en plan
5. ¿Qué tipo de recursos de Genially has encontrado más útiles para tus clases?	b) Infografías	a) Presentaciones	c) Juegos y actividades
6. ¿Cómo crees que el uso de Genially ha impactado en la participación y el compromiso de tus estudiantes?	b) Ha aumentado ligeramente	a) Ha aumentado significativamente	a) Ha aumentado significativamente
7. ¿Has observado mejoras en el aprendizaje de los estudiantes desde que comenzaste a utilizar Genially en tus clases?	b) Sí, ha mejorado ligeramente	a) Sí, ha mejorado considerablemente	b) Sí, ha mejorado ligeramente
8. ¿Qué apoyo adicional consideras que necesitas para utilizar Genially de manera más efectiva en tu enseñanza?	a) Capacitación técnica	c) Apoyo para adaptar	b) Recursos y ejemplos
9. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar la implementación de Genially en nuestra institución?	a) Más capacitación	c) Fomentar colaboración	b) Integrar en plan de estudios
10. ¿Recomendarías el uso de Genially a otros docentes? ¿Por qué?	b) Sí, con reservas	a) Sí, ha mejorado enseñanza	a) Sí, ha mejorado enseñanza

Nota. Esta tabla hace referencia a la perspectiva y opinión de los docentes de Lengua y Literatura.

Interpretación:

La investigación indica que los profesores tienen una opinión mayormente favorable acerca de la introducción de Genially como recurso didáctico educativo, todos coinciden en su efectividad para el aprendizaje, destacando aspectos como la creación de contenido interactivo, la mejora de la comprensión y la participación estudiantil. Aunque Genially es una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje, su eficacia depende en gran medida de la experiencia y formación del profesor. Los docentes con menos experiencia pueden enfrentar problemas con la tecnología, el

equipo y el acceso a la red que pueden afectar su capacidad para utilizar la herramienta de manera efectiva. Para abordar estos problemas, creo que es fundamental brindar capacitación práctica y recursos para que los docentes puedan adaptarse fácilmente a diferentes estilos de aprendizaje. Además, es fundamental fomentar la colaboración de los profesores e integrar Genially de forma más sistemática en el plan de estudios para garantizar que todos los estudiantes obtengan todos los beneficios de la herramienta.

De manera positiva, los docentes recomiendan el uso de Genially a otros docentes, aunque algunos lo hacen con reservas y sugerencias de mejora. Pero, la mayoría ha observado mejoras en la participación y el aprendizaje de los estudiantes, lo que refuerza el valor de Genially en el aula. Las recomendaciones apuntan hacia un enfoque integral de apoyo que incluya formación continua, recursos adecuados y un mejor alineamiento con el plan de estudios.



ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - GENIALLY EN EL AULA
Evaluar la experiencia de los estudiantes con la implementación de Genially como herramienta educativa en el aula, en el área de Lengua y Literatura.

1. ¿Cuánto has utilizado Genially durante este año escolar en tus clases de Lengua y Literatura?

Tabla 6

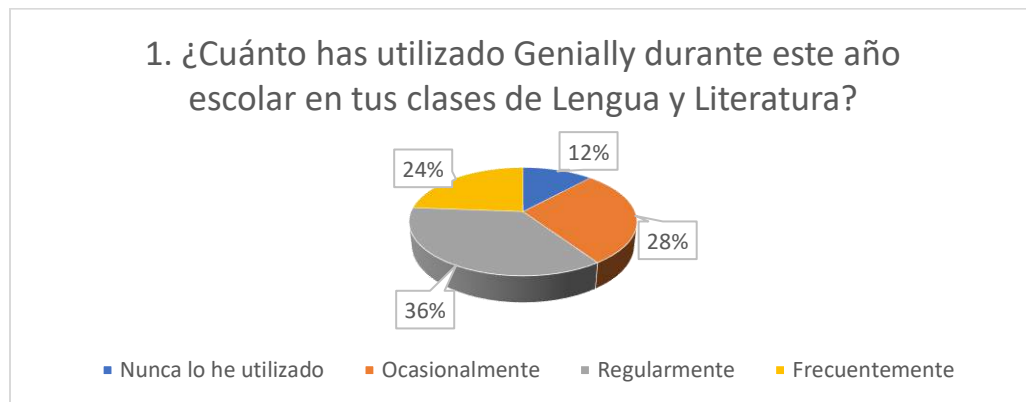
Utilización de Genially este año escolar.

RESPUESTA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Nunca lo he utilizado	5	12%
Ocasionalmente	12	29%
Regularmente	15	36%
Frecuentemente	10	24%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia a la frecuencia de uso de Genially.

Figura 3

Utilización de Genially este año escolar.



Nota. La figura muestra la frecuencia de utilizar Genially,

Interpretación: La mayoría de los estudiantes (60%) han utilizado Genially de forma regular o frecuente, lo que indica una amplia adopción de la herramienta en el aula. Un 29% lo ha utilizado ocasionalmente, y solo un 12% nunca lo ha utilizado, lo que sugiere que casi todos los estudiantes tienen alguna familiaridad con Genially.

2. En caso de haber utilizado Genially, ¿qué tipo de recursos has encontrado más útiles?

Tabla 7

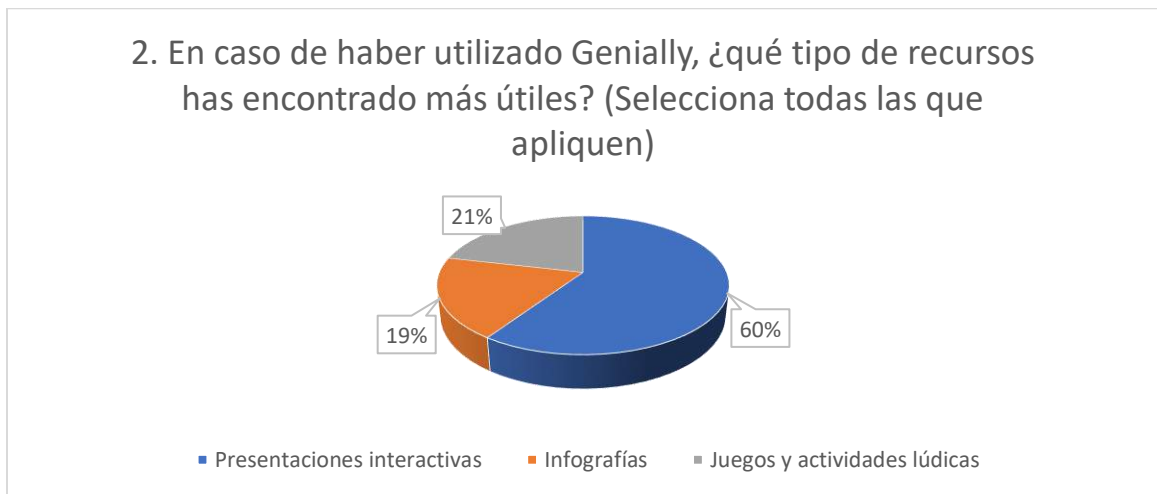
Tipos de recursos más útiles.

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje
Presentaciones interactivas	25	60%
Infografías	8	19%
Juegos y actividades lúdicas	9	21%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia a los tipos de recursos más útiles.

Figura 4

Tipos de recursos más útiles.



Nota. Esta figura hace referencia a los tipos de recursos más útiles.

Interpretación: Las presentaciones interactivas son consideradas las más útiles por el 60% de los estudiantes, destacando su efectividad en la enseñanza. Los juegos y actividades lúdicas también son valorados (21%), mientras que las infografías son menos destacadas, pero aún importantes para un 19% de los estudiantes.

3. ¿Cómo crees que el uso de Genially ha impactado en tu comprensión de los temas de Lengua y Literatura?

Tabla 8

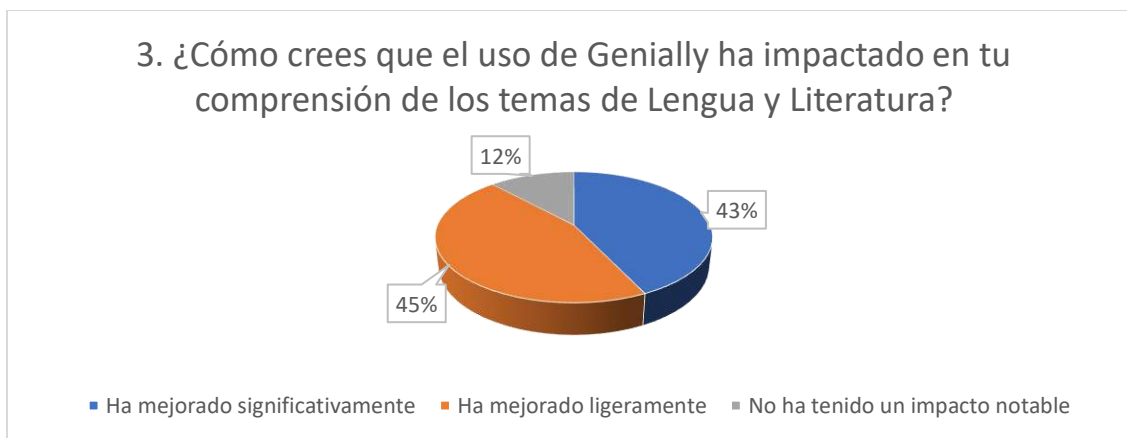
Impacto del uso de Genially en temas de Lengua y Literatura.

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje
Ha mejorado significativamente	18	43%
Ha mejorado ligeramente	19	45%
No ha tenido un impacto notable	5	12%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia al impacto de Genially en Lengua y Literatura.

Figura 5

Impacto del uso de Genially en temas de Lengua y Literatura.



Nota. Esta imagen hace referencia al impacto de Genially en Lengua y Literatura.

Interpretación: Un 88% de los estudiantes siente que Genially ha mejorado su comprensión de los temas, ya sea significativamente (43%) o ligeramente (45%). Solo un 12% ha notado un impacto notable, lo que indica que Genially es percibido positivamente en términos de mejorar el entendimiento de los contenidos.

4. ¿Has encontrado útil la interactividad de los recursos creados con Genially para tu aprendizaje?

Tabla 9

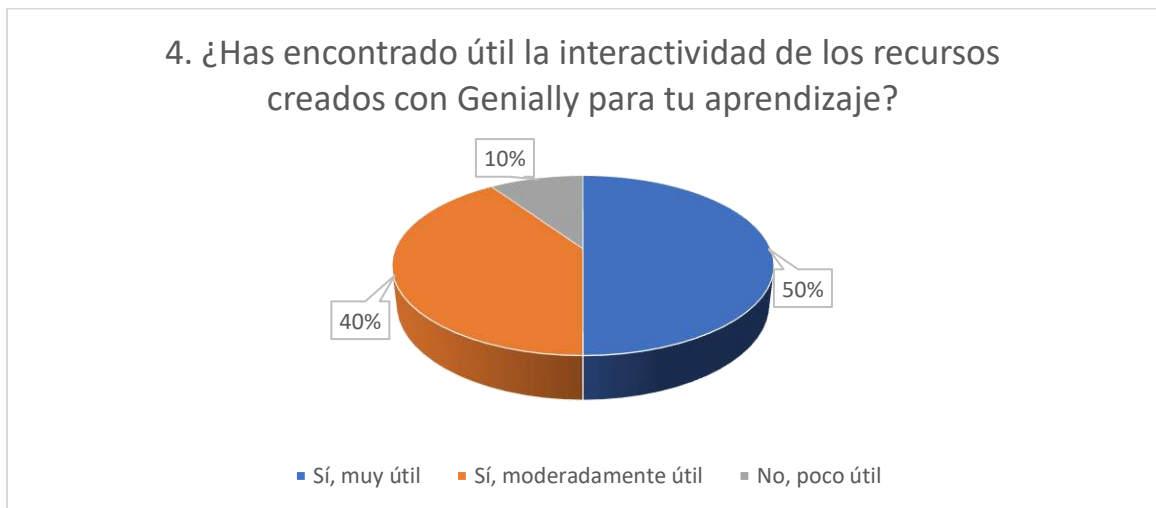
Interactividad con la utilización de Genially como aprendizaje.

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje
Sí, muy útil	21	50%
Sí, moderadamente útil	17	40%
No, poco útil	4	10%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia si es útil Genially como aprendizaje.

Figura 6

Interactividad con la utilización de Genially como aprendizaje.



Nota. Esta imagen hace referencia si es útil Genially como aprendizaje.

Interpretación: La mitad de los estudiantes encuentra la interactividad de Genially muy útil, mientras que un 40% la considera moderadamente útil. Solo un 10% piensa que es poco útil, lo que muestra una alta valoración de la interactividad en el aprendizaje.

5. ¿Te gustaría que se utilizara Genially en más actividades o proyectos dentro de tus clases de Lengua y Literatura?

Tabla 10

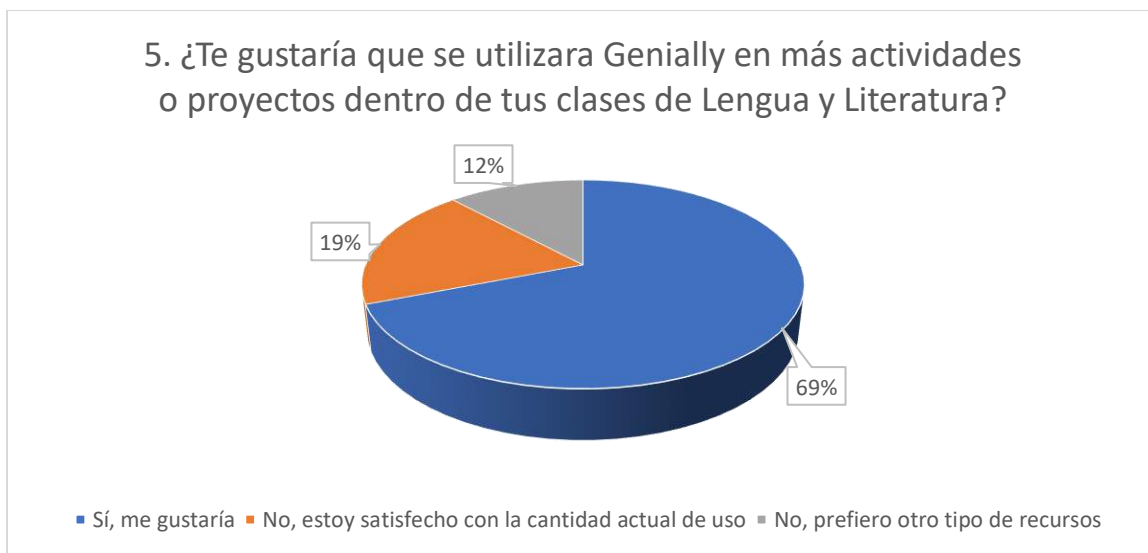
Intervenir Genially en más actividades o proyectos para clases de Lengua y Literatura.

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje
Sí, me gustaría	29	69%
No, estoy satisfecho con la cantidad actual de uso	8	19%
No, prefiero otro tipo de recursos	5	12%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia en intervenir Genially en otros proyectos de Lengua y Literatura.

Figura 7

Intervenir Genially en más actividades o proyectos para clases de Lengua y Literatura.



Nota. Esta imagen hace referencia ntervenir Genially en otros proyectos de Lengua y Literatura.

Interpretación: Una amplia mayoría de los estudiantes (69%) desean un mayor uso de Genially en sus clases, lo que sugiere una fuerte aceptación y demanda de la herramienta. Un 19% está satisfecho con el uso actual y solo un 12% preferiría otros recursos.

6. ¿Qué dificultades has enfrentado al utilizar Genially en tus clases, si las ha habido?

Tabla 11

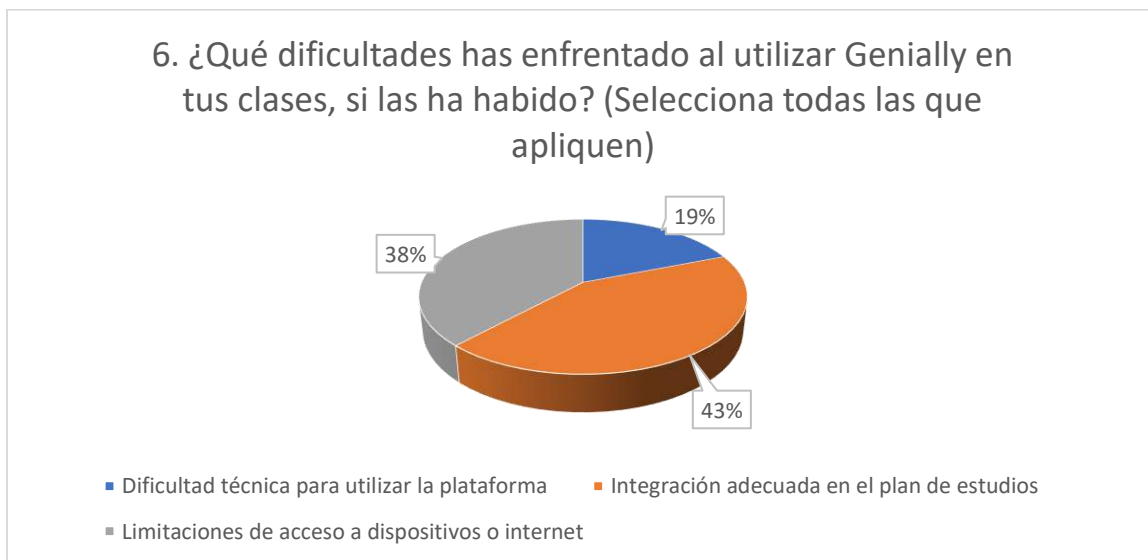
Dificultades al utilizar Genially en las horas clases.

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje
Dificultad técnica para utilizar la plataforma	8	19%
Integración adecuada en el plan de estudios	18	43%
Limitaciones de acceso a dispositivos o internet	16	38%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia a las dificultades al momento de utilizar Genially.

Figura 8

Dificultades al utilizar Genially en las horas clases.



Nota. Esta figura hace referencia a las dificultades al momento de utilizar Genially.

Interpretación: La mayor dificultad señalada es la integración adecuada de Genially en el plan de estudios (43%), seguida por las limitaciones de acceso a dispositivos o internet (38%). Las dificultades técnicas son menos comunes, afectando a un 19% de los estudiantes.

7. ¿Cómo valorarías la facilidad de uso de Genially?

Tabla 12

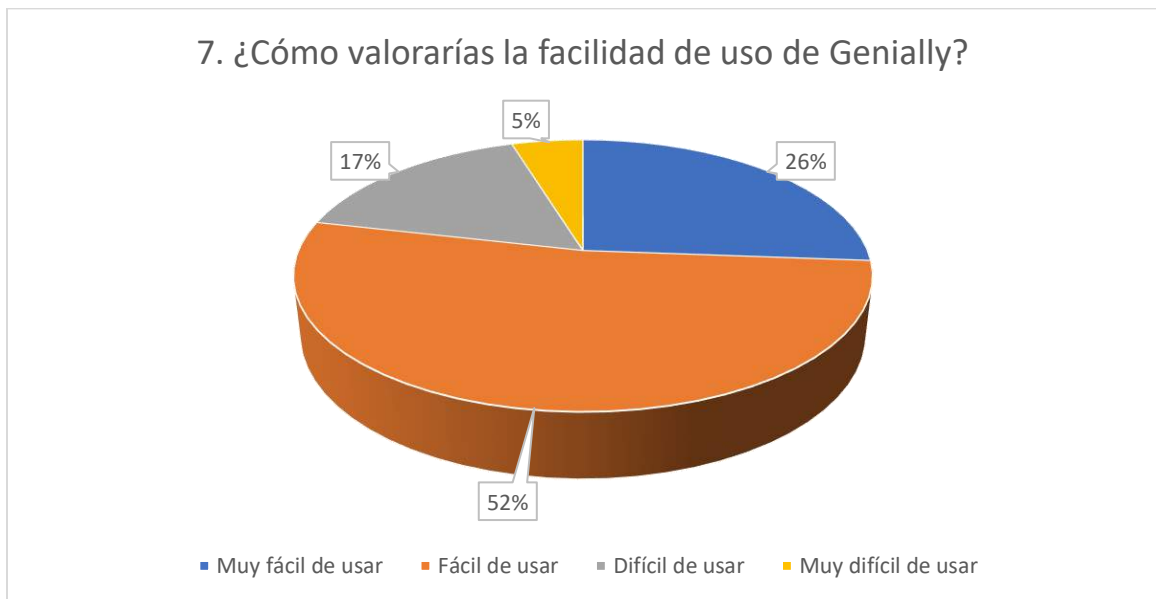
Satisfacción y valoración del uso de Genially.

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje
Muy fácil de usar	11	26%
Fácil de usar	22	52%
Difícil de usar	7	17%
Muy difícil de usar	2	5%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia a la valoración del uso de Genially.

Figura 9

Satisfacción y valoración del uso de Genially.



Nota. Esta imagen hace referencia a la valoración del uso de Genially.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes (78%) encuentra Genially fácil o muy fácil de usar, lo que refleja su accesibilidad. Solo un pequeño porcentaje (22%) considera que es difícil o muy difícil de usar, indicando que la herramienta es generalmente amigable para los usuarios.

8. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar la implementación de Genially en el área de Lengua y Literatura?

Tabla 13

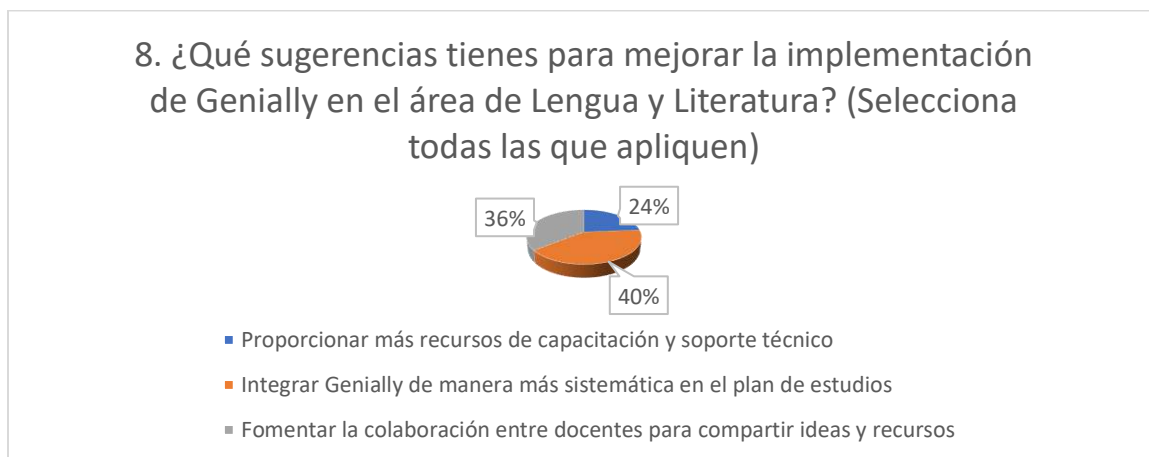
Sugerencias para mejorar la implementación de Genially en Lengua y Literatura.

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje
Proporcionar más recursos de capacitación y soporte técnico	10	24%
Integrar Genially de manera más sistemática en el plan de estudios	17	40%
Fomentar la colaboración entre docentes para compartir ideas y recursos	15	36%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia a las sugerencias de Genially para su implementación.

Figura 10

Sugerencias para mejorar la implementación de Genially en Lengua y Literatura.



Nota. Esta imagen hace referencia a las sugerencias de Genially para su implementación.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes sugiere una integración más sistemática de Genially en el plan de estudios (40%). También hay un fuerte deseo de fomentar la colaboración entre docentes (36%) y de proporcionar más recursos de capacitación y soporte técnico (24%).

9. ¿Recomendarías el uso de Genially a otros estudiantes?

Tabla 14

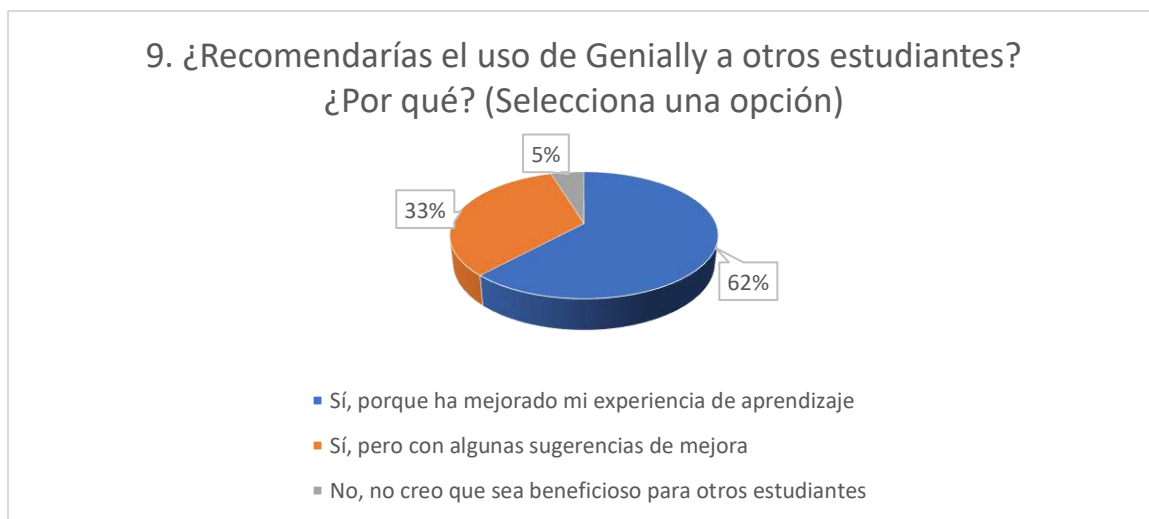
Recomendación para el uso de Genially a otros estudiantes.

Respuesta	Número de estudiantes	Porcentaje
Sí, porque ha mejorado mi experiencia de aprendizaje	26	62%
Sí, pero con algunas sugerencias de mejora	14	33%
No, no creo que sea beneficioso para otros estudiantes	2	5%
Total	42	100%

Nota. Esta tabla hace referencia para recomendar Genially a otros estudiantes.

Figura 11

Recomendación para el uso de Genially a otros estudiantes.



Nota. Esta imagen hace referencias para recomendar Genially a otros estudiantes.

Interpretación: Una clara mayoría (95%) recomendaría Genially a otros estudiantes, ya sea porque ha mejorado su experiencia de aprendizaje (62%) o con algunas sugerencias de mejora (33%). Solo un 5% no lo recomendaría, lo que sugiere una percepción muy positiva de la herramienta en general.

CAPÍTULO 3: ANALISIS DE RESULTADOS

Propuesta

Como etapa final de este proyecto de investigación, se presenta una propuesta innovadora para el uso de Genially en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Prócer José de Antepara.

Genially es una herramienta llamativa e innovadora que permite a los docentes crear materiales interactivos y atractivos para el aula, como diapositivas, infografías, mapas conceptuales, carteles y proyectos de creación de juegos.

En comparación con herramientas tradicionales como Power Point, Genially proporciona funciones avanzadas y más flexibles que pueden mejorar significativamente el proceso de enseñanza de lengua y literatura.

Las innovadoras sugerencias de Genially para lengua y literatura se pueden aplicar a otras materias, ya que la plataforma proporciona una interfaz intuitiva que permite a los profesores explorar y crear recursos de aprendizaje de manera eficiente.

La implementación de la propuesta se centrará en mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes en diversos géneros literarios, como cuentos, narrativas, textos explicativos, textos educativos, descriptivos y explicativos.

A través de esta plataforma, los docentes podrán diseñar materiales interactivos que no solo facilitarán la comprensión lectora, sino que también estimularán la creatividad y la expresión escrita de los estudiantes.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Desarrollar un modelo educativo innovador que integre el uso de Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura para mejorar la capacidad de los estudiantes de décimo año.

Objetivos específicos

- Fomentar el uso de herramientas digitales interactivas de Genially.
- Potenciar la escritura colaborativa utilizando recursos didácticos.
- Motivar a los docentes para el uso de TIC, utilizando Genially como recurso didáctico.

Alcance de la propuesta

La propuesta está dirigida a los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Prócer José de Antepara en el área de Lengua y Literatura, con el objetivo de mejorar sus habilidades de escritura mediante el uso de Genially, podrán desarrollar contenidos digitales innovadores para aplicar en los procesos de enseñanza-aprendizaje, incrementando la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Este modelo, aunque inicialmente está enfocado en Lengua y Literatura, es replicable en otras asignaturas, beneficiando a docentes de diferentes áreas con las ventajas de esta herramienta digital.

Beneficios de Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura:

El uso de Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura puede tener varios beneficios para los estudiantes de décimo año. Algunos de los principales beneficios de utilizar Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura son:

- Mejora de la comprensión lectora: Genially permite a los profesores crear materiales interactivos que facilitan la comprensión y el análisis del texto por parte de los estudiantes.
- Aumente la motivación y el compromiso de los estudiantes: capte fácilmente la atención de los estudiantes y anímelos a participar activamente en el aprendizaje a través de elementos interactivos y atractivos, como juegos y desafíos.



- Desarrollar habilidades de escritura: Genial se puede utilizar para fomentar la escritura creativa de los estudiantes mediante el desarrollo de actividades y ejercicios que fomenten la creatividad y mejoren la expresión escrita.
- Personalización del aprendizaje: Permite a los profesores adaptar materiales y actividades a las necesidades individuales de cada estudiante, facilitando y mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Desarrollo de la propuesta

Figura 12

Título de la propuesta



Nota. La figura representa el título de la propuesta enfocado a la asignatura de lengua y literatura.



Figura 13

Objetivo de aprendizaje



Nota. La figura representa el objetivo de la clase en escritura de la Unidad 1.

Figura 14

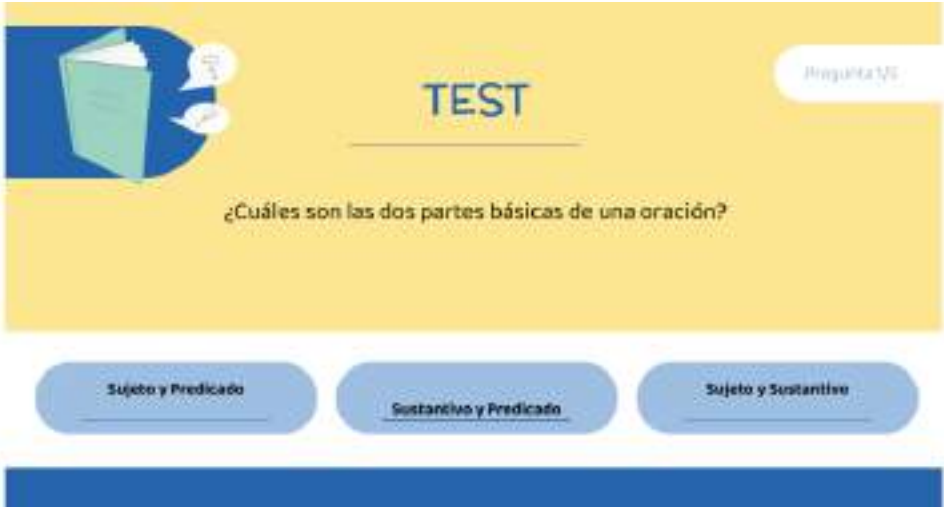
Tema 1 de la propuesta: Escribo para informar



Nota. La figura representa el tema 1 de la propuesta: Escribo para informar.

Figura 17

Test de aprendizaje del tema 1: Partes básicas de la oración



Nota. La figura muestra el test del tema 1: partes básicas de la oración.

Validación de la propuesta

Los docentes han destacado la versatilidad y funcionalidad de Genially para crear materiales educativos interactivos y atractivos. La plataforma ha sido reconocida por su capacidad para:

Tabla 15

Validación de los docentes y estudiantes.

Validación de los docente y estudiantes		
Items	Docentes	Estudiantes
Mejorar la Interactividad:	Los docentes valoran positivamente la capacidad de Genially para incorporar elementos interactivos en sus presentaciones, lo que ha permitido hacer las clases más dinámicas y participativas.	La interfaz intuitiva y los elementos interactivos de Genially han capturado su interés, incrementando su motivación y participación en las actividades de clase.
Facilitar la Comprensión de Textos:	La creación de infografías y mapas conceptuales con Genially ha demostrado ser una herramienta efectiva para simplificar y explicar conceptos complejos, mejorando significativamente la comprensión lectora de los estudiantes.	Estos materiales diseñados con Genially han facilitado la comprensión y análisis de textos, haciendo el aprendizaje más accesible y comprensible.
Fomentar la Creatividad:	Genially ha sido una herramienta esencial en el desarrollo de actividades de escritura creativa que permiten a los estudiantes explorar y desarrollar su capacidad para expresarse por escrito de una manera más atractiva y motivadora.	Los estudiantes quedan maravillados con las actividades de escritura creativa y colaborativa que ofrece Genially, que mejoran significativamente sus habilidades de escritura y expresión escrita.
Aprendizaje personalizado:	La plataforma Genially permite a los profesores adaptar los materiales a las necesidades individuales de cada alumno, lo que se considera un aspecto muy positivo a la hora de abordar diferentes niveles de comprensión y habilidades en el aula.	Genially han permitido a los estudiantes trabajar en grupo de manera más efectiva, promoviendo la cooperación y el intercambio de ideas.

Nota. La tabla muestra, la validación y satisfacción de la implementación de la propuesta basado en la utilización de Genially como recurso didáctico.

Tabla 16

Resultados de la validación por expertos.

Experto	Profesión	Resultados
1	Rectora de la UEPJA	Aplicable
2	Directora de área: lengua y literatura	Aplicable
3	Docente Magister en especialidad	Aplicable

Nota. Esta tabla representa la validación por los diferentes expertos como aplicable la propuesta innovadora presentada.

Conclusiones

La implementación de Genially ha demostrado ser una metodología innovadora y atractiva para enseñar Lengua y Literatura. Al utilizar herramientas interactivas y visuales, los estudiantes muestran un mayor interés, lo que mejora su participación y motivación en el proceso de aprendizaje.

La mayoría de los docentes encuestados (95%) muestran una actitud positiva y una disposición favorable hacia el uso de Genially como herramienta educativa. Esto se refleja en la encuesta de los docentes que consideran que Genially mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula en el ámbito de lectura/escritura. Además, también percibe que Genially facilita la comprensión de conceptos literarios complejos y fomenta un ambiente de aprendizaje más colaborativo.

Genially ofrece una flexibilidad única para adaptar el contenido de aprendizaje a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de comprensión, permitiendo a los profesores adaptar las actividades a las necesidades individuales de sus alumnos. Además, promueve un aprendizaje más inclusivo y eficaz. La integración de Genially ha tenido un importante impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Y al desarrollar las habilidades de escritura, lectura y expresión creativa, las habilidades lingüísticas de los estudiantes mejoran significativamente y así se logran los objetivos educativos establecidos en el campo de la lengua y la literatura.

Recomendaciones

Entre las principales recomendaciones, las autoridades de la Unidad Educativa “Prócer José de Antepara” y dirigido a los docentes del área de Lengua y Literatura es en implementar la estrategia didáctica del uso de Genially. Esto les permite enriquecer y la participación activa de los estudiantes con elementos visuales, interactivos y dinámicos, por lo que facilita la comprensión y facilita la adquisición de conocimientos del área de Lengua en los estudiantes del 10mo año.

Es de manera fundamental la ampliación del uso de Genially del área de Lengua y Literatura, incorporando en otras unidades de la malla curricular general del 10mo año. Esto no solo transformará las estrategias didácticas, sino que también permitirá fortalecer las habilidades digitales de los estudiantes y crear contenidos creativos y colaborativos.

Se sugiere, incentivar a los docentes del área de Lengua y Literatura en capacitarse de manera constante en la creación y uso de la herramienta de Genially. Esto asegura que los docentes estén capaces y disponibles al momento de integrar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje conforme a las potencialidades que ofrece las múltiples funciones Genially como recurso didáctico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Rosa, C. V. (2022). Canva como recurso didáctico en el Taller de lengua. *TIC...TAC: Transferencia En Las Aulas de Lengua y Literatura, Puente Entre La Educación Secundaria y La Universidad*, 2022, ISBN 978-84-1311-625-9, 63–74. <https://gredos.usal.es/handle/10366/156446>
- Ana De Coro, S., Angélica, V., Bacuilima-Arévalo, M., Darwin,;, García-Herrera, G., Constantino, S., Juan, O.-E., Erazo-Álvarez, C., María Bacuilima-Arévalo, A., García-Herrera, D. G., Constantino Ochoa-Encalada, S., & Carlos Erazo-Álvarez, J. (2020). Google Classroom y Flipped Classroom como estrategias educativas en Educación Básica. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de La Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, ISSN-e 2665-0282, Vol. 3, Nº. Extra 1, 3(1), 77–96. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.992>
- Andrés Franco-Bayas, M. I., Ernesto Mora-Arístega, J. I., Fabricio Contreras-Moscol, D. I., & Maricela Acaro-Ramos III, E. (2021). La percepción de los estudiantes en el uso de la herramienta Flipgrid para el aprendizaje del idioma inglés en el Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Babahoyo. *Dominio de Las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, Vol. 7, Nº. Extra 4, 7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8384012>
- Angulo Mantilla, E. L., Cagua Bernal, J. C., Hinestroza Mosquera, M. S., & Pérez Jaimes, I. Y. (2022a). *Genially como herramienta de apoyo para el fortalecimiento de la competencia resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del grado quinto*. <https://doi.org/10.57799/11227/1633>
- Angulo Mantilla, E. L., Cagua Bernal, J. C., Hinestroza Mosquera, M. S., & Pérez Jaimes, I. Y. (2022b). Genialmente como herramienta de apoyo para el fortalecimiento de la competencia resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del quinto grado. *Universidad de Cartagena*. <http://dx.doi.org/10.57799/11227/1633>

- Arcentales-Fajardo, M. C., Darwin, ;, García-Herrera, G., Nancy, ;, Cárdenas-Cordero, M., Carlos Erazo-Álvarez, J., García-Herrera, D. G., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115–138. <https://doi.org/10.35381/CM.V6I3.393>
- Armas-Alba, L., & Alonso-Rodríguez, I. (2022). Las TIC y competencia digital en la respuesta a las necesidades educativas especiales durante la pandemia: Una revisión sistemática. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 2(1), 11–48. <https://doi.org/10.51660/RIPIE.V2I1.58>
- Beltrán-Martín, I. (2022). Una propuesta de aprendizaje cooperativo basada en el uso de Padlet. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 22(7), 7–38. <https://doi.org/10.51302/TCE.2022.654>
- Cachipueno Imbaquingo, L. E. (2024). *Uso de genially para la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales dirigido a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Manuel Aguilar.”* <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15650>
- Calatayud, V. G., García, M. R., & Espinosa, M. P. P. (2018). Formación en competencias digitales para estudiantes universitarios basada en el modelo DigComp. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 0(65), 1-15 (391). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1119>
- Campuzano, M. F. P., Sánchez, J. L. M., Ponce, E. A. H., & Campuzano, I. M. C. (2022). Herramientas digitales educativas utilizadas en el nivel medio y su importancia en el rendimiento académico. *Revista Científica Sinapsis*, 2(21). <https://doi.org/10.37117/S.V2I21.655>
- Cárdenas, K. (2021). *La gamificación en genially como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora.* <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/8127>

- Castro-Palomino, L., & Coras, E. A. (2024). Herramientas digitales en el desempeño de los docentes: revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 8(32), 288–299. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V8I32.723>
- Cervantes Delgado, C. P. (2023). *Uso de genially como herramienta para la creación de recursos educativos digitales en la asignatura de ciencias naturales de educación básica superior*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13676>
- Chango Masaquiza, W. V., & Sailema Chilinguina, M. H. (2017). *Recursos didácticos interactivos*. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/4087>
- Chapa, C., & Cedillo, D. (2022). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 2, 139–151. <http://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/34/31>
- Chiluisa, J. P. L., Alvarez, H. S. P., Zubizarreta, G. V., & Bastidas, T. T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y literatura. *Revista Científica y Tecnológica VICTEC*, 5(8), 1–20. <https://doi.org/10.61395/VICTEC.V5I8.131>
- Cortes, C. T. (2020). Tipologías de uso educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una revisión sistemática de la literatura. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71, 16–34. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1489>
- Enríquez Silva, M. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, ISSN 2528-8083, Vol. 5, N°. Extra 1, 2020 (Ejemplar Dedicado a: CININGEC (2020): I Congreso Internacional de Investigación, Innovación y Gestión Del Conocimiento), Págs. 873-891, 5(1), 873–891. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4452944>
- González, M. (2019). Genially. Libros Interactivos Geniales. *INTEF*. https://intef.es/observatorio_tecno/genially-libros-interactivos-geniales/

- Gordón, F. del R. A. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 213–223. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Grajales, T. (2000). *TIPOS DE INVESTIGACION*. Revista de Educación On. https://www.academia.edu/9373954/TIPOS_DE_INVESTIGACION_Por_Tevni_Grajales
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación (6ta ed.) - JPR504.pdf* - Google Drive (6th ed.). El Oso Panda. <https://drive.google.com/file/d/1XBig1bU9MJIIpQSkhtO9VZyJmBm4oAdj/view>
- Isabel Quiñonez-Quíñonez, G. I., Andrea Saltos-Gómez, J. I., Delia Sánchez-Rodríguez III almitasanchez, A., Técnica Luis Vargas Torres, U., Iii, E., & Torres, V. (2021). Influencia de las TIC's en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, en la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 3, 6(3), 2445–2466. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/rt/printerFriendly/2523/0>
- Jiménez Rodríguez, V., Blázquez Rodríguez, M. I., Pichardo, J. I., Carabantes Alarcón, D., Mancha Cáceres, O., Borrás Gené, O., López Medina, E. F., Logares, M., Cornejo Valle, M., González, I., Isorna Alonso, E., Ramos Toro, M., & Hernández Melián, A. (2022). Usando Mentimeter en educación superior: herramienta digital en línea para incentivar y potenciar la adquisición de conocimiento de manera lúdica. *Etic@net: Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación En La Sociedad Del Conocimiento*, ISSN-e 1695-324X, Vol. 22, N°. 1, 2022 (Ejemplar Dedicado a: ETIC@NET), 22(1), 131–154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8529877>
- Koinonia, F., Santa, F., De, A., Venezuela, C., Ponce-Sacoto, D. H., & Constantino Ochoa-Encalada, S. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación

General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, ISSN-e 2542-3088, Vol. 6, N°. Extra 4, 6(4), 136–155. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495>

López, M. A. (2022). Uso de Padlet en el Máster Universitario en Didáctica de la Lengua en Educación Infantil y Primaria. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 2(1), 163–178. <https://doi.org/10.51660/RIPIE.V2I1.83>

Marín, R. C., Vallejo, C. R., Castro, M. G., & Mendoza, C. Q. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano / Innovation and Educational Technology in the current Latin American context. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(3), 460–472. <https://doi.org/10.31876/RCS.V26I0.34139>

Martín Delgado, M., Isequilla Alarcón, E., Parody García, L. M., & González Sodis, J. L. (2020). Aplicación Kahoot! y Trello como herramientas digitales para la motivación del alumnado. *La Tecnología Como Eje Del Cambio Metodológico, 2020*, ISBN 978-84-1335-052-3, 313–316. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7832623&info=resumen&idioma=SPA>

Martínez, J. R. G. (2021). De las de TIC a las TAC; una transición en el aprendizaje transversal en educación superior. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2929>

Mejía-Tigre, N. I., Darwin, ;, García-Herrera, G., Carlos Erazo-Álvarez, J., Cecilia, ;, & Narvárez-Zurita, I. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 520–542. <https://doi.org/10.35381/CM.V6I3.413>

Mero Ponce, J. K. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de Las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, Vol. 7, N°. Extra 1, 7(1), 712–724. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>

MINEDUC. (2022). Currículo priorizado – Ministerio de Educación. *MINEDUC*.
<https://educacion.gob.ec/curriculo-priorizado/>

Ministerio de Educación. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*.

Ministerio de Educación. (2016). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.

Ministerio de Educación. (2021). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital*. 2021.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>

Mirella Morán-Ramírez, J. I., & Fabiola Villao-Reyes, M. I. (2020). Proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes con bajo rendimiento en lengua y literatura de 6to año de educación general básica. *Dominio de Las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, Vol. 6, Nº. Extra 3, 6(3), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231605>

Moreira, H. J., & Bravo, R. (2022). Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de lengua y literatura. *Revista Innova Educación*, ISSN-e 2664-1488, ISSN 2664-1496, Vol. 4, Nº. 4, 4(4), 167–177.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.04.012>

Morocho Morocho, E. M. (2022). *Uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Fisco Misional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021*.
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22381>

Ochoa-Pachas, Romero, Y.-, & Perú, Y. (. (2019). El estudio descriptivo en la investigación científica. *ACTA JURÍDICA PERUANA*, 2(2).
<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/224>

Otero-Hamburger, M. J. D. J. (2021). *Implementación de Genially Como Estrategia Lúdicopedagógica Para Fortalecer el Proceso de Comprensión Lectora en los Estudiantes*

de Grado Cuarto del Colegio del Sagrado Corazón-Calle 74 de Barranquilla (Atlántico).
 Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7779>

Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), 32–46. <https://doi.org/10.29166/CATEDRA.V5I1.3391>

Posligua, G. M., & Machado, M. C. M. (2024). Gamificación y desempeño escolar en Lengua y Literatura en los estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA) de BGU: Gamification and school performance in Language and Literature in students with attention deficit disorder (ADD) at BGU. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 170–171. <https://doi.org/10.56712/LATAM.V5I1.1705>

Ramírez, Y. (2018). *Estrategias para abordar los conflictos en el aula de clase*. Reinel Antonio González González. Asesora. Yólida Yajasiel Ramírez Osorio - PDF Free Download. <https://docplayer.es/93929094-Estrategias-paraabordar-los-conflictos-en-el-aula-de-clase-reinel-antonio-gonzalez-gonzalez-asesorayolida-yajasiel-ramirez-osorio.html>

Revelo-Rosero, J., & Carrillo-Puga, S. (2018). Impacto del uso de las TIC como herramientas para el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de educación media. *Cátedra*, 1(1), 70–91. <https://doi.org/10.29166/CATEDRA.V1I1.764>

Rivadeneira Cortez, G. S. (2023). *Padlet como estrategia metodológica para dinamizar el aprendizaje en ciencias naturales con estudiantes de subnivel elemental de la E.G.B. Río Cenepa*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14968>

Rizo, J. del S. (2015). *Técnicas de investigación documental*. Repositorio Centroamericano SIIDCA-CSUCA. <https://repositoriosiidca.csuca.org/Record/RepoUNANM12168>

- Román, A., & Loor, J. (2021). Estrategia Didáctica basada en el uso de la herramienta Genially para fortalecer la enseñanza de los Estudiantes de la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo. *Tesla Revista Científica*, 4(1), 330–331. <https://doi.org/10.55204/TRC.V4I1.E330>
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 – Secretaría Nacional de Planificación*. <https://www.planificacion.gob.ec/plan-de-creacion-de-oportunidades-2021-2025/>
- Silva Alvarado, J. C., & Herrera Navas, C. D. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. *Journal of Economic and Social Science Research*, 2(4), 15–40. <https://doi.org/10.55813/GAEA/JESSR/V2/N4/23>
- Tipán, D., & Carrera, D. (2022). *Genially en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Geografía del Ecuador*. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2941>
- Toapanta Cando, F. A. (2023). *Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022*. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10647>
- Trejo González, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*, 74, 617–669. <https://doi.org/10.32870/SINCRONIA.AXXII.N74.30B18>
- UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO. *UNESCO Publishing*, 70. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Ureta, L., & Rossetti Beiram, G. (2020). Las TAC en la construcción de conocimiento disciplinar: una experiencia de aprendizaje con estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 26, 11–12. <https://doi.org/10.24215/18509959.26.E11>

- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68–74. http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Vera, J. P. D., Ramírez, A. K. R., & Cevallos, C. E. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113–134. <https://doi.org/10.35290/RCUI.V8N2.2021.448>
- Vinueza, G. (2021). GENIALLY: CONVIRTIENDO TUS IDEAS EN EXPERIENCIAS Por Gabriela Vinueza - Buscar con Google. *Recurso Tecnológico*, 1, 36–37. <https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2021-01/pea-036-018.pdf>
- Yoza, A., & Vélez Villavicencio, C. E. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innova Educación*, ISSN-e 2664-1488, ISSN 2664-1496, Vol. 3, N°. 4, 3(4), 58–70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054661>
- Yoza, A., & Villavicencio, C. E. V. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innova Educación*, 3(4), 58–70. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/383>
- Zambrano Giler, M. R., & Intriago Mora, C. P. (2022). Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior. *Dominio de Las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, Vol. 8, N°. 3, 2022 (Ejemplar Dedicado a: Julio-Septiembre 2022), 8(3), 15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8635192>
- Zarate, E. V. L., Ardila, S. E. G., Porrás, R. E. S., & Corredor, C. M. (2017). Competencia de Prácticas Inclusivas: Las TIC y la Educación inclusiva en el desarrollo profesional docente. *Sophia*, 13(2), 82–95. <https://doi.org/10.18634/SOPHIAJ.13V.2I.502>

Zulaica, C., & Villagómez Alaide. (2019). La innovación tecnológica (TIC y TAC) en una escuela de educación primaria. *RILCO: Revista de Investigación Latinoamericana En Competitividad Organizacional*, ISSN-e 2659-5494, N°. 2, 2019, 2, 6.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7832506&info=resumen&idioma=ENG>