



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la lecto-
escritura en niños segundo de básica

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación
Educativa

Autor (a): Rosa Paola Chasipanta Llulluna

CI: 2100284674

Tutor (a): Mgs. Omar Paul Segarra Figueroa

CI: 0104814801

Azogues - Ecuador

Noviembre 2023

Dedicatoria

El presente trabajo lo dedico a mi Dios por ser el inspirador y darme la fuerza para continuar en este proceso de obtener unos de mis anhelos deseados.

A mis padres por haberme dado la vida, su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años gracias a ustedes he logrado hasta aquí y convertirme en lo que hoy soy, para mí es un orgullo de ser su hija.

A mi querida hermana por ser mi apoyo incondicional, gracias a esas palabras de apoyo moral.

Dedico este trabajo a todas las personas, especialmente a mis amigas y compañeras de la universidad, a mis compañeras de trabajo quienes me apoyaron con palabras de ánimos y han hecho que este trabajo se realice con éxitos.

Agradecimiento

Expreso mi gratitud a Dios y al universo por haberme brindado la inspiración y la fuerza necesarias para mantenerme firme y no perder la determinación a lo largo de mi desafiante trayecto como estudiante de posgrado.

Agradecer de manera especial a la universidad UNAE por haberme abierto las puertas y brindar me la oportunidad de avanzar mi carrera profesional.

Mi agradecimiento especial a todos mis tutores, especialmente al Magister profesor Paúl Segarra, que es mi tutor de tesis, agradezco por su gran apoyo y colaboración en cada momento de consulta y soporte en este trabajo de investigación.

Gracias infinita a mis hijas e hijo, quienes fueron en motor que me motivaron a subir a un peldaño más en mi vida profesional, a mi querida hermana quien con sus palabras de aliento me llenaba de valor y no permitió desmayar durante este caminar.

Índice de contenido

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento.....	III
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1. Problema de investigación.....	7
1.1 Planteamiento del problema o problematización	7
1.2 Pregunta de investigación.....	10
1.3 Objetivos de investigación	10
1.4 Objetivo general.....	10
1.5 Objetivos específicos.....	10
1.6 Justificación.....	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	13
2. Antecedentes	13
2.1 Internacionales	13
2.2 Nacionales	14
2.3 Locales.....	16
3. Marco Legal.....	18
4. Marco Teórico	20
4.1 Lectoescritura	20
4.2 Métodos Sintéticos	21
4.2.1 Método Fonético	21

4.2.2. Método Alfabético.....	22
4.2.3 Método Silábico	23
4.2.4 Método Global.....	23
4.2.5 Método de Escritura.....	23
4.2.6 Procesos de Aprendizaje en los Niños.....	24
4.3 Recursos Multimedia	27
4.3.1 Educaplay	27
4.3.2 Canva	28
4.3.3 Kahoot!	28
4.3.4 Genially.....	29
4.4 Estrategias de Enseñanza Virtual.....	31
4.4.1 ¿Qué es una estrategia?.....	31
4.4.2 ¿Para qué sirve?	31
4.4.3 Tipos de estrategia	31
4.4.4 Gamificación.....	32
4.4.5 Gamificación en la lectoescritura	32
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	34
3. Marco Metodológico	34
3.1 Paradigma.....	34
3.2 Enfoque	35
3.3 Tipo de investigación	35

3.4 Diseño (fases o pasos)	35
3.4.1 Proceso de análisis de datos de información	38
3.5. Población muestra o Informantes claves.....	40
3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información	41
3.7 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación.....	41
3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	42
3.9 Operacionalización de las variables/categorías de estudio.....	43
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	46
4. Análisis e interpretación de la información	46
4.1 Triangulación.....	54
4.2 Análisis de resultados triangulación.....	64
CAPÍTULO V: PROPUESTA.....	67
5. Diseño de la propuesta de intervención educativa.....	67
5.1 Problemática (en función de los resultados del diagnóstico)	67
5.2 Justificación	67
5.3 Objetivo General de la propuesta.	69
5.4 Fundamentos teóricos.....	69
5.5 Fundamentos pedagógicos	71
5.6 Estructura de la propuesta.....	72
Actividades de la propuesta.....	74
6. Validación de la propuesta.....	78



CAPÍTULO VII: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
7. Conclusiones	81
8. Recomendaciones	84
9. Referencias.....	86
10. Anexos.....	93



Índice de tablas

Tabla 1. <i>Operacionalización de las categorías de estudio</i>	43
Tabla 2. <i>Codificación de primer Nivel</i>	46
Tabla 3. <i>Codificación de segundo nivel</i>	50
Tabla 4. <i>Triangulación de la propuesta</i>	54



Índice de figuras

Gráfico 1. Red semántica..... 53

Resumen

En la tesis titulada “Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en niños segundo de básica”, se aborda el bajo rendimiento en lectoescritura de estudiantes de segundo año en la Escuela de Educación General Básica FAE. El objetivo de esta investigación es proponer una guía de actividades enfocada en el uso de la herramienta digital Genially como medio para el desarrollo de la lectoescritura en los niños de segundo año de Básica de la Escuela la FAE, a fin de alcanzar un desarrollo adecuado mediado con el uso de las TIC. El estudio adopta un enfoque interpretativo para comprender el impacto de Genially en la enseñanza, utiliza métodos cualitativos, incluyendo entrevistas, observaciones y análisis de la literatura, para desarrollar una guía didáctica con Genially.

El análisis de datos se realiza de manera cualitativa, centrándose en las experiencias de docentes y estudiantes. Se busca una comprensión profunda de cómo Genially influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se enfatiza la triangulación de datos para respaldar las conclusiones. El estudio es descriptivo y se apoya en Genially como herramienta central de investigación. En el marco teórico de esta tesis se integran diversos referentes teóricos tales como la perspectiva de Vygotsky y su Zona de Desarrollo Próximo, que resalta la importancia del apoyo en el aprendizaje, y el Constructivismo, promovido por Piaget, el cual aboga por el aprendizaje activo que se abordará a través de la creación de contenido, facilitado por Genially como herramienta colaborativa para construir conocimiento en conjunto.

La propuesta central de la tesis es la guía didáctica "Genially: Una Puerta a la Lectoescritura". Los resultados han dado lugar a la creación de una guía didáctica que representa un recurso esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Esta guía, se centra en la integración de la herramienta multimedia Genially y proporciona actividades diseñadas para estimular el interés, y la participación de los estudiantes en el desarrollo de habilidades de lectoescritura.

A pesar desafíos iniciales como la limitación del acceso tecnológico, se espera que esta



propuesta no solo mejore las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de la FAE, sino que también fomente la inclusión digital y la equidad educativa. Como conclusión se tienen que el uso de plataforma digitales como Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje puede contribuir significativamente a este proceso, además permite que las clases sean más dinámicas y entretenidas, tanto para los docentes como para los estudiantes.

Palabras clave: Genially, lectoescritura, inclusión digital, equidad educativa, recursos interactivos

**Abstract**

In the thesis titled “Multimedia Genially tool to strengthen the teaching-learning of reading and writing in second grade children, the low performance in reading and writing of second year students at the FAE School of Basic General Education is addressed. The objective of this research is to propose a guide of activities focused on the use of the digital tool Genially as a means for the development of reading and writing in the children of the second year of elementary school of the FAE School, in order to achieve an adequate development mediated with the use of ICT. The study takes an interpretive approach to understand the impact of Genially on teaching, using qualitative methods, including interviews, observations and literature analysis, to develop a teaching guide with Genially.

Data analysis is carried out qualitatively, focusing on the experiences of teachers and students. A deep understanding of how Genially influences the teaching- learning process is sought, and data triangulation is emphasized to support conclusions. The study is descriptive and relies on Genially as a central research tool. In the theoretical framework of this thesis integrates various theoretical references such as Vygotsky's perspective and his Zone of Proximal Development, which highlights the importance of support in learning, and Constructivism, promoted by Piaget, which advocates active learning that will be addressed through the creation of content, facilitated by Genially as a collaborative tool to build knowledge together.

The central proposal of the thesis is the teaching guide "Genially: A Door to Reading and Writing". The results have led to the creation of a teaching guide that represents an essential resource in the teaching-learning process of children. This guide, focused on the integration of the multimedia tool Genially, provides strategies and activities designed to stimulate student interest and participation in the development of literacy skills.

Despite initial challenges, such as limited technological access, this proposal is expected to not only improve the literacy skills of FAE students, but also foster digital inclusion and educational equity. In conclusion, the use of digital platforms such as Genially in the teaching-



learning process can contribute significantly to this process, and also allows classes to be more dynamic and entertaining, both for teachers and students.

Keywords: Genially, literacy, digital inclusion, educational equity, interactive resources.

Introducción

La educación desempeña un papel esencial en el avance de cualquier comunidad, ya que influye en la formación de las mentes jóvenes y prepara a las futuras generaciones para enfrentar los desafíos de un mundo en constante evolución. En este contexto, las competencias de lectura y escritura desempeñan un papel fundamental al servir como pilares de la comunicación efectiva, facilitar el acceso a la información y fomentar habilidades críticas como el pensamiento analítico y la resolución de problemas.

A pesar de su importancia innegable, la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura enfrentan desafíos significativos en muchas instituciones educativas. Un ejemplo de esto se encuentra en la Escuela de Educación General Básica Fuerza Aérea Ecuatoriana (FAE), donde se ha identificado un bajo rendimiento en las habilidades de lectura y escritura entre los estudiantes de segundo grado de EGB. Esta problemática no solo afecta su rendimiento académico, sino que también tiene un impacto duradero en su capacidad para interactuar, comprender conceptos complejos y expresarse de manera efectiva a lo largo de sus vidas.

La limitada accesibilidad a recursos y dispositivos tecnológicos, y la falta de competencias digitales entre los docentes en la FAE son factores que han contribuido a este desafío educativo. En un mundo cada vez más digitalizado, es esencial que los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar habilidades digitales en conjunto con destrezas de lectoescritura. Esto no solo los prepara mejor para el futuro, sino que también promueve la inclusión digital y la equidad en la educación.

Para abordar este desafío educativo crítico, la presente tesis se centra en la creación de una herramienta multimedia utilizando Genially, con el propósito de fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado EGB. El objetivo fundamental de esta investigación es explorar el potencial de Genially como recurso educativo para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los educandos.

Este estudio se basa en una metodología de investigación-acción que utiliza datos



cuantitativos para comprender en profundidad los efectos de Genially en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura. A pesar de los desafíos iniciales, como la disponibilidad limitada de tecnología y la curva de aprendizaje, este estudio también ha identificado ventajas, como la efectividad de Genially para mejorar las habilidades de lectoescritura y fomentar la colaboración en el entorno educativo.

La relevancia de este estudio se extiende más allá de las aulas de la FAE y tiene un impacto significativo en la educación y la sociedad en general. Se enfoca en mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, preparándolos para un mundo cada vez más digitalizado y promoviendo la inclusión digital y la equidad educativa. Además, la implementación de Genially mejora la calidad de la educación al ofrecer un enfoque interactivo y atractivo que transforma la forma en que se enseña y se adquiere la lectoescritura, además de fomentar habilidades transversales esenciales en la vida cotidiana y en el ámbito laboral.

Este trabajo de integración curricular beneficia no solo a la FAE y sus estudiantes, sino que también contribuye a la investigación pedagógica al explorar la efectividad de Genially en la mejora de las habilidades de lectoescritura. Los resultados y lecciones aprendidas pueden servir como referencia para otros educadores e investigadores interesados en abordar desafíos educativos similares.

En los capítulos siguientes, se abordarán aspectos clave relacionados con esta propuesta pedagógica. En el primer capítulo, se describe el problema en el contexto de la FAE, se establecen los objetivos generales y específicos, y se plantea la pregunta de investigación. El segundo capítulo se enfoca en el marco teórico que permite conocer de manera detallada el objeto de estudio para poderlo abordar. El tercer capítulo detalla la metodología de investigación utilizada. El cuarto capítulo presenta los resultados obtenidos, y el quinto capítulo se centra en la guía didáctica "Genially, una puerta a la lectoescritura". Finalmente, el sexto capítulo aborda las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema o problematización

Los progresos tecnológicos han propiciado una mayor prioridad en la incorporación de recursos y herramientas educativas de vanguardia en el ámbito de la educación. No obstante, es fundamental destacar que este proceso no se desarrolla de manera uniforme en todas las instituciones educativas. Mientras que, en la mayoría de las instituciones educativas se trabaja día a día para cambiar de paradigmas y procesos formativos tradicionales hacia procesos cada vez más constructivista y conectivista, en otras instituciones se observa que la tecnología luego de la pandemia ha quedado rezagada, no tiene el protagonismo que requiere, su acceso es limitado, los docentes carecen de competencias digitales que provoquen interés en los estudiantes que son nativos digitales y de esta manera, el aprendizaje no es del todo significativo ni perdurable.

A continuación, se presenta el caso de la Escuela de Educación General Básica Fuerza Área Ecuatoriana, la cual se encuentra ubicada en la ciudad de Lago Agrio, Provincia de Sucumbíos. Dicha institución es de carácter fiscal, cuenta con 216 estudiantes distribuidos desde educación inicial hasta educación básica superior. Esta institución educativa se enfrenta a varios desafíos, entre ellos la ausencia de incorporación de tecnología en el proceso de instrucción y adquisición de conocimientos, y los recursos tecnológicos, financieros y pedagógicos de los que, tanto las familias como la escuela disponen, son limitados. Esto se acentúa en el contexto socioeconómico en el que se encuentra, donde los estudiantes, en su mayoría, no tienen acceso a la tecnología privándose de esta manera de una herramienta valiosa para su construcción del conocimiento.

Este estudio se enfoca en la limitada adquisición de competencias de lectura y

escritura en niños de segundo grado de educación primaria; puesto que, se ha notado que estos estudiantes muestran un desempeño deficiente en esta área de vital importancia, lo que repercute no solo en su desempeño académico general, sino también en habilidades de interacción, pensamiento crítico, resolución de conflictos, entre otras. A pesar de las limitaciones, se propone una posible solución para mejorar la enseñanza de la lectoescritura en la Escuela FAE a través del uso de la herramienta multimedia Genially. Esta herramienta permite la creación de contenido interactivo y atractivo para los estudiantes, que podría contribuir a su motivación y compromiso con el aprendizaje adecuado de la lectoescritura.

De acuerdo, con un estudio realizado en Colombia por Rojas et al. (2018), donde el objetivo principal se concentra en una minuciosa exploración de los elementos que restringen la incorporación de tecnologías en el entorno educativo, específicamente en el ámbito de la educación primaria, considerando la perspectiva de los docentes como actores fundamentales en este proceso, se evidencian resultados clave obtenidos, puesto que, se identifican tres aspectos significativos. En primer lugar, se destaca que la mayoría de los docentes han recibido formación y capacitación relacionada con el uso de recursos tecnológicos, indicando su disposición para integrar estas herramientas en su enseñanza.

En segundo lugar, se destaca la importancia crucial de una organización y planificación adecuadas al implementar la tecnología en las aulas. Por último, se revela que factores externos, tales como la falta de apoyo de las autoridades educativas y la insuficiente infraestructura tecnológica, constituyen obstáculos significativos para la adopción efectiva de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo.

En las conclusiones finales, se resalta la imperiosa necesidad de proporcionar una formación y respaldo más sólido a los educadores en lo que respecta al

aprovechamiento de la tecnología como una herramienta pedagógica efectiva. Se plantean recomendaciones concretas, que abarcan desde la reestructuración del Proyecto Educativo Institucional (PEI) hasta mejoras relevantes en la infraestructura tecnológica. Se subraya, por último, que los recursos tecnológicos poseen un potencial innegable para promover la compartición del conocimiento y elevar la calidad de la educación en su conjunto.

En este orden de ideas, Espinel (2020) en su estudio denominado “La utilización de tecnología en el proceso de aprendizaje de los alumnos de la Facultad de Ciencias Químicas de la Universidad Central del Ecuador”, se embarca dentro de un propósito claro, que es examinar el impacto de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en la Educación Superior, con un enfoque particular en la Facultad de Ciencias Químicas. Para alcanzar esta meta, se llevaron a cabo encuestas tanto a docentes como a estudiantes, y se recopilaron datos que arrojan luz sobre la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los hallazgos estadísticos que emergen de esta investigación son reveladores. En cuanto al empleo, el uso habitual de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) involucra a una parte significativa de profesores y estudiantes; asimismo, reporta su uso en el ámbito educativo de manera recurrente. Un 38,8% de los docentes y un 42,1% de los estudiantes afirman que estas tecnologías son una presencia constante, indicando que "siempre" o "casi siempre" se incorporan en sus actividades académicas.

Cuando se trata de trabajar en grupo, el uso de las TIC también se destaca. El 33,1% de los encuestados informa que "siempre" facilita la colaboración, mientras que un 47,1% sostiene que "casi siempre" lo hace posible. Sin embargo, no todo es positivo, ya que más de la mitad de los encuestados (54,1%) reconoce que las TIC a veces pueden

actuar como distracciones en el proceso educativo; en contraste, solo un 8,2% cree que estas tecnologías nunca resultan distractoras.

En lo que respecta al apoyo al aprendizaje autónomo, una mayoría de encuestados (55,7% y 35,2%) afirma que las TIC "siempre" y "casi siempre" contribuyen al desarrollo de actividades independientes. Además, se destaca que las TIC también influyen positivamente en la mejora de las habilidades comunicativas. Un 28,9% de los participantes señala que estas tecnologías "siempre" contribuyen a fortalecer las habilidades.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo la herramienta multimedia Genially fortalece y motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año de básica de la Escuela de Educación General Básica Fuerza Aérea Ecuatoriana?

1.3 Objetivos de investigación

1.4 Objetivo general

Proponer una guía de actividades enfocada en el uso de la herramienta digital Genially como medio para el desarrollo de la lectoescritura en los niños de segundo año de Básica de la Escuela la FAE, a fin de alcanzar un desarrollo adecuado mediado con el uso de las TIC.

1.5 Objetivos específicos

- Identificar el problema de lectoescritura en niños y niñas de segundo año de básica de la escuela FAE a través de técnicas como la ficha de observación participante y la entrevista realizada a docentes del subnivel elemental.
- Fundamentar teóricamente el uso de la herramienta Genially para la enseñanza de la lectoescritura a niños de segundo año EGB.
- Diseñar una guía didáctica con la herramienta Genially para la enseñanza de la

lectoescritura a niños de segundo año EGB.

- Validar por expertos la guía didáctica para la enseñanza de la lectoescritura a niños de segundo año EGB.

1.6 Justificación

En los avances a través de la mediación de las tecnologías digitales con sus recursos didácticos digitales, herramientas multimedia como Genially, generan cambios rápidos en las formas, técnicas, metodologías, y estrategias para la enseñanza-aprendizaje; lo que conlleva a repensar e invita a los docentes a una continua formación para adquirir competencias digitales que permitan transferir de forma eficiente los métodos de instrucción y adquisición de conocimientos a los estudiantes desde las primeras etapas de desarrollo y vayan adquiriendo las destrezas como habilidades en lectoescritura para su posterior comprensión significativa del contenido y sus mensajes.

Por tanto, es importante, maximizar la utilización de medios educativos multimedia como intermediarios en la enseñanza de la lectoescritura que conlleve a incrementar y potenciar su desarrollo, por tal razón, se hace imprescindible innovar los métodos y recursos didácticos de aprendizaje especialmente aquellos vinculados a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que se relacionan principalmente con la lectoescritura, surgen los cimientos en la formación del individuo.

Por otro lado, el Ministerio de Educación del Ecuador (2019), tiene la responsabilidad de definir las mallas curriculares para las entidades educativas acorde a los niveles de educación correspondientes en todo el país; tanto en forma administrativa como la normativa vigente legal presenta deficiencias entorno a facilitar y cumplir con la provisión de materiales y recursos, en la cual desencadena a un limitando ejercicio educativo, primordialmente en zonas provinciales como Lago Agrio.

Sin embargo, las dificultades respecto al aprendizaje especialmente de la

lectoescritura, conllevan a que los docentes busquen el uso de herramientas y recursos multimedia acorde a las condiciones de una sociedad digitalizada, que permitan el fortalecimiento de las bases de lectura y escritura, causando un efecto favorable en los estudiantes y así mismo obteniendo como beneficio personas más críticas y comprometidas con la sociedad digital actual y futura. Esta integración no solo motiva a los estudiantes y mejora su comprensión profunda, sino que también les brinda habilidades digitales cruciales y fomenta la creatividad. Además, les permite adaptarse a un mundo laboral cada vez más tecnológico y globalizado.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. Antecedentes

A continuación, se presentarán las investigaciones relacionadas con el presente estudio donde se enfocó desde lo internacional considerando estudios en Europa para luego ir hacia Latinoamérica y finalmente en Ecuador.

2.1 Internacionales

En un artículo realizado por Pérez (2019) en España en Tenerife titulado Una revisión teórica sobre el proceso de aprender a leer y escribir, tuvo como objetivo principal recabar información sobre el término de la lectoescritura en la etapa de educación primaria. La metodología fue cualitativa bajo una revisión sistemática teórica, en donde muestra que las etapas de enseñanza de lectoescritura son mecanismos que se desarrollan simultáneamente, es decir, mientras se aprende a leer, se aprende a escribir, lo que permite un desarrollo social que dota al estudiante de autonomía y de la capacidad de desarrollo holístico.

Según Pascual (2019), en un estudio realizado en la ciudad de Castellón de la Plana en España titulado “La enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en el nivel de educación infantil”, tuvo como propósito examinar la relevancia del proceso de lectoescritura en la educación infantil a través de diversas estrategias pedagógicas para enseñar a leer y escribir. La metodología empleada fue la revisión bibliográfica, llegando a la conclusión de que la relevancia de la lectoescritura radica en que el individuo puede adquirir, no solamente las bases, sino también herramientas e instrumentos de gran utilidad a la hora de comunicarse con los demás; más si se piensa que en los momentos actuales, se han desarrollado una serie de instrumentos que facilitan la obtención de información casi al instante, permitiendo a la población disponer de datos o cualquier tipo de información sin importar si es cultural, social, económica o de cualquier índole; además, permite la modificación y el desarrollo en

los distintos campos en los que se desenvuelve el individuo.

Asimismo, se tiene en cuenta un estudio realizado por Barba (2018) en Andalucía España con el título: “¿Qué enseñar y cuándo enseñarlo en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura?”; este estudio tiene como objetivo realizar una revisión sistemática de literatura; cuenta con una metodología cualitativa y se muestra que los estudiantes que comienzan con una alfabetización sistemática a los cuatro años obtuvieron mejores resultados en lectoescritura en relación a los de cinco años. También muestra una mejora en decodificación de unidades lingüísticas, no obstante, su desarrollo en comprensión lectora en edades tempranas no mejora a pesar de una intervención precoz.

2.2 Nacionales

Según Dussan (2022), en un estudio en Colombia, titulado Mejoramiento de la lectoescritura en la educación primaria a través de entornos de aprendizaje impulsados por herramientas digitales, tuvo como objetivo crear un entorno educativo respaldado por tecnología digital. De la misma manera, tuvo como propósito elevar las competencias de lectoescritura en los estudiantes de primer grado de educación primaria. La metodología fue bajo un paradigma complementario y en un enfoque mixto de tipo descriptivo y diseño preexperimental. Los principales hallazgos evidenciaron que antes de la intervención los estudiantes tenían un bajo desempeño, mientras que después de la intervención ninguno presenta bajo desempeño.

El ambiente virtual de aprendizaje confiere un desarrollo efectivo en el nivel de desempeño de la lectoescritura demostrado en el mejoramiento significativo en habilidades como la conciencia fonológica, leer, escribir y adquisición de nuevo vocabulario de los procesos lectoescritores en los estudiantes de primer grado de básica primaria de la I.E.D Pijiño del Carmen. Entre las conclusiones encontradas en

el documento se muestra que la utilización de recursos digitales en la facilitación de entornos de aprendizaje en línea, es eficaz en el refuerzo de las habilidades de lectoescritura.

Del mismo modo, en otro estudio realizado en Colombia por Renteria (2021), titulado “Mejora de las habilidades de lectoescritura en los alumnos del segundo grado (2º A) de la Institución Educativa Vigía del Fuerte en el Municipio de Vigía del Fuerte, Departamento de Antioquia, mediante el uso de recursos digitales

(Genially)”, tuvo como objetivo principal mejorar las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de un grado específico mediante el uso de un recurso digital como Genially. La metodología tuvo con un enfoque cualitativo, el tipo de investigación fue investigación-acción, los principales hallazgos y conclusiones mostraron que el uso de una herramienta digital como Genially no solo aborda y fortalece los problemas identificados, sino que también fomenta la motivación de los estudiantes al ofrecerles un enfoque novedoso para adquirir conocimiento y explorar nuevos aprendizajes de manera interactiva, enriqueciendo así los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, Guerrero (2017) en un estudio en Colombia, titulado “Desarrollo de competencias de lectoescritura con el apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Timba”, el objetivo principal fue mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Timba utilizando tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La investigación se centró en un enfoque cualitativo para comprender mejor el impacto de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Los hallazgos del estudio indicaron que, a pesar de las debilidades en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes en la institución y la persistente

utilización de métodos de enseñanza tradicionales por parte de los docentes, las TIC demostraron ser una herramienta pedagógica eficaz. Estas tecnologías resultaron ser atractivas y adecuadas para estimular el proceso de aprendizaje de los alumnos de tercer grado. El estudio sugiere que la incorporación de las TIC en el aula puede ser beneficiosa para mejorar las habilidades de lectura y escritura, ofreciendo un enfoque más interactivo y motivador en comparación con los métodos tradicionales. Esto resalta la importancia de la adaptación de las prácticas pedagógicas a las necesidades y preferencias de los estudiantes en la era digital.

2.3 Locales

A nivel nacional, González y Díaz (2022) realizaron un estudio en la ciudad de Guayaquil, titulado “El uso de recursos digitales para mejorar las competencias de lectura y escritura; este estudio tuvo como objetivo investigar cómo las herramientas digitales pueden tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los alumnos de básica elemental de la Unidad Educativa Particular Camino a un bello Amanecer”. El enfoque de la investigación se orientó hacia la descripción de un tema específico. La muestra para este estudio incluyó a 8 maestros y 80 alumnos de educación primaria. Se emplearon métodos cuantitativos, como una encuesta dirigida a los estudiantes, para identificar obstáculos en el proceso de lectoescritura y resaltar la importancia de incorporar recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje. Los resultados del estudio pusieron de manifiesto la existencia de varios factores que ejercen influencia sobre el desarrollo de las habilidades de lectoescritura; como respuesta a estos hallazgos, se desarrolló una guía educativa que se basó en la utilización de herramientas digitales, con el objetivo de aportar al progreso de las competencias de lectoescritura de los estudiantes.

Así también, en un estudio realizado por Orevelo et al. (2018) en la comuna

Valdivia, parroquia de Manglaralto en Ecuador, titulado “Recursos digitales para mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Francisco Miranda”, el objetivo principal se centró en determinar cómo los diferentes instrumentos digitales influyen en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

El enfoque metodológico utilizado se basó en la investigación documental y descriptiva, y la muestra incluyó a tres docentes y a 38 estudiantes del tercer año pertenecientes al paralelo B con edades comprendidas entre los 6 y 7 años. La investigación se apoyó en el enfoque cuantitativo y la información se recolectó mediante encuestas dirigidas tanto a los docentes como a los estudiantes. Uno de los hallazgos más significativos de este estudio fue la identificación de las dificultades que enfrentan los niños en el ámbito de la lectoescritura, lo que subraya la relevancia de incorporar herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Basándose en los hallazgos de la encuesta realizada a docentes y estudiantes, se reveló una preocupante realidad en relación con la lectoescritura; puesto que, los docentes percibieron debilidades en la lectoescritura de los estudiantes y reconocieron la importancia de su desarrollo. Sin embargo, la mayoría utilizó estrategias tradicionales en lugar de herramientas digitales. Además, opinaron que la omisión en la incorporación de estas herramientas puede tener un impacto desfavorable en el desempeño académico.

Por otro lado, los estudiantes experimentaron obstáculos en el ámbito de la lectoescritura y fueron conscientes de la carencia de entusiasmo, recursos creativos y enfoques innovadores en su proceso de aprendizaje. A pesar de que la mayoría de ellos percibieron que la integración de herramientas digitales podría potenciar su comprensión de la lectoescritura, un porcentaje considerable no estuvo familiarizado con los diversos niveles y tipos de lectura, lo que indicó una falta de conocimiento en

esta área.

En general, estos resultados subrayan la necesidad de una mayor integración de herramientas digitales en el aula para fortalecer la lectoescritura y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. También destaca la importancia de abordar la desmotivación y la falta de recursos creativos durante la instrucción de la lectoescritura.

Cacuango y Hernández (2022), en su estudio denominado “Recursos para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de la Educación General Básica”, el propósito consistió en inspirar a los docentes a utilizar una diversidad de métodos pedagógicos innovadores con el fin de estimular y alcanzar un mayor progreso en la adquisición de la lectoescritura por parte de los estudiantes de tercer grado de la Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular "Glenn Doman" en el cantón Manta, Ecuador. El enfoque de este estudio se centró en la cualidad, aplicando un enfoque descriptivo y empleando técnicas de entrevistas y observación para la recopilación de datos.

Los hallazgos significativos de este estudio resaltaron el escaso uso de las múltiples funciones de los recursos didácticos debido a la falta de conocimiento, lo que a su vez conlleva a una eficacia limitada en la enseñanza de la lectoescritura, ya que no se aplican de manera adecuada los recursos didácticos innovadores.

3. Marco Legal

Según la UNESCO (2018), se destaca la necesidad de integrar y reforzar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación, incluyendo la capacitación de docentes, la implementación de enfoques pedagógicos novedosos y la creación de recursos educativos de acceso abierto. Además, se manifiesta la importancia de mejorar la administración de las instituciones educativas y evaluar el sistema educativo en este contexto. El objetivo 18 tiene como meta asegurar que los grupos más vulnerables

tengan la oportunidad de acceder a las TIC, con el fin de mejorar.

Asimismo, argumenta que la educación tiene el poder de cambiar vidas y es una parte fundamental de su misión, ya que se considera un derecho humano para todas las personas, a lo largo de toda la vida. Esta educación debe ser de alta calidad, lo que motiva la publicación del Manual sobre el derecho a la educación para lograr el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible. Este objetivo se centra en asegurar una enseñanza que sea accesible, justa y de alto nivel, brindando posibilidades de aprendizaje a cada individuo. Cabe resaltar que este incluye 10 metas clave en el ámbito educativo, destacando la importancia de entornos de aprendizaje efectivos.

De acuerdo a lo anterior, conforme a la planteado en la Constitución de la República del Ecuador (2008), la relevancia significativa de las TIC y sus inherentes cambios pedagógicos en función de los implementos y recursos digitales conectado dentro del entorno de evolución constante del sistema educativo ecuatoriano, con el fin de fomentar el aprendizaje en la formación humana y en la sociedad del conocimiento en red.

El artículo 347 del Régimen del Buen Vivir en la Constitución de Ecuador tiene como meta la inclusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación y su conexión con actividades productivas y sociales. Asimismo, de acuerdo con el artículo 17, punto 2, el Estado está comprometido en fomentar la diversidad y pluralidad en la comunicación y para lograrlo, apoyará el desarrollo de medios de comunicación tanto públicos como privados y comunitarios. Además, se esforzará por garantizar que las tecnologías de información y comunicación estén al alcance de todos, especialmente aquellos que enfrentan limitaciones en su acceso a estas tecnologías

De acuerdo con la declaración del Ministerio de Educación en 2019, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) incluye una disposición, señalada en la sección j) del Artículo 6 del Capítulo Segundo, que aborda las responsabilidades del Estado en relación con el Derecho a la Educación. Esta disposición resalta la importancia de asegurar que los

estudiantes adquieran competencias digitales y de integrar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo. También promueve la conexión entre la enseñanza y las actividades productivas y sociales.

Asimismo, según el contexto de la investigación en gamificación se observa que se integra en la adaptación del plan de estudios del Ministerio de Educación de 2012, menciona que las Tecnologías de la Información y la Comunicación se incorporarán de manera regular como una herramienta que facilita la implementación del plan de estudios.

4. Marco Teórico

4.1 Lectoescritura

Se conoce como lectoescritura a la unión de las capacidades de saber leer y saber escribir, pudiendo utilizarla o aplicarlas según el fin o necesidad de la persona que la usa, esta relación está basada en la comprensión e interpretación de las ideas, mensajes o contenidos que se concentran alrededor o en el entorno de los individuos. Cabe señalar que esta interpretación se genera como resultado del proceso de aprendizaje, pues es precisamente este aspecto en el cual el docente debe poner énfasis, de tal manera que el profesor aplique estrategias que impliquen distintas actividades para el desarrollo de las capacidades mencionadas (Rojas et al., 2018).

De esta forma la enseñanza y la adquisición de habilidades de lectura y escritura durante los primeros años de la educación primaria deben ser diseñados tomando en consideración las características individuales de cada niño, su ritmo de aprendizaje, intereses específicos y, lo más importante, la incorporación de herramientas digitales como parte fundamental. De esta manera, se busca ofrecer una respuesta educativa que se ajuste a las necesidades individuales y las capacidades de los estudiantes, y, en este marco, el enfoque educativo debe considerar la variedad de enfoques disponibles para su implementación en el entorno escolar (Torres y Delgadillo, 2018).

La instrucción en lectura y escritura desempeña un papel vital en la experiencia educativa, ya que sienta las bases para el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas en los estudiantes. En este contexto, es esencial explorar y comprender los diversos métodos pedagógicos utilizados para fomentar con éxito estas competencias clave y también es importante mencionar que el Ministerio de Educación de Ecuador hace énfasis en el método fonético. Respecto a lo mencionado anteriormente, el Portal de Educación Infantil y Primaria (2023), da su descripción de los métodos sintéticos.

4.2 Métodos Sintéticos

Son enfoques pedagógicos que se utilizan para enseñar y aprender de manera gradual y progresiva, descomponiendo conceptos o habilidades en partes más pequeñas y manejables para, posteriormente, combinarlas y construir un conocimiento integral. Estos métodos son especialmente efectivos para el aprendizaje de habilidades complejas o conceptos que requieren un proceso de desglose y reconstrucción sistemática. Dentro de los métodos sintéticos, se pueden encontrar varios enfoques específicos, entre los cuales destacan:

4.2.1 Método Fonético

En el Ecuador, uno de los métodos más comunes para la enseñanza de la lectoescritura es el enfoque fonético, el cual se encuentra incluido en las directrices del plan de estudios de 2016 del Ministerio de Educación debido a su eficacia en esta área. Por tal razón, se utiliza el enfoque fonológico para enseñar a los estudiantes habilidades de lectura y algunos aspectos de la escritura. Al desarrollar la conciencia fonológica en los niños, este método abarca la pronunciación, el reconocimiento de letras, la escucha atenta, la combinación de sonidos que las letras emiten y la identificación, y el uso correcto de los fonemas como representación de sonidos (Romo Sabugal, 2021).

Con base a lo indicado, cabe mencionar que es relevante la metodología que el docente utilice para la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura; a esto se suma el hecho de que para el desarrollo de este proceso deban considerarse otras capacidades de los niños como lo son su desarrollo motriz, agudez visual y auditiva más la habilidad de interpretación de símbolos y el lenguaje, pero también es cierto que el niño puede presentar dificultades a nivel de su desarrollo del lenguaje, como resultado de una limitación de su entorno familiar o social.

Es importante señalar, que las condiciones de desarrollo o entorno del individuo, juegan un papel muy importante en la lectoescritura, estas condiciones están relacionadas con la propia inmersión de la persona en el proceso, algunas de estas condiciones pueden ser la lectura en voz alta o en silencio, las ideas, noticias o conversaciones del niño con quienes le rodean, la capacidad de preguntar del sujeto, así como el interés que demuestra el niño por conocer su entorno y el significado o contenido de las palabras que se muestran a su alrededor.

4.2.2. Método Alfabético

El procedimiento educativo de lectura y escritura comienza con el proceso de memorización y secuenciación del abecedario, comenzando con las letras minúsculas y luego las mayúsculas. A medida que avanzan, los estudiantes pasan a deletrear sílabas y posteriormente construir palabras, frases y oraciones. Sin embargo, este enfoque tiene la desventaja, debido a su naturaleza mecánica y descontextualizada, los niños pueden decodificar el texto sin una comprensión profunda de su significado real. Es fundamental explorar métodos que promuevan tanto la decodificación como la comprensión significativa de la lectura y escritura (Brenes, 2019).

4.2.3 Método Silábico

El proceso educativo inicia con la enseñanza de las vocales y consonantes, y una vez que los estudiantes se familiarizan con el abecedario, se combinan para formar sílabas que, posteriormente, se ensamblan para crear palabras con sentido. Para respaldar esta metodología, se recurre a recursos visuales, como imágenes y se realizan ejercicios como aplausos o palmadas para identificar las sílabas en las palabras. No obstante, este enfoque tiene limitaciones, ya que es común que los niños adquieran el hábito de leer sílaba por sílaba en lugar de leer palabras completas, lo que no contribuye a mejorar la velocidad ni la comprensión en la lectura (Romo Sabugal, 2021).

4.2.4 Método Global

Este enfoque de escritura trasciende la simple memorización del abecedario, sílabas y letras, ya que implica la comprensión y atribución de significado a las palabras en situaciones cotidianas. En entornos como guarderías y áreas diseñadas para niños, es común etiquetar objetos con sus nombres, por ejemplo, un pizarrón tendrá la palabra "pizarrón" o "pizarra" escrita debajo, y una papelerera llevará la palabra "papelerera". Cada objeto se relaciona con un sentido que tenga coherencia para el niño y que se relaciona con la palabra que denota ese objeto en el habla diaria. Mediante este método, los niños pueden realizar ejercicios que ayudan a relacionar objetos con palabras correspondientes, un enfoque que se explorará con más detalle en este artículo (Romo Sabugal, 2021).

4.2.5 Método de Escritura

La técnica principal en la enseñanza de la escritura, conocida como el reconocimiento de objetos con significado en el entorno, es ampliamente utilizada por educadores y adultos como el punto de partida en el proceso de

escritura. Este método de escritura no se enfoca en la caligrafía (aspecto que se abordará posteriormente) y consiste en que el niño observe un objeto, ya sea en forma de imagen o en la vida real, lo identifique y sea capaz de escribir su nombre correspondiente.

Para avanzar hacia una escritura más desarrollada y caligráfica, que abarque no solo palabras individuales sino también frases, es necesario que esto pase durante las primeras etapas de lectura y escritura, puesto que, los niños se enfocan en desarrollar estas habilidades. Sin embargo, aproximadamente a los 6 años, en una etapa cognitiva y madurativa más avanzada conocida como etapa operativa, los niños comenzarán a abordar tanto tareas de lectura como de escritura. Durante este tiempo, también desarrollará habilidades motoras finas que le permitirán producir una escritura más clara y caligráfica (Brenes, 2019).

4.2.6 Procesos de Aprendizaje en los Niños

Según Graells (2020), el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes es un viaje emocionante; de allí absorben información, construyen nuevos conocimientos y los aplican en diversas situaciones tales como se explica a continuación.

La formación de los niños es una instrucción compleja que implica asimilar, construir y aplicar conocimientos a través de actividades cognitivas individuales. La calidad de estos procesos en el entorno escolar depende de la comunicación entre docentes y alumnos, así como de la adaptabilidad de las ayudas brindadas, considerando las diferencias cognitivas, motivacionales y emocionales de cada niño. El aprendizaje no solo implica adquirir nuevos conocimientos, sino también consolidar, reestructurar o eliminar conocimientos previos, lo que implica cambios en la estructura cerebral logrados a través del acceso a información, la comunicación interpersonal y operaciones cognitivas, de igual modo, la motivación, las habilidades, la inteligencia y el entorno, desempeñan un papel crucial junto con la

variabilidad en los estilos de aprendizaje que requiere que los profesores adapten sus métodos para atender las preferencias individuales de los niños.

Teniendo en cuenta lo planteado por Vosniadou (2021), los niños aprenden de manera efectiva cuando participan activamente en su proceso de aprendizaje. Esto implica prestar atención, observar, memorizar, comprender, establecer metas y asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje. La participación activa y el compromiso son esenciales para llevar a cabo estas actividades cognitivas, y los maestros desempeñan un papel fundamental al ayudar a los niños a ser activos y orientar sus metas, construyendo sobre su deseo natural de explorar y comprender cosas nuevas.

Para fomentar este proceso en el aula, es importante crear entornos de aprendizaje interesantes y desafiantes que fomenten la participación activa de los estudiantes; se puede alcanzar esto al evitar que los estudiantes sean meros espectadores durante extensos períodos de tiempo, al ofrecer actividades prácticas, al promover su participación en debates y actividades colaborativas, al organizar salidas escolares a museos y parques tecnológicos, y al darles a los estudiantes la autonomía para tomar decisiones sobre qué y cómo aprender, estableciendo objetivos que se basen en sus intereses y sus metas futuras. Además, dado que el aprendizaje en los niños es inherentemente una actividad social, la interacción social en el entorno escolar es fundamental, ya que los niños aprenden al relacionarse con otros, compartiendo conocimientos y experiencias.

La colaboración social mejora el aprendizaje y la participación de los estudiantes en el trabajo académico. Los maestros pueden promover esto mediante la formación de grupos, la creación de ambientes colaborativos y la enseñanza de habilidades de cooperación y comunicación. Las actividades deben ser significativas y culturalmente relevantes, integrándolas en contextos auténticos de la vida

cotidiana de los estudiantes. En este sentido, el respeto por las diferencias culturales y el conocimiento previo, son esenciales; por esta razón, es fundamental que los maestros contribuyan con el fomento de valores y ayuden a los estudiantes a activarse y relacionarse con nueva información para mejorar la habilidad de entender y solucionar dificultades mediante estrategias de enseñanza efectivas.

De acuerdo con Vygotsky, el aprendizaje de los niños, se centra en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que es la brecha entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con ayuda. Vygotsky destaca la importancia de la interacción social y la colaboración en el aprendizaje, argumentando que el proceso de adquisición de conocimientos es social y recurre de la guía de adultos o compañeros más competentes. El andamiaje o el apoyo estructurado, es esencial en la ZDP y se adapta a las necesidades del niño; además, las herramientas culturales, como el lenguaje y las mediaciones son fundamentales para el aprendizaje a medida que los niños aprenden e internalizan habilidades y conocimientos, convirtiéndolos en parte de su repertorio. En resumen, Vygotsky destaca la importancia de la colaboración, el apoyo social y la internalización en el proceso de aprendizaje de los niños (Guerrero, 2017).

Finalmente, en la perspectiva del constructivismo de Jean Piaget, el aprendizaje de los niños se caracteriza por su participación activa en la construcción de conocimiento a través de la interacción con su entorno. Este proceso se basa en el desarrollo cognitivo, que se divide en cuatro etapas distintas. De esta manera, los niños asimilan nueva información dentro de sus estructuras cognitivas existentes y acomodan esas estructuras para acomodar nueva información, manteniendo un equilibrio entre estos dos procesos; también la resolución de conflictos cognitivos que surge cuando los niños encuentran discrepancias entre lo que saben y lo que están tratando de entender, es un motor clave del aprendizaje. Durante este

proceso, los niños construyen y modifican esquemas mentales para organizar y comprender el mundo que les rodea, y aunque el aprendizaje es visto como un proceso principalmente individual, el constructivismo también reconoce la importancia del aprendizaje social y la colaboración con otros, enriqueciendo así la construcción del conocimiento (Granja, 2018).

4.3 Recursos Multimedia

Es esencial emplear recursos multimedia con el objetivo de promover la atracción por la lectura en estudiantes de primaria. Esta estrategia se basa en la mediación a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y se brindan diversas posibilidades en el proceso de enseñanza- aprendizaje. La integración de recursos educativos multimedia no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también se alinea con las demandas de la sociedad actual (Sánchez-Infantes, 2018).

4.3.1 Educaplay

Siguiendo las pautas proporcionadas por el Ministerio de Educación Pública (2023), se describe esta herramienta como un recurso versátil destinado a la creación de actividades educativas multimedia. La característica más destacada es su capacidad de ser personalizado, permitiendo a los educadores alinear las actividades con los objetivos de enseñanza y ajustarlas según las necesidades de los estudiantes. Además, su enfoque interactivo Incluye a los estudiantes de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que aumenta la motivación y facilita la evaluación formativa. Este recurso es accesible en línea desde cualquier dispositivo con conexión a Internet y ofrece la posibilidad de rastrear el progreso de los estudiantes, lo que lo convierte en una herramienta valiosa tanto para la enseñanza como para la toma de decisiones pedagógicas.

4.3.2 Canva

Canva se destaca como una plataforma en línea versátil y altamente efectiva en el ámbito educativo. En primer lugar, es esencial para el diseño de materiales educativos, permitiendo a los educadores crear presentaciones, carteles, infografías y otros recursos didácticos visualmente atractivos, lo que enriquece el contenido educativo y lo vuelve más accesible para los estudiantes. Además, Canva promueve la creatividad entre los estudiantes al brindarles la oportunidad de personalizar plantillas y experimentar con diseños, colores y fuentes, lo que resulta especialmente valioso para proyectos que requieren un toque visual único. La plataforma también ofrece plantillas específicas para proyectos educativos, simplificando el proceso, tanto para docentes como para estudiantes.

La accesibilidad en línea desde cualquier lugar con conexión a Internet brinda flexibilidad a los estudiantes, permitiéndoles trabajar en proyectos desde casa o la escuela, incluso desde dispositivos móviles (Loor y Romero, 2022).

4.3.3 Kahoot!

Ha evolucionado para convertirse en una herramienta educativa altamente efectiva al enfocarse en el aprendizaje interactivo y lúdico, permitiendo a los docentes crear cuestionarios y juegos educativos personalizados. Esta característica facilita la adaptación del contenido a los objetivos de enseñanza y al plan de estudios específico. Promueve la colaboración y el trabajo en equipo, brindando retroalimentación inmediata y permitiendo el monitoreo del avance de los educandos.

La plataforma es accesible en línea y a través de dispositivos móviles, ofreciendo una amplia biblioteca de juegos preexistentes. En el contexto educativo

actual, Kahoot se destaca como una herramienta esencial para la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje (Navarro, 2020).

4.3.4 Genially

Es un herramienta multimedia que permite adaptar, crear y diseñar contenidos audiovisuales interactivos, asimismo, cuenta con animación, interactividad e integración de múltiples plantillas que facilitan el diseño de infografías, trípticos, presentaciones, revistas entre otras; otras características relevantes de esta la aplicación es la gamificación y mediación en forma efectiva y eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en niños, que se menciona que son la generación de nativos digitales. Por otra parte, Genially está articulada con estrategias en la gamificación desde tres formas distintas de trabajarla en el aula: complementación, exaltación y trabajo en equipo (Trejo, 2018).

La tecnología ha mutado hacia elementos para el desarrollo educativo de hoy; es un recurso esencial que, haciendo buen uso de él, facilita cambios en las técnicas de enseñanza y mejora, dinamizando el aprendizaje de los estudiantes y la mecánica de trabajo de los docentes quienes son sujetos necesarios en el proceso educativo, y sobre los que recae la responsabilidad de cambiar la sociedad por medio de la transmisión de sus conocimientos en el aula.

Con el fin de darle solución a la problemática, se aplicó una secuencia didáctica interactiva alojada en la herramienta mencionada haciendo uso de hipervínculos y trabajo colaborativo, además de ello se pretende articular este ejercicio con otras herramientas al servicio de los estudiantes y docente. Esencialmente, existe diversas estrategias en la propuesta pedagógica que sean manejadas por los estudiantes y orientadas por el docente, posterior a la explicación teórico-práctica del docente. Estas actividades se efectuaron en

sesiones clase y extra clase con el fin de que haya diferentes dinámicas de grupo y juegos de roles.

Según palabras del Portal de Educación Infantil y Primaria (2023), Genially es una plataforma en línea versátil, que enriquece la educación en el ámbito de la lectoescritura. Esta herramienta permite la creación de contenido interactivo, infografías y relatos atractivos. Además, ofrece ejercicios de comprensión lectora y juegos educativos que mejoran las competencias de lectura y escritura; los estudiantes pueden construir portafolios digitales, lo que estimula sus habilidades de presentación y autorreflexión, e incorpora elementos multimedia para mejorar la experiencia de aprendizaje. En resumen, esta plataforma educativa fomenta la participación activa de los estudiantes y contribuye a su desarrollo en lectura y escritura.

Es importante mencionar que su principal potencial es la versatilidad y facilidad de manejo, dado que esta herramienta multimedia permite que se pueda embeber contenidos interactivos que dan movimiento como el empleo de gamificación como narrativas digitales que permiten el uso también de plantillas que conllevan a realizar productos finales como infografías, revistas digitales, trípticos, guías y juegos, para enriquecerlos con aplicaciones que proyecten contenidos estratégicos para mediar la enseñanza aprendizaje significativamente (Gordon, 2020).

A continuación, se describen las ventajas del uso de la herramienta Genially. Según indica el Instituto Nacional de Formación Docente (2020), su interfaz es de fácil manejo con idioma español, contiene múltiples plantillas que se adaptan para trabajo cooperativo y colaborativo; además, su versatilidad permite cambiar, diseñar elementos conservando su originalidad en las presentaciones y también es compatible con dispositivos móviles, laptops entre

otros; también menciona que esta herramienta cuenta con una rápida gestión de la información y de los productos finales, se pueden descargar archivos en diferentes formatos y permite guardarlos en la nube en forma automática.

4.4 Estrategias de Enseñanza Virtual

4.4.1 ¿Qué es una estrategia?

Se define como estrategia a las acciones que se realizan con el fin de lograr un objetivo. De este modo, si se ve desde la perspectiva del entorno educativo, se podría definir como el conjunto de tareas que se planifican y se organizan de manera secuencial e interrelacionada para apoyar en la mejora de los resultados en el proceso de aprendizaje y para fomentar el proceso de aprendizaje (Díaz, 2019).

4.4.2 ¿Para qué sirve?

Las estrategias sirven para hacer más fáciles los procesos, tanto de enseñanza como de aprendizaje, permitiendo así que el docente tenga técnicas y herramientas de apoyo para su práctica y que el estudiante cuente con medios e instrumentos para fortalecer su proceso de aprendizaje (Díaz, 2019).

4.4.3 Tipos de estrategia

Existen varios tipos de estrategias pedagógicas que hacen más dinámico, entretenido y variado el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Entre esas estrategias están: las audiovisuales como películas, documentales, audiolibros; las orales como exposiciones, mesadas redondas y debates; las escritas como ensayos, mapas conceptuales y diarios de campo; las de experimentación y práctica como laboratorios y salidas de campo; y las tecnologías e información como plataformas virtuales y programas informáticos (Hernández et al., 2021).

4.4.4 Gamificación

La gamificación es una estrategia educativa y de participación que utiliza elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos para motivar, involucrar y enseñar a las personas. Esta estrategia se fundamenta en la noción de que los juegos tienen la capacidad de generar interés, desafío y recompensa, lo que puede aplicarse en una variedad de áreas, incluyendo la educación, el marketing, el entrenamiento corporativo y la resolución de problemas. Algunos de los elementos de juego que se pueden utilizar en la gamificación incluyen la competencia, la colaboración, la obtención de logros (logros o "achievements"), las recompensas, los puntajes y la narrativa. Estos elementos se incorporan en actividades o procesos no relacionados con juegos para aumentar la participación y la motivación de las personas.

En el contexto educativo, la gamificación se emplea con el propósito de tornar el proceso de enseñanza más atractivo y eficaz. Por ejemplo, un docente podría utilizar un sistema de incentivos y puntuaciones para estimular a los estudiantes a llevar a cabo tareas y participar en actividades. También es posible emplear juegos y simulaciones para impartir de manera más accesible y amena conceptos complejos. Sin embargo, su aplicación no se limita exclusivamente al ámbito educativo; se ha convertido en una herramienta eficaz en diversos campos, como la gestión de proyectos, el desarrollo personal, la promoción de productos y la promoción de conductas saludables. La gamificación ha ganado popularidad gracias a su capacidad para aumentar la motivación, el compromiso y la retención de información (Orevelo, et al., 2018).

4.4.5 Gamificación en la lectoescritura

La gamificación se ha establecido como una estrategia sumamente eficaz para estimular el interés y la dedicación de los niños en el proceso de

lectura y escritura. Esta novedosa técnica presenta diversos beneficios para el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los más jóvenes. En primer lugar, aporta un componente esencial: la motivación. Los juegos incorporan elementos de recompensa, competencia y desafío que inspiran a los niños a involucrarse activamente en las actividades relacionadas con la lectoescritura. Al convertir el aprendizaje en una experiencia divertida, se logra un nivel de compromiso superior, lo que se refleja en un aprendizaje más efectivo.

Asimismo, brinda oportunidades para el aprendizaje contextual. Los juegos pueden crear entornos y situaciones narrativas que involucran la lectura y escritura, permitiendo a los niños aplicar sus habilidades en contextos significativos. Esto no solo facilita la comprensión de la utilidad de estas habilidades en la vida cotidiana, sino que también motiva a los niños a utilizarlas de manera más efectiva.

El refuerzo positivo es otro aspecto clave de la gamificación. A través de sistemas de recompensas como puntos, medallas y niveles, los niños son incentivados a seguir mejorando sus habilidades de lectoescritura. Esta retroalimentación positiva les brinda una sensación de logro y satisfacción, lo que aumenta su autoestima y su entusiasmo por aprender. La adaptabilidad de los juegos es otra ventaja significativa, puesto que, estos pueden ajustarse al nivel de habilidad de cada niño, lo que permite una experiencia de aprendizaje altamente personalizada. Los principiantes pueden enfrentar desafíos más simples, mientras que aquellos más avanzados en sus habilidades de lectoescritura pueden abordar retos más complejos, asegurando así un aprendizaje efectivo y progresivo para todos (Munzón y Salazar, 2022).

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3. Marco Metodológico

3.1 Paradigma

El enfoque interpretativo se centra en la comprensión de la realidad social a través de las experiencias y puntos de vista individuales, en contraste con el enfoque positivista que busca establecer leyes generales objetivas (Beltran y Bernal, 2020). Este estudio opta por el paradigma interpretativo al enfrentar el problema de la lectoescritura en estudiantes de segundo año de educación básica. Se da importancia a escuchar y considerar las opiniones tanto de los estudiantes como de los docentes de la Escuela de Educación General Básica Fuerza Aérea Ecuatoriana. Además, se examina el contexto socioeconómico de la escuela y su efecto en la limitación de acceso a la tecnología y en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes, con el propósito de abordar de manera efectiva estos factores.

El paradigma interpretativo se respalda en técnicas de investigación cualitativas, que se fundamentan en la obtención y el análisis de datos de naturaleza cualitativa. De esta manera, la investigación propone el empleo de Genially, una herramienta multimedia, como medio para mejorar la enseñanza de la lectoescritura. Esto requiere reunir datos cualitativos para adquirir una comprensión más profunda de cómo esta herramienta influye en la motivación y el progreso educativo de los estudiantes.

Finalmente, se caracteriza por su énfasis en la interpretación y el significado que las personas atribuyen a sus experiencias. En este contexto, la investigación se esfuerza por comprender cómo Genially contribuye al desarrollo de la lectoescritura desde la perspectiva de los estudiantes, así como cómo esta herramienta es percibida y utilizada en su proceso de aprendizaje. El análisis de estas experiencias individuales se convierte en un aspecto central de la investigación.

3.2 Enfoque

El enfoque utilizado en este estudio es de naturaleza cualitativa, ya que, se parte de los hechos desde las actitudes y formas sociales de las personas. Así mismo este enfoque conlleva un reconocimiento del fenómeno educativo o problemática y la forma como se interpreta y experimenta ante situaciones contextuales, socioculturales, institucionales o particulares del objeto de estudio (Loor y Romero, 2022).

Es importante reconocer que el presente estudio consideró el grado de interacción entre los niños y el docente, pues el diseño de la propuesta se basó en los distintos recursos digitales sobre la base de la herramienta Genially que permitieran desarrollar las aptitudes y competencias que los niños obtieran con el propósito de cultivar las competencias de lectura y escritura, es decir, que alcancen aprendizajes significativos.

3.3 Tipo de investigación

El estudio fue de tipo descriptivo. Según Orevelo et al. (2018) este tipo de investigación se basa en detallar minuciosamente una situación específica en el ámbito educativo, una circunstancia concreta, o la manera en que un grupo de individuos se comporta, experimenta o percibe algo en un contexto particular.

Por lo tanto, el estudio aprovecha la capacidad descriptiva que se realiza de los elementos del proceso de lectoescritura, así como la capacidad analítica al momento de la interpretación de los resultados, así como de otros resultados, elementos o factores que pueden o inciden en el proceso antes mencionado, todo esto dentro del contexto del segundo grado en el nivel EGB de la escuela FAE.

3.4 Diseño (fases o pasos)

A partir de los planteamientos de Stake (Corredor y Cabello, 2021), se muestran unas fases de estudio de casos cualitativos con el fin de analizar la

información relevante y lograr una comprensión profunda de la problemática que involucra el proceso de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de educación primaria en la Escuela de Educación General Básica Fuerza Aérea Ecuatoriana; las fases que mencionan los autores son:

La codificación abierta; que consiste en separar datos relevantes de las entrevistas realizadas para luego analizarlos minuciosamente. El análisis realizado durante esta fase involucra la codificación, caracterización y cartografía de la información.

Categorización, suma categórica o interpretación directa; consiste en la unión coherente y ordenada de los datos sacados previamente. En otras palabras, durante este proceso surgen más ideas e incrementa el significado de la información.

Correspondencia de modelos; se basa en la búsqueda de modelos que se realiza según lo planteado en la pregunta de investigación, por tanto, los datos relevantes están relacionados con el modelo escogido por el investigado.

Generalización naturalista; esta fase se centra en las conclusiones sacadas por el investigador a partir de la información recopilada, la cual da respuestas a los objetivos planteados previamente.

- El primer instrumento empleado consiste en el uso de una ficha de observación. A través de esta herramienta, se lleva a cabo una supervisión directa y organizada de cómo los estudiantes se involucran y se comportan durante el proceso educativo, especialmente en lo que respecta al uso de la herramienta multimedia Genially. Esta técnica tiene como propósito obtener información cualitativa valiosa sobre la participación de los estudiantes y su grado de implicación en las actividades relacionadas con la lectoescritura. Ver anexo 1. Ficha de observación.
- El segundo instrumento que se empleó es la matriz de sistematización. Esta

herramienta se utilizó para organizar y analizar de manera sistemática la literatura teórica relacionada con la lectoescritura, las tecnologías educativas y el uso de Genially como recurso pedagógico. La matriz de sistematización permitió fundamentar teóricamente la elección de Genially como medio para mejorar la enseñanza de la lectoescritura, proporcionando un marco sólido para la investigación. Ver anexo 2. Tabla de sistematización, revisión de la literatura.

- La tercera técnica es matriz de categorías de lectoescritura y métodos, cada entrada en la matriz representa un estudio o fuente que proporciona datos valiosos sobre cómo se aborda la lectoescritura en la educación primaria y cómo se relaciona con los métodos pedagógicos y enfoques específicos. La matriz organiza estos estudios en función de las categorías clave de lectoescritura y los métodos pedagógicos utilizados. Esto permite a los investigadores y educadores acceder de manera eficiente a la información pertinente y comprender los hallazgos y resultados de cada estudio. En este caso, se han incluido cuatro categorías y métodos relevantes para el estudio de la lectoescritura y Genially como herramienta pedagógica.

La información recopilada en la matriz puede ser utilizada para respaldar investigaciones adicionales o tomar decisiones educativas informadas sobre cómo mejorar la comprensión de habilidades de lectoescritura en niños de segundo año. Ver anexo 3. Matriz de categorías de lectoescritura y métodos.

Posteriormente se efectuaron entrevistas específicas dirigidas a los docentes como parte del proceso de investigación. Estas entrevistas tenían como propósito adquirir información sobre la experiencia previa de los docentes en el uso de herramientas en línea, sus expectativas y opiniones acerca de Genially, y cualquier preocupación o desafío que pudieran prever al utilizar esta herramienta por primera

vez. Asimismo, se exploraron las áreas concretas en las que los docentes planean aplicar Genially en sus clases, tales como la creación de contenido visual e interactivo, así como los temas o conceptos que tienen en mente abordar. También se recopilaron datos sobre la formación y los recursos que los docentes consideran necesarios para familiarizarse con Genially. Ver anexo 5. Respuestas entrevistas docente.

Seguido, se utilizó un diario de campo, el cual permitió registrar detalladamente las respuestas y actitudes de los estudiantes al utilizar Genially, ofreciendo una visión precisa de su participación y dificultades, recopilar datos en tiempo real, evitando sesgos y capturando las reacciones de los estudiantes mientras interactúan con Genially, documentar la variabilidad en las respuestas de los estudiantes, lo que brinda una comprensión exhaustiva de sus enfoques hacia la lectoescritura, facilitar la reflexión e interpretación de los resultados, permitiendo la identificación de desafíos y próximos pasos y servir como base para conclusiones y recomendaciones que respaldan La adopción de decisiones basadas en información y la preparación de estrategias pedagógicas a largo plazo. Ver anexo 7. Diario de campo.

Finalmente, se desarrolló una guía didáctica utilizando Genially como enfoque. Esta guía didáctica representa un recurso educativo interactivo y atractivo destinado a mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado. El diseño de la guía se realizó meticulosamente con el propósito de estimular la participación de los estudiantes y su compromiso con el proceso de aprendizaje. La evaluación de la efectividad de esta herramienta se llevará a cabo desde una perspectiva cualitativa a través de la observación y el análisis de los resultados.

3.4.1 Proceso de análisis de datos de información

Dentro del contexto de este estudio, el proceso de análisis de la información recopilada se lleva a cabo de manera detallada y cualitativa, con el objetivo de adentrarse en las experiencias y puntos de vista de los participantes.

Las técnicas empleadas, que involucran entrevistas con docentes, el mantenimiento de un diario de campo y la utilización de fichas de observación, se combinan de manera integral para crear un conocimiento que sea profundo y contextual.

En primer lugar, se inicia con la transcripción de las entrevistas realizada a 3 docentes; esta etapa implica transformar las grabaciones de audio o las anotaciones de las entrevistas en un formato escrito, lo que allana el camino hacia la próxima fase de análisis.

La codificación de datos sigue como un paso crucial. Aquí, se busca identificar patrones, temas y categorías emergentes presentes en las transcripciones de las entrevistas, así como en los registros inscritos en las observaciones y las notas de campo.

Una vez que se han delineado y agrupado las categorías temáticas, se procedió al análisis temático. Este ejercicio implica la organización de los datos dentro de estas categorías temáticas, todas ellas enlazadas con el problema de investigación. Por ejemplo, se exploró la percepción de los docentes sobre el impacto de Genially en el proceso de lectoescritura de los estudiantes.

Luego de recopilar los datos, se procede a la etapa de interpretación de los resultados. Durante esta fase, se busca una comprensión más profunda de lo que los datos han señalado en relación con el impacto de Genially en el progreso de las habilidades de lectoescritura en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se hace hincapié en la necesidad de dar un énfasis especial a las opiniones y vivencias de los docentes, que han sido registradas de manera minuciosa durante las entrevistas.

Para garantizar la robustez de los resultados, se realizó la triangulación de datos. Esta estrategia consiste en comparar y contrastar los hallazgos

obtenidos de diversas fuentes de datos, como las entrevistas, el diario de campo y las fichas de observación. La convergencia de datos provenientes de múltiples fuentes, consolida las conclusiones de la investigación (Benavot, 2018).

Una vez que se ha explorado este proceso, se procede a la generación de las conclusiones de la investigación. En este punto, se responde a la pregunta de investigación y se contextualizan los hallazgos en el marco de la literatura existente. Además, se formulan recomendaciones basadas en los resultados, apuntando a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura mediante el uso de Genially.

3.5. Población muestra o Informantes claves

El muestreo que se implementó fue de tipo no probabilístico por conveniencia (Reales et al., 2022). Por tanto, la muestra utilizada para este estudio consiste en un grupo de informantes clave seleccionados por su disponibilidad y relevancia dentro de la población de estudio.

En primer lugar, es crucial resaltar la participación de los docentes de la institución educativa mencionada; estos profesionales desempeñan un papel central en la utilización de Genially como recurso pedagógico dentro del aula. Su experiencia y perspectiva son invaluable para comprender cómo esta herramienta influye en la dinámica educativa, cómo se integra en el proceso de enseñanza y cuál es su impacto en el reforzamiento de las destrezas de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de educación primaria. A través de entrevistas y diálogos, se busca capturar las visiones y observaciones de estos docentes en relación a esta iniciativa pedagógica.

En segundo lugar, se encuentran los propios estudiantes de segundo año de educación básica. Su participación en el estudio es esencial, ya que son los beneficiarios directos de la enseñanza que implica el uso de Genially. Sus experiencias, opiniones y percepciones proporcionan una visión interna de cómo esta herramienta

multimedia influye en su motivación, aprendizaje y desarrollo de habilidades de lectura y escritura. A través de técnicas como la observación y la interacción directa, se busca capturar sus impresiones y reacciones a la implementación de Genially en el aula.

3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información

Dentro de los criterios de inclusión se consideró los siguientes para las unidades de información:

1. Solo niños o niñas matriculados legalmente a la Escuela FAE
2. Niños o niñas que no tengan riesgo alto de ausentismo
3. Niños y niñas que vivan al menos con uno de los padres
4. Niños y niñas que estén dispuestos a participar
5. Niños y niñas que tengan el consentimiento informado de los padres.

Mientras que los criterios de exclusión se consideran los siguientes.

1. Se excluyen todos los estudiantes que no sea del segundo grado del nivel EGB de la Escuela la FAE
2. Todos los niños y niñas que no tengan el consentimiento informado
3. Aquellos niños/niñas que, aunque consten en la lista reporten ausentismo escolar.

3.7 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación

1. Solo niños o niñas matriculados que pertenecen al segundo Grado de la Escuela FAE
2. Niños o niñas que estén asistiendo regularmente a clases
3. Niños y niñas que pertenezcan al 2do año de Educación General Básica de la Escuela la FAE.
4. Niños y niñas que estén dispuestos a participar y tengan el consentimiento de los padres.

5. Niños y niñas que tienen firmado el consentimiento informado.

3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Dentro del ámbito de este estudio, se han empleado una variedad de técnicas e instrumentos de recolección de información con la finalidad de obtener un entendimiento profundo de cómo la herramienta Genially se utiliza y cómo impacta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la Escuela de Educación General Básica Fuerza Aérea Ecuatoriana. Entre las técnicas e instrumentos aplicados para recolectar información se tienen los siguientes:

- **Entrevista:** se define la entrevista como un método empírico mediante el cual se crea una intercomunicación entre el investigador y el o los objetos de estudio con el fin de obtener respuestas verbales a las preguntas trazadas por el investigador (Feria et al., 2020).

Para este trabajo, se realizaron una serie de entrevistas a los docentes del sub nivel básica elemental que juegan un rol esencial en la implementación de Genially en el aula. Estas entrevistas individuales, han proporcionado un espacio para que los docentes expresen sus opiniones, compartan sus experiencias y describan sus percepciones sobre cómo Genially está influyendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes **Anexo 5**. Esta técnica ha permitido capturar las voces de aquellos que están directamente involucrados en la práctica pedagógica.

- **Ficha de observación:** es un instrumento técnico que permite la visualización del objeto o los objetos de estudio y cómo se realizan los procesos de enseñanza y aprendizaje (Cóndor-Quimbita y Remache-Bunci, 2019).

Se implementó una ficha de observación (**Anexo 1**), la ha desempeñado un papel relevante en la recolección de datos. Este instrumento estructurado ha permitido a los investigadores registrar datos específicos relacionados con el uso de Genially en

el aula. Se han registrado detalles como la frecuencia de uso de la herramienta, el contenido específico creado con ella y las reacciones de los estudiantes ante su utilización. Estos datos cualitativos contribuyen a evaluar el impacto de Genially en el proceso de lectoescritura. La revisión de documentos, como planes de lecciones, material educativo creado con Genially y retroalimentación escrita proporcionada por los diversos actores de la comunidad educativa, también ha contribuido a la recopilación de datos relevantes.

- **Observación:** se define la observación como el uso del sentido visual con la finalidad de poner detallada atención a un objeto o fenómeno en específico para sacar datos que pueden ser importantes para la investigación (López Falcón y Ramos Serpa, 2021).
- **Diario de campo:** es un instrumento de apoyo que permite registrar y sistematizar de manera escrita los datos obtenidos mediante técnicas como la observación o la entrevista (Curbelo y Tirado, 2022).

Para la recopilación de datos de los niños y niñas participante en la clase se aplicó la observación, para lo cual se aplicó un diario de campo considerando indicadores con respecto de los aprendizajes y desempeño de los niños en el aula en función los elementos de la lectoescritura. Además, se utilizó una tabla de observación sistemática para recopilar información bibliográfica de la literatura la misma que permitió estructurar el estado del arte y el marco teórico de forma eficiente y eficaz acorde al contexto de la investigación.

3.9 Operacionalización de las variables/categorías de estudio

En la tabla 1, se detalla la operacionalización de las categorías de estudio utilizada para la investigación.

Tabla 1. *Operacionalización de las categorías de estudio*

Categorías	Conceptualización	Subcategorías	Indicadores
Desarrollo de habilidades de lectura y escritura	El desarrollo de habilidades de escritura es indispensable en la vida del ser humano, puesto que amplía la posibilidad de que las personas sean miembros activos de la sociedad; asimismo contribuye al logro de objetivos personales y colectivos, y a la adquisición de conocimiento (Rodríguez y Cortés, 2020)	Mejora en las habilidades de lectoescritura	<ul style="list-style-type: none"> • Resultados cualitativos de exámenes de pruebas de comprensión lectora y evaluaciones de escritura.
Motivación y compromiso	Cuando se habla de motivación se hace referencia a la actitud e interés que tiene el estudiante para el desarrollo de sus estudios; cuando se habla de compromiso es el empeño que pone el estudiante en su proceso. Cabe resaltar	Incremento de la motivación en los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Mejor actitud para adquirir conocimiento • Interés por entregar trabajos Puntualidad

que tanto la motivación como el compromiso están directamente relacionados con el rendimiento del estudiante (García-Casaus, et al., 2021)

Tecnología en la lectoescritura	Incorporar tecnología en la lectoescritura puede aportar a su desarrollo; esto debido a que va a dar al estudiante más aprendizaje. herramientas para mejorar en este proceso; asimismo, el educando va a reconocer el contexto y va a estar motivado (Ulco Simbaña y Baldeón Egas, 2020)	• Manejo de herramientas tecnológicas
---------------------------------	---	---------------------------------------

Nota. En esta tabla se muestran las categorías tenidas en cuenta para el estudio
Fuente: Elaboración propia.

**CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE
RESULTADOS**

4. Análisis e interpretación de la información

La codificación de primer nivel es una técnica esencial en la investigación cualitativa que permite asignar categorías o códigos a segmentos específicos de datos recopilados para organizar y comprender la información (Varela y Hamui, 2021). En este estudio, se aplicó la codificación de primer nivel para analizar la entrevista, la ficha de observación y el registro en el diario de campo; cabe mencionar que estas técnicas e instrumentos se utilizan para recopilar datos sobre las impresiones y vivencias de los docentes y estudiantes en relación con Genially, una herramienta educativa.

Esta técnica facilita la identificación de patrones significativos en las respuestas de los participantes. Las subcategorías dentro de esta codificación abarcan desde la experiencia previa de los participantes con Genially hasta sus opiniones, la importancia de la interactividad, la colaboración entre estudiantes y las expectativas. El análisis detallado de estas subcategorías revela cómo Genially impacta en el aprendizaje y su implementación en el entorno educativo. Estas subcategorías ofrecen una visión completa de las diversas dimensiones que influyen en el éxito de esta herramienta tecnológica en el contexto educativo.

Tabla 2. Codificación de primer Nivel

Subcategorías	Códigos
1.Experiencia Previa Genially	Código 1.1: Experiencia limitada con Genially.
EPG	(ELCG)
	Código 1.2: No ha explorado Genially. (NEG)
	Código 1.3: Interés en explorar Genially.
	(IEEG)



-
- 2. Expectativas sobre Genially. Código 2.1:** Mejora el atractivo visual de las clases. **(MEAVDC)**
- Código 2.2:** Facilita la comprensión de los conceptos. **(FCDC)**
- Código 2.3:** Incrementa la participación de los estudiantes. **(IPDE)**
- Código 2.4:** Intrigado por el potencial de Genially. **(IPPDG)**
- 3. Importancia de la interactividad y atractivo visual. Código 3.1:** Cree en la importancia de la interactividad y el atractivo visual. **(CIAV)**
- Código 3.2:** Considera que son fundamentales para la formación de aprendizaje. **(CFPPA)**
- 4. Participación y actitud de los educandos. PADE Código 4.1:** Actitud resistente hacia Genially. **(ARG)** **Código 4.2:** Entusiasmo inicial seguido de pérdida de interés. **(EISPI)**
- Código 4.3:** Participación activa y concentración. **(PAYC)**
- Código 4.4:** Pasividad y falta de colaboración. **(PFC)**
- 5. Experiencia de los estudiantes con Genially. EECG Código 5.1:** Experiencia positiva inicial. **(EPI)** **Código 5.2:** Experiencia Negativa. **(EN)**
- Código 5.3:** Expresión de confusión. **(EC)**
- Código 5.4:** Dificultades técnicas. **(DF)**
-

Código 5.5: Necesidad de práctica y adaptación.
(NPA)

6. Colaboración con los estudiantes CCE **Código 6.1:** Colaboración con compañeros en actividades relacionadas con Genially. **(CCARG)**

Código 6.2: Falta de colaboración e interacción.
(FCE)

7. Perspectivas y actitudes de los estudiantes. PAE **Código 7.1:** Opiniones positivas sobre Genially.
(OPG)

Código 7.2: Opiniones mixtas sobre Genially.
(OMG)

Código 7.3: Opiniones negativas sobre Genially.
(ONG)

Código 7.4: Necesidad de más apoyo y orientación. **(NAO)**

Fuente: Elaboración propia

Nota. En la tabla se observa a las distintas subcategorías con sus respectivos códigos obtenidos en cada subcategoría, en cuanto a la Experiencia Previa con Genially (EPG), se centra en comprender la experiencia previa tanto de los docentes como de los estudiantes a la incorporación de Genially en el proceso de enseñanza- aprendizaje. En esta subcategoría, se utilizan códigos como "Experiencia limitada con Genially" (ELCG) y "No ha explorado Genially" (NEG) para identificar diferentes niveles de familiaridad con la herramienta, así como "Interés en explorar Genially" (IEEG) para aquellos que muestran curiosidad por aprender más sobre ella.

En lo que respecta a las Expectativas sobre Genially (ESG), esta subcategoría se enfoca en las expectativas que tienen tanto docentes como estudiantes acerca de cómo



Genially puede influir en su proceso de aprendizaje. Dentro de esta clasificación, se encuentran códigos como "Mejora el atractivo visual de las clases" (MEAVDC) y "Facilita la comprensión de los conceptos" (FCDC), que ayudan a categorizar las distintas expectativas, desde mejoras visuales hasta la facilitación de la comprensión de los contenidos.

En relación con la Importancia de la Interactividad y Atractivo Visual (IIAV), se explora la percepción de la importancia de la interactividad y el elemento visual atractivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro de esta subcategoría, se utilizan códigos como "Cree en la importancia de la interactividad y el atractivo visual" (CIIAV) y "Considera que son fundamentales para el proceso de aprendizaje" (CFPPA) con el propósito de reconocer las percepciones de profesores y alumnos acerca de estos puntos esenciales. En consideración con la Participación y Actitud de los Estudiantes (PADE), se analiza la actitud y la participación de los estudiantes en relación con Genially. Aquí, se aplican códigos como "Actitud resistente hacia Genially" (ARG) y "Participación activa y concentración" (PAYC) para clasificar las distintas actitudes, desde la resistencia inicial Incluso, hasta involucrarse de manera activa en las tareas.

De acuerdo con la Experiencia de los Estudiantes con Genially (EECG), se examina la experiencia real de los estudiantes con Genially, abordando tanto aspectos positivos como negativos. Dentro de esta categoría, se encuentran códigos como "Experiencia positiva inicial" (EPI) y "Dificultades técnicas" (DF) para categorizar estas experiencias, desde la satisfacción inicial hasta los obstáculos técnicos encontrados. De acuerdo con la Colaboración con los Estudiantes (CCE), se enfoca en la colaboración entre estudiantes en actividades relacionadas con Genially. Aquí, se aplican códigos como "Colaboración con compañeros en actividades relacionadas con Genially" (CCARG) y "Falta de colaboración e interacción" (FCE) para clasificar el nivel de interacción y colaboración entre los estudiantes.

Finalmente, en lo que respecta a las perspectivas y actitudes de los estudiantes (PAE), se exploran las opiniones y actitudes de los estudiantes hacia Genially. Dentro de esta subcategoría, se utilizan códigos como "Opiniones positivas sobre Genially" (OPG) y "Opiniones negativas sobre Genially" (ONG) para categorizar las diferentes opiniones, desde las positivas hasta las negativas, con respecto a la herramienta.

Tabla 3. *Codificación de segundo nivel*

Subcategorías	Experiencia	Expectativas	Importancia	Participación	Experiencia	Colaboración
	previa	sobre	de la	n y actitud	de los	con los
	genially.	genially.	interactividad	de los	estudiantes	estudiantes
			y atractivo	estudiantes.	con Genially.	
			visual.			
Códigos	EPG	ESG	IHAV	PADE	EECG	CCE
Recodificación	Experiencia	Expectativas		Participación y actitud de		Colaboración
	Previa	Sobre		estudiantes con experiencia		con los
	Genially.	Genially. ESG		de los estudiantes en		estudiantes.
	EPG			genially. PADEEECG		CCE

Fuente: Elaboración propia

Nota. En la presente tabla, se puede observar la codificación de segundo nivel, estas representan las categorías más amplias y generales en las que se han agrupado las respuestas y observaciones relacionadas con el uso de Genially en el proceso educativo. Cada una de estas categorías refleja un aspecto clave de la investigación y permite una comprensión más profunda de los datos recopilados.

En cuanto a la experiencia Previa Genially (EPG), esta subcategoría permanece intacta en la codificación de segundo nivel; en consecuencia, no ha experimentado cambios significativos en su estructura. En este sentido, su enfoque se centra en la experiencia previa de docentes y estudiantes en relación con Genially antes de su implementación en



el contexto educativo. Aquí, se examinan aspectos como el nivel de familiaridad con la herramienta, la frecuencia de uso anterior y la exposición previa a Genially en el ámbito educativo.

En consideración con las expectativas Sobre Genially (ESG), similarmente a la subcategoría de experiencia previa, la subcategoría de expectativas sobre Genially también se mantiene inalterada en la codificación de segundo nivel. En consecuencia, este segmento de análisis se enfoca en las expectativas que docentes y estudiantes albergan en cuanto a cómo Genially puede influir en su proceso de aprendizaje. De igual manera, aquí se examinan las creencias sobre cómo esta herramienta puede mejorar la visualización de las clases, facilitar la comprensión de los conceptos y aumentar la participación de los estudiantes.

La subcategoría de Importancia De La Interactividad Y Atractivo Visual (IIAV), al igual que las subcategorías anteriores, la importancia de la interactividad y el atractivo visual se mantiene sin cambios en la codificación de segundo nivel. En este contexto, este segmento de análisis se enfoca en la percepción de la importancia de la interactividad y la apariencia visual atractiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De manera similar, se exploran las opiniones sobre cómo estos aspectos pueden mejorar la experiencia educativa y simplificar la comprensión de los materiales educativos.

La Participación Y Actitud De Los Estudiantes (PADE), en la recodificación de segundo nivel, la subcategoría de perspectivas y actitud de los estudiantes se combina con la subcategoría "Experiencia De Los Estudiantes Con Genially (EECG)." Esto implica que se analizarán conjuntamente la participación activa de los estudiantes y su actitud en relación con su experiencia en el uso de Genially. El objetivo es comprender cómo la actitud de los estudiantes puede influir en su nivel de participación y, a su vez, cómo la participación afecta su actitud hacia esta herramienta educativa.

Finalmente, la colaboración Con Los Estudiantes (CCE), Similarmente a las



UNAE

Universidad Nacional de Educación

subcategorías anteriores, la subcategoría de colaboración con los estudiantes se mantiene sin cambios en la codificación de segundo nivel. En este contexto, esta área de análisis se enfoca en la colaboración entre estudiantes durante las actividades relacionadas con Genially. Por lo tanto, se busca comprender cómo los estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas que involucran el uso de esta herramienta multimedia en el aula.

Gráfico 1. Red semántica



Fuente: Elaboración propia



4.1 Triangulación

Tabla 4. *Triangulación de la propuesta*

Subcategoría	Entrevista a docentes	Diario de campo	Ficha de observación	Triangulación
Experiencia previa con Genially	Algunos docentes tienen experiencia limitada en herramientas en línea y esperan que Genially incremente el atractivo visual de sus clases. Aunque muestra disposición para superar desafíos, su nivel de experiencia es básico. Por otro lado, otros docentes mencionan no haber explorado Genially, pero su actitud curiosa y planes	Los estudiantes mostraron una variada experiencia previa con Genially. Algunos tenían una experiencia limitada, otros no habían explorado Genially y algunos expresaron un interés en explorar esta herramienta.	Se logró observar que los estudiantes tienen un conocimiento limitado o nulo de Genially y no han tenido la oportunidad de explorar esta herramienta. Esto implica una falta de experiencia previa y una falta de exposición a Genially. Se sugiere un potencial de aprendizaje y la	A partir de la aplicación de los instrumentos y técnicas se puede mencionar que tanto los docentes como los estudiantes tienen un conocimiento limitado o nulo de Genially. Los docentes muestran una variedad de niveles de experiencia, desde aquellos con experiencia limitada que esperan mejorar la atraktividad

	<p>futuros para utilizar la herramienta en la enseñanza indican un potencial interés en su adopción. Los docentes están dispuestos a aprender y experimentar con Genially en sus clases, pero se encuentran en diferentes etapas de familiarización con la herramienta.</p>		<p>disposición del estudiante para conocer Genially en el futuro.</p>	<p>visual de sus clases hasta aquellos que no han explorado Genially pero muestran un potencial interés en su adopción futura. Por otro lado, los estudiantes parecen estar en una etapa similar de falta de experiencia previa y exposición limitada a Genially.</p>
<p>Expectativas sobre Genially</p>	<p>Los docentes manifiestan que se debe mejorar el atractivo visual y comprensión sobre Genially, que este refleja un enfoque pedagógico claro y</p>	<p>Los estudiantes tenían diferentes expectativas sobre Genially. Algunos esperaban que Genially mejorara el atractivo visual de las clases, facilitara la</p>	<p>Se evidencia que algunos de los estudiantes muestran un cambio en su actitud hacia Genially durante la clase.</p>	<p>Se revela una diferencia significativa entre lo que los docentes expresan y la actitud y experiencia de algunos de los estudiantes.</p>

	<p>específico. Que en ocasiones algunos buscan utilizar Genially para hacer que sus clases sean visualmente atractivas, reconociendo el valor del diseño en la etapa de enseñanza.</p>	<p>comprensión de los conceptos y aumentara la participación de los estudiantes. Otros estaban intrigados por el potencial de Genially.</p>	<p>Inicialmente, demostraron un entusiasmo inicial, pero a medida que avanzaba la lección, empezó a mostrar resistencia y desinterés hacia la herramienta. Este cambio en la actitud de los niños se debe a diversas razones, como dificultades técnicas, problemas de comprensión o una pérdida de interés gradual. En términos de expectativas sobre</p>	<p>Por un lado, los docentes manifiestan un enfoque pedagógico claro y específico en cuanto a Genially. Esperan que esta herramienta mejore el atractivo visual y la comprensión en sus clases, reconociendo la importancia del diseño en la enseñanza. Esto indica una actitud positiva y expectativas claras sobre cómo Genially puede beneficiar su enseñanza. Por otro lado, algunos de los estudiantes muestran un cambio en su actitud hacia Genially durante la clase.</p>
--	--	---	--	---

			<p>Genially, no parece tener expectativas claras o positivas en ese momento, ya que su actitud se tornó negativa.</p>	<p>Inicialmente, demuestran un entusiasmo inicial, pero a medida que avanza la lección, comienzan a mostrar resistencia y desinterés hacia la herramienta. Este cambio puede deberse a dificultades técnicas, problemas de comprensión o una pérdida gradual de interés. En términos de expectativas, no parecen tener expectativas claras o positivas en ese momento, ya que su actitud se vuelve negativa.</p>
--	--	--	---	--



Importancia de la interactividad	Los docentes mencionan aluden que la interactividad es relevante para el proceso de aprendizaje, ya que, este reconocimiento es esencial, pues aumenta el compromiso y ayuda a los alumnos a comprender mejor los conceptos y a retener la información de manera más efectiva. Además, se alinea con las tendencias educativas actuales que favorecen el aprendizaje activo y el uso de tecnología educativa como Genially para crear	Algunos estudiantes creían en la importancia de la interactividad y el atractivo visual, considerándolos fundamentales para el proceso de adquisición de conocimiento.	Se observa que varios de los estudiantes tuvieron una interacción limitada con Genially durante la clase. Esto sugiere una posible falta de conciencia o apreciación de la importancia de la interactividad en el uso de Genially, esta observación señala que los estudiantes no exploraron las capacidades interactivas de la herramienta de manera continua.	A partir del análisis de las presentes técnicas se evidencia que hay una discrepancia entre las percepciones y prácticas de los docentes y algunos de los estudiantes. Los educadores identifican la relevancia de la interactividad en el proceso de aprendizaje. Argumentan que la interactividad aumenta el compromiso de los estudiantes, mejora su comprensión de los conceptos y facilita la retención de información.
---	---	--	---	--

	experiencias interactivas.			Además, consideran que el uso de tecnología educativa como Genially para crear experiencias interactivas se alinea con las tendencias educativas actuales que favorecen el aprendizaje activo. Esto demuestra una comprensión clara de la importancia de la interactividad en el contexto de Genially. Por otro lado, se observa que algunos de los estudiantes tuvieron una interacción limitada con Genially durante la clase. Esta observación sugiere una
--	----------------------------	--	--	---



				posible falta de conciencia o apreciación de la importancia de la interactividad en el uso de Genially. Los estudiantes no exploraron de manera continua las capacidades interactivas de la herramienta. Esta discrepancia entre la percepción de los docentes y la práctica de algunos estudiantes indica la necesidad
Participación y actitud	Los docentes mostraron una actitud resistente y una tolerancia a superar desafíos, reconocen la	Hubo una variación significativa en la participación y actitud de los estudiantes hacia Genially.	Algunos de los estudiantes participaron en las actividades relacionadas con	Los resultados obtenidos, muestran una diferencia significativa. Los docentes tienen una actitud

	<p>posibilidad de enfrentar dificultades mientras se familiariza con Genially, lo cual demuestra una comprensión realista de la situación. Esta conciencia es importante ya que permite una mejor preparación y gestión de los posibles obstáculos, por otro lado, los docentes refuerzan la importancia del aprendizaje continuo en el campo educativo. Aquellos educadores dispuestos a abordar y superar los desafíos tecnológicos están mejor preparados para</p>	<p>Algunos mostraron resistencia y desinterés, mientras que otros tuvieron un entusiasmo inicial seguido de una pérdida de interés. Algunos participaron activamente y se concentraron, mientras que otros fueron pasivos y no colaboraron.</p>	<p>Genially, y cuando lo hicieron, su participación fue de corta duración. Esta falta de compromiso se manifestó en su actitud de resistencia inicial hacia Genially, lo que sugiere que no estaban dispuestos o no se sentían cómodos utilizando esta herramienta. Además de su resistencia, los niños se mantuvieron pasivos durante toda la lección, lo que indica que no se mostró activamente involucrado en las</p>	<p>resistente, pero están dispuestos a superar desafíos al adoptar Genially, lo que refleja su adaptabilidad y reconocimiento de la importancia del aprendizaje continuo. En contraste, algunos estudiantes muestran resistencia y una participación limitada, lo que sugiere que no están cómodos utilizando Genially y pueden no comprender completamente su utilidad. Esta discrepancia destaca</p>
--	---	---	---	--

	<p>adaptarse a las demandas cambiantes de la educación y aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas herramientas como Genially.</p>		<p>actividades que involucraban Genially. Esta falta de participación activa puede haber limitado su comprensión de la herramienta y su capacidad para beneficiarse de ella.</p>	<p>la necesidad de abordar las preocupaciones de los estudiantes y brindar capacitación y apoyo continuo tanto a docentes como a estudiantes al introducir nuevas herramientas educativas como Genially en el aula.</p>
Colaboración	<p>Los docentes indican que tienen la intención de fomentar la colaboración activa de los estudiantes al crear presentaciones interactivas utilizando Genially. Esto implica la inclusión de elementos interactivos y actividades</p>	<p>La colaboración entre alumnos en actividades relacionadas con Genially varió. Algunos colaboraron con sus compañeros, mientras que otros mostraron falta de colaboración e interacción.</p>	<p>Finalmente, ciertos estudiantes destacan una alta participación y colaboración en actividades relacionadas con Genially. Estos estudiantes utilizaron Genially varias veces durante la clase y</p>	<p>De acuerdo con la interpretación de las técnicas, se puede revelar una convergencia en sus intenciones y acciones. Los docentes expresan su deseo de fomentar la colaboración activa de los estudiantes mediante</p>



<p>con los estudiantes</p>	<p>que requieran la participación de los estudiantes. Además, esta estrategia busca estimular la creatividad de los estudiantes y promover un enfoque centrado en el aprendizaje que implica participación activa y colaboración.</p>		<p>trabajaron en conjunto con sus compañeros en tareas relacionadas con la herramienta.</p>	<p>presentaciones interactivas, y algunos estudiantes muestran una alta participación y colaboración real al utilizar Genially en clase. Esto sugiere que, en al menos algunos casos, la estrategia de los docentes está siendo efectiva y los estudiantes están respondiendo positivamente al trabajar juntos en actividades relacionadas con Genially.</p>
-----------------------------------	---	--	---	--

Fuente: Elaboración propia.

4.2 Análisis de resultados triangulación.

Los resultados obtenidos mediante las entrevistas con profesores y el seguimiento de estudiantes, así como la triangulación de datos, revelan una serie de conclusiones significativas en relación con la introducción de Genially en el entorno educativo.

En cuanto a la experiencia previa con Genially, tanto los docentes como los estudiantes presentan un conocimiento limitado o nulo de esta herramienta. Los docentes muestran diversos niveles de experiencia, desde aquellos con experiencia limitada que esperan mejorar la atractividad visual de sus clases, hasta aquellos que no han explorado Genially, pero demuestran un potencial interés en su adopción futura. Por su parte, los estudiantes también carecen de experiencia previa y no han tenido la oportunidad de familiarizarse con Genially; sin embargo, se observa una disposición por parte de los estudiantes para aprender y explorar Genially en el futuro, lo que sugiere un potencial de crecimiento en su uso.

Sin embargo, las expectativas sobre Genially, se observa una discrepancia importante entre lo que los docentes expresan y la actitud de algunos estudiantes. Los docentes muestran una actitud positiva y expectativas claras sobre cómo Genially puede mejorar su enseñanza, reconociendo su enfoque pedagógico claro y específico. En contraste, algunos estudiantes inicialmente muestran entusiasmo, pero a medida que avanza la lección, comienzan a experimentar resistencia y desinterés hacia la herramienta. Esto puede atribuirse a diversas razones, como dificultades técnicas o una pérdida gradual de interés.

La importancia de la interactividad es un aspecto clave que los docentes destacan. Reconocen que la interactividad resulta fundamental en el proceso de aprendizaje al incrementar la implicación de los estudiantes, elevar su comprensión

de los conceptos y simplificar la retención de la información. Consideran que el uso de tecnología educativa como Genially se alinea con las tendencias educativas actuales que favorecen el aprendizaje activo. Sin embargo, algunos estudiantes muestran una interacción limitada con Genially durante la clase, lo que sugiere una falta de conciencia sobre la importancia de la interactividad. Esto indica la necesidad de educar y motivar a los estudiantes para que aprovechen al máximo las capacidades interactivas de Genially en su proceso de aprendizaje.

En cuanto a la participación y actitud, los docentes muestran una actitud resistente, pero están dispuestos a superar desafíos al adoptar Genially, lo que refleja su adaptabilidad y reconocimiento de la importancia del aprendizaje continuo. Por otro lado, algunos estudiantes muestran resistencia y una participación limitada, lo que sugiere que no se sienten cómodos utilizando Genially y pueden no comprender completamente su utilidad. Esta discrepancia resalta la necesidad de abordar las preocupaciones de los estudiantes y brindar capacitación y apoyo continuo tanto a docentes como a estudiantes al introducir nuevas herramientas educativas como Genially en el aula.

En lo que respecta a la colaboración con los estudiantes, los docentes expresan su intención de fomentar la colaboración activa al crear presentaciones interactivas utilizando Genially. Algunos estudiantes efectivamente muestran una alta participación y colaboración al utilizar Genially en clase, lo que sugiere que la estrategia de los docentes está siendo efectiva en al menos algunos casos.

En cuanto al diario de campo, la experiencia previa con Genially, tanto docentes como estudiantes tienen un conocimiento limitado o nulo de esta herramienta, mostrando disposición para explorarla en el futuro. Sin embargo, se destacan diferencias en la experiencia de los docentes, desde aquellos con experiencia limitada hasta quienes no la han explorado. En cuanto a las expectativas

sobre Genially, se observa una discrepancia entre docentes y algunos estudiantes. Los docentes muestran actitud positiva y expectativas claras, mientras que algunos estudiantes experimentan resistencia y desinterés, posiblemente relacionado con dificultades técnicas.

La importancia de la interactividad es resaltada por los docentes, pero algunos estudiantes muestran una interacción limitada, subrayando la necesidad de motivar su aprovechamiento. En relación con la participación y actitud, docentes muestran disposición a superar desafíos, en contraste con algunos estudiantes que muestran resistencia y participación limitada. En cuanto a la colaboración con los estudiantes, algunos docentes intentan fomentarla, y algunos estudiantes efectivamente colaboran, indicando éxito en algunos casos.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

5. Diseño de la propuesta de intervención educativa

Guía didáctica: “Genially, una puerta a la lectoescritura”

5.1 Problemática (en función de los resultados del diagnóstico)

El planteamiento del problema en la guía "Genially: una puerta a la Lectoescritura" se enfoca en la importancia de potenciar las destrezas de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de educación primaria. Estos estudiantes presentan un bajo rendimiento en esta área, lo que afecta no solo su desempeño académico general, sino también habilidades importantes como la interacción, el pensamiento crítico y la resolución de conflictos. La problemática se centra en la Escuela de Educación General Básica Fuerza Área Ecuatoriana (FAE), donde el acceso limitado a la tecnología y la falta de competencias digitales entre los docentes contribuyen a este desafío educativo. La guía propone el uso de la herramienta multimedia Genially como una posible solución para hacer que el proceso de aprendizaje de la lectoescritura sea más motivador y efectivo, abordando así los obstáculos identificados en relación con las habilidades de lectoescritura en esta institución educativa.

5.2 Justificación

El diseño de esta guía didáctica con Genially en la enseñanza sobre las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado se fundamenta en la necesidad de abordar diversas dimensiones del proceso educativo. Uno de los aportes más cruciales de la presente guía es el fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura en los niños. Se espera que los estudiantes que participen en esta propuesta pedagógica demuestren un aumento significativo en su capacidad para leer comprensivamente, identificar palabras y comprender textos escritos.

Además, Genially actúa como una herramienta versátil que unifica

estrategias de gamificación y personalización en la instrucción de la lectura y la escritura. Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo, atractivo y adaptado a las necesidades individuales, Genially contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes, este introduce a los estudiantes en el ámbito tecnológico, lo que les permite adquirir competencias digitales del siglo XXI (Quimbita, 2022).

Los estudiantes recuerdan mejor la información presentada de manera interactiva y atractiva. Genially empodera a los estudiantes para explorar y aprender de manera independiente. Pueden acceder a recursos y actividades de lectoescritura de manera autónoma, lo que fomenta su autonomía y responsabilidad en su aprendizaje. Finalmente, los docentes pueden utilizar Genially para diseñar evaluaciones interactivas y proporcionar retroalimentación inmediata. Esto mejora la evaluación formativa y personalizada, ayudando a los docentes a identificar áreas de mejora en los estudiantes.

Finalmente, es importante recalcar que el diseño de estas actividades se llevará a cabo utilizando un computador que la tutora proporcionará y distribuirá en la institución. Esto asegura que todos los alumnos tengan equidad de ingreso a la tecnología y puedan participar activamente en las actividades propuestas. Esta inclusión digital es fundamental para garantizar que ningún estudiante se quede atrás y que todos tengan la oportunidad de fortalecer sus habilidades de lectoescritura. Además, es importante destacar que esta propuesta pedagógica promueve la inclusión de estudiantes con discapacidades y de diferentes etnias. Genially ofrece opciones de personalización y adaptabilidad que permiten atender las necesidades individuales de los estudiantes con discapacidades, facilitando su participación en las actividades de lectoescritura.

Asimismo, al utilizar recursos y ejemplos que reflejan la diversidad étnica,

se fomenta un ambiente inclusivo que reconoce y valora las diferentes identidades culturales presentes en el aula. La inclusión tanto de estudiantes con discapacidad como de diversas etnias no solo es una cuestión de equidad, sino que también enriquece el proceso educativo. La interacción entre estudiantes de diferentes trasfondos culturales y habilidades promueve el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y el respeto mutuo. Estos aspectos son esenciales para el fortalecimiento integral de los estudiantes y contribuyen a potenciar sus capacidades de comunicación, tanto en lectura como en escritura.

5.3 Objetivo General de la propuesta.

Contribuir al aprendizaje de la lectoescritura a través de una manera lúdica con el uso de Genially en niños de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación General Básica Fuerza Área Ecuatoriana (FAE).

5.4 Fundamentos teóricos

La guía "Genially: una puerta a la Lectoescritura" se erige sobre un sólido cimiento de teorías y enfoques pedagógicos que respaldan su objetivo de integrar la tecnología en el proceso de enseñanza y, al mismo tiempo, mejorar las habilidades de lectoescritura en niños. Entre las teorías y enfoques que sustentan esta guía, destacan varios pilares fundamentales. De acuerdo con Requena (2018), el constructivismo, por ejemplo, postula que el proceso de aprendizaje involucra a los estudiantes de manera activa, permitiéndoles construir su propio entendimiento mediante su interacción con el entorno y su participación en actividades de relevancia. En esta guía, Genially se convierte en una herramienta que promueve la construcción activa del conocimiento al permitir que los estudiantes creen contenido interactivo y se involucren en actividades de lectoescritura que los desafían a aprender de manera activa.

En consideración con Ore (2018) La teoría del aprendizaje significativo,

formulada por Ausubel, argumenta que el proceso de aprendizaje se optimiza cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera significativa con la base de conocimientos existente. Genially se alinea con este enfoque al ofrecer contenido interactivo y atractivo que busca establecer conexiones entre la lectoescritura y las experiencias significativas de los estudiantes, lo que facilita su comprensión y retención del material.

Además, la guía se apoya en la teoría del aprendizaje mediado por la tecnología, que argumenta que la tecnología puede servir como un intermediario para el aprendizaje, proporcionando mecanismos y capacidades que facilitan la obtención de conocimientos y habilidades. Genially se presenta como un medio para mejorar las habilidades de lectoescritura al ofrecer una plataforma multimedia que involucra a los estudiantes en la creación y exploración de contenido interactivo (Neira, 2020).

Asimismo, Torres y Delgadillo (2018) mencionan que la teoría del conectivismo destaca que el proceso de aprendizaje se lleva a cabo mediante conexiones y redes, se entrelaza con la guía al fomentar la colaboración y el acceso a recursos en línea a través de Genially. Esto alienta la participación activa de los estudiantes en la construcción colectiva del conocimiento. Por otra parte, la guía abraza la teoría del aprendizaje colaborativo, que resalta la importancia de que los estudiantes trabajen juntos para alcanzar objetivos de aprendizaje compartidos. Genially, en este contexto, se transforma en un recurso que fomenta la colaboración al permitir que los estudiantes creen contenido interactivo y realicen actividades de lectoescritura de manera conjunta.

Finalmente, la teoría de la motivación en el aprendizaje encuentra su lugar en esta guía, ya que Genially, al ofrecer contenido interactivo y cautivador, busca aumentar la motivación de los estudiantes hacia la lectoescritura al hacerla más

interesante y atractiva (Carrillo et al., 2020)

5.5 Fundamentos pedagógicos

En primer lugar, se considera el concepto de aprendizaje activo, que según García y Roblin (2018) postula que los estudiantes no solo reciben información, sino que participan activamente en la construcción de su propio conocimiento. La guía adopta esta perspectiva al emplear Genially como una plataforma que involucra a los estudiantes en la creación de contenido interactivo y en la resolución de actividades relacionadas con la lectoescritura. Este enfoque fomenta la involucración activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Otro principio fundamental es el del aprendizaje significativo, basado en la teoría de Ausubel. Este principio afirma que el aprendizaje resulta más eficaz cuando se establece una conexión significativa entre los nuevos conocimientos y el conocimiento previo de los estudiantes. En esta guía, Genially se emplea para crear conexiones significativas entre la lectoescritura y las experiencias de los estudiantes, lo que facilita la comprensión y retención de la información (Ore, 2018).

El aprendizaje colaborativo también juega un papel esencial en la fundamentación pedagógica de la guía. González y Díaz (2022) son conscientes de que la colaboración entre estudiantes y el trabajo en equipo son esenciales para el desarrollo de habilidades tanto sociales como cognitivas. Genially se utiliza para fomentar

la colaboración al permitir que los estudiantes colaboren en la creación de contenido interactivo, lo que promueve la interacción y la creación colaborativa del conocimiento.

La motivación y el compromiso son aspectos críticos del aprendizaje. La guía reconoce que los estudiantes están más motivados cuando el proceso de aprendizaje

es interesante y atractivo. Genially, al ofrecer contenido interactivo y atractivo, tiene como objetivo incrementar el entusiasmo de los estudiantes por la lectoescritura al hacerla más atractiva y entretenida (Carrillo et al., 2020)

De acuerdo con Cañizález y Cobo Beltrán (2018) la guía también abraza la idea de que la tecnología puede ser una herramienta pedagógica efectiva. En lugar de ver la tecnología como un distractor o una amenaza, se la considera como un medio para enriquecer las experiencias de lectoescritura de los estudiantes. Genially se utiliza como un medio creativo con el propósito de elevar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Finalmente, se aboga por la diversificación de enfoques y estrategias educativas que se adapten a las necesidades de aprendizaje de cada estudiante. La guía reconoce que cada estudiante es único y puede tener diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Genially ofrece una variedad de opciones y enfoques para abordar las habilidades de lectoescritura, permitiendo así adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes (Benavot, 2018).

5.6 Estructura de la propuesta

La presente guía sigue un patrón estructural coherente a lo largo de sus actividades, diseñado para brindar una experiencia de aprendizaje efectiva y participativa en el aula. Cada actividad se planifica cuidadosamente, teniendo en cuenta su duración estimada, la secuencia de desarrollo y los objetivos específicos a alcanzar. La duración de cada actividad se estima en un rango de 90 minutos, permitiendo una gestión adecuada del tiempo en el entorno educativo. Esto asegura que las actividades se integren de manera efectiva en el plan de lecciones.

El desarrollo de las actividades se divide en varias etapas clave. En primer lugar, el docente introduce la actividad, estableciendo su propósito y contexto dentro del marco de la lectoescritura. Los objetivos de aprendizaje se presentan de manera

clara para que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos. Luego, se proporcionan instrucciones detalladas y orientación sobre cómo llevar a cabo la actividad. Esto incluye la forma en que Genially se utilizará como herramienta para abordar la tarea específica de cada actividad. Los estudiantes participan activamente en la ejecución de la actividad utilizando Genially.

Dependiendo de la naturaleza de la tarea, pueden crear contenido interactivo, colaborar en la escritura, buscar palabras, leer en voz alta, explorar la diversidad cultural, entre otras acciones relacionadas con la lectoescritura. La interacción y colaboración entre los estudiantes son aspectos fundamentales, ya que fomentan el aprendizaje conjunto y el intercambio de ideas. En algunas actividades, como la creación de historias inclusivas o la discusión de libros asignados, esta colaboración se vuelve especialmente relevante. Después de completar la tarea principal, los estudiantes revisan y corrigen su trabajo. Esto incluye la corrección de errores lingüísticos y la mejora de la calidad de sus producciones. Luego, presentan o comparten sus resultados con sus compañeros de clase.

El docente desempeña un papel importante al evaluar el trabajo de los estudiantes y proporcionar retroalimentación constructiva. Esta retroalimentación contribuye al crecimiento y mejora del aprendizaje. En algunas actividades, se utiliza el refuerzo positivo, como el elogio y recompensas simbólicas, para motivar a los estudiantes y reconocer sus esfuerzos.

Actividades de la propuesta

ACTIVIDAD 1. 'INVENTEMOS UNA NARRATIVA INTERACTIVA'

DESARROLLO

- Selección del tema:** El docente comienza la actividad explicando el objetivo de crear un cuento interactivo, ayuda a los estudiantes a elegir un tema interesante y apropiado para el cuento, dirige a los niños para que piensen en los personajes, la trama y el mensaje que desean transmitir.
 
- Creación del contenido:** Los estudiantes utilizan Genially para crear las páginas de su cuento agregando imágenes, escriben el texto de la historia que quieren crear y pueden incluir efectos visuales o de sonido que la plataforma facilita.
 
- Interactividad:** Aprenden a agregar elementos interactivos, como botones que cambian de página o reproducen sonidos.
 
- Revisión y corrección:** Los estudiantes revisan su cuento e identifican errores ortográficos o gramaticales y hacen las correcciones pertinentes.
 
- Presentación:** Cada estudiante presenta su cuento a la clase utilizando Genially. Los compañeros pueden interactuar con las historias de forma activa.
 

DURACIÓN

- 90 Minutos



ACTIVIDAD 2. NUESTRO DICCIONARIO VISUAL

DESARROLLO

1. SELECCIÓN DE PALABRAS

Los estudiantes comienzan eligiendo un tema específico y, al mismo tiempo, se les asigna una letra del alfabeto. Deben seleccionar palabras relacionadas con el tema que comiencen con la letra asignada.

2. DISEÑO DE LAS PÁGINAS (DISEÑO VISUAL)

Cada estudiante crea una página en Genially para una palabra de su diccionario visual. En la parte superior de la página, deben incluir la letra asignada de manera atractiva. Luego, debajo de la letra, colocan imágenes, definiciones y oraciones de ejemplo relacionadas con esa palabra.


3. DISEÑO DE LAS PÁGINAS (ABECEDARIO INTERACTIVO)

Además de las páginas individuales para su diccionario visual, los estudiantes también crean una página adicional en Genially para su letra asignada del abecedario. Aquí, pueden incluir la letra de manera creativa y, debajo de ella, listar las palabras relacionadas con esa letra, junto con imágenes y oraciones.

4. USO EN CLASE

Los estudiantes utilizan su diccionario visual tanto para aprender y practicar nuevas palabras como para explorar el abecedario interactivo de sus compañeros. Esto se puede hacer en actividades de lectura y escritura en diferentes clases.

DURACIÓN: 90 MINUTOS



ACTIVIDAD 3. COEVALUACIÓN DE PALABRAS COMUNES.

DESARROLLO

1. Selección de palabras: Los estudiantes con la ayuda de su docente seleccionan palabras de uso común y hacen una investigación sobre estas, deben de entender el significado y cual es su función. Cada estudiante seleccionará una palabra y la escribirá en una tarjeta virtual.

2. Creación de juegos interactivos: Utilizando la plataforma Genially, los estudiantes diseñarán un juego interactivo de su gusto que estén basados en las palabras seleccionadas, es importante mencionar que estos juegos deben involucrar la definición y el uso de las palabras en oraciones. Estos juegos pueden ser crucigramas, adivinanzas, asociación de palabras, retención de memoria, entre otros.



3. Torneo de palabras: el docente deberá organizar un torneo de palabras en el que los estudiantes compitan en los juegos que crearon, allí se les asignará puntajes y premios simbólicos con el fin de fomentar la interacción y la competencia amigable en el aula.

4. Coevaluación en parejas: Los estudiantes hacen parejas y jugarán los juegos creados por sus compañeros.



ACTIVIDAD 4. CREEMOS NUESTRO COMIC DE PALABRAS.



DURACIÓN: 30 MINUTOS

DESARROLLO

1

Generación de ideas junto a mi docente: Se debe trabajar en colaboración con el docente para ayudar a los estudiantes a elegir un tema o una historia que quieran contar los niños en su cómic y así elegir uno de su preferencia.

2

Creación del comic: Los estudiantes, con el apoyo del docente, utilizan Genially para diseñar las páginas de su cómic. Pueden crear personajes, escenarios y diálogos utilizando palabras y oraciones seleccionadas. Es importante que el docente realice ejemplos de cómo incorporar adecuadamente el vocabulario en la narrativa del cómic.

3

Interactividad: Se debe trabajar con el docente para que el pueda guiar a los estudiantes en la implementación de elementos interactivos a sus cómics, como por ejemplo los efectos visuales.



4

Revisión y corrección: El docente debe participar en la revisión del cómic, ayudando a los estudiantes a identificar errores ortográficos o gramaticales e identificar que la historia creada por los estudiantes sea coherente y que el vocabulario se utilice de manera correcta

5

Presentación: Los estudiantes presentan sus cómics al resto de la clase, narrando la historia que han creado acá el docente revisa estas presentaciones y brinda una retroalimentación constructiva sobre la narrativa y el uso del vocabulario.



Actividad 5: club de lectura grupal

DURACIÓN: 90. MINUTOS




DESARROLLO

1. **Creación de grupos en Genially:** El docente utiliza Genially para crear grupos virtuales de 4 o 5 niños. Cada grupo tiene acceso a un espacio digital compartido dentro de Genially donde podrán colaborar y registrar sus discusiones sobre el libro asignado.
2. **Asignación de libros:** El docente asigna un libro acorde para la edad a cada grupo de niños y proporciona el acceso a que les permitan leer el libro.
3. **Encuentros virtuales:** El docente organiza encuentros virtuales en horarios de la clase en Genially en las que los grupos hablarán y contarán las historias del libro asignado. Allí los niños pueden compartir sus opiniones, contar lo que más les gustó y responder preguntas del docente.
4. **Presentación Creativa e Interactiva:** Cada grupo tiene la tarea de diseñar una presentación digital que no solo muestre sus actividades creativas y lo que han aprendido del libro, sino que también involucre a la audiencia de manera interactiva y emocionante. tales como la gamificación, si es posible, incorpora elementos de gamificación, como desafíos o mini juegos relacionados con el contenido del libro. Esto puede hacer que la presentación sea más entretenida y educativa.

ACTIVIDAD 6: ESCRITURA COLABORATIVA DE CUENTOS EN GENIALLY

DESARROLLO

DURACIÓN: 90. MINUTOS

1. **Creación de espacio de escritura:** El docente utiliza Genially para crear espacios de escritura colaborativa. Puede crear varias diapositivas o páginas dentro de Genially, cada una para una historia diferente.
 
2. **Inicio de nuestra historia:** El docente comienza una historia o cuento escribiendo la primera oración en Genially. Puede usar texto y elementos visuales para hacerlo atractivo como imágenes, dibujos, entre otros.
 
3. **División en grupos:** El docente divide a los estudiantes en grupos pequeños y asigna un grupo a cada historia creada en Genially. Cada grupo tendrá acceso a su propia página dentro de Genially.
 
4. **Escritura colaborativa:** Cada grupo continúa la historia escribiendo una oración en su página correspondiente dentro de Genially. Pueden utilizar herramientas de texto y elementos visuales para contar la historia.
 
5. **Rotación de grupos:** Después de que todos hayan realizado su oración, el docente puede instruir a los grupos para que roten y continúen escribiendo en otra historia creada en Genially. De esta manera, cada grupo contribuirá a varias historias diferentes.
 
6. **Compartir colaborativo:** El docente puede utilizar la función de presentación de Genially para mostrar las historias de manera atractiva.

ACTIVIDAD 7. exploremos la DIVERSIDAD EN GENIALLY

DESARROLLO

1. CREACIÓN DE UN GENIALLY SOBRE DIVERSIDAD

Los estudiantes, en grupos pequeños o de manera individual, utilizan Genially para crear una presentación interactiva centrada en la exploración de la diversidad cultural. Cada grupo puede enfocarse en una cultura o región específica, el docente puede indicarles la cultura de acuerdo a las que se encuentren dentro de la clase.

3. CREACIÓN DE CONTENIDO

Los estudiantes utilizan Genially para crear contenido interactivo, como texto, imágenes, videos y enlaces a recursos relacionados con la cultura que están explorando. Deben asegurarse de incluir información significativa y respetuosa sobre la cultura.

5. REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN

Los estudiantes presentan sus Geniallys ante la clase, compartiendo lo que han aprendido sobre la cultura que exploraron. Luego, reflexionan sobre cómo esta actividad les ha ayudado a comprender y valorar la diversidad cultural.

2. EXPLORACIÓN

Los estudiantes junto con la colaboración de los docentes deben de investigar y recopilar información sobre la cultura o región elegida.



4. PROMOCIÓN DE LA COMPENSIÓN

El docente instruye a los estudiantes sobre la importancia de promover la comprensión y el respeto hacia diferentes culturas. Los estudiantes pueden incluir ejemplos de prácticas culturales, tradiciones, gastronomía y aspectos sociales relevantes de la cultura escogida.

DURACIÓN: 90 MINUTOS



6. Validación de la propuesta

Mediante la información obtenida de la evaluación por dos expertos en educación y socialización a tres colegas del área académica de la institución educativa, se utilizó una rúbrica de evaluación aplicada a los expertos y docentes. En cada criterio se hizo un análisis e interpretación de los resultados obtenidos donde se esclareció y se ordenó la información con el fin de lograr interpretar de mejor manera las respuestas obtenidas.

Análisis de resultados.

La "Guía Didáctica "Genially, una puerta a la lectoescritura" ha sido sometida a una evaluación exhaustiva según una serie de criterios específicos. En cuanto a la evaluación del primer experto, la guía ha obtenido una calificación de "Excelente" en todos los aspectos evaluados.

En cuanto a la presentación del instrumento, se ha destacado su calidad, organización y diseño. El formato y la estructura de la guía han sido considerados excelentes, lo que facilita su uso por parte de educadores y profesionales de la enseñanza. La claridad en la redacción propuesta también ha sido evaluada como "Excelente". Esto indica que el lenguaje utilizado en la guía es claro y comprensible, lo que es crucial para asegurar que los usuarios puedan entender y seguir las instrucciones de manera efectiva.

La relevancia del contenido ha sido otro punto fuerte de la guía, que ha obtenido una calificación "Excelente". Esto sugiere que el material incluido es altamente pertinente y adecuado para el propósito de mejorar la lectoescritura en la etapa educativa correspondiente. La "Factibilidad de la aplicación" de la guía también ha sido evaluada como "Excelente", lo que indica que las recomendaciones y actividades propuestas son prácticas y se pueden implementar de manera realista en el entorno educativo.

La apreciación cualitativa general de la guía ha sido "Excelente". Sin embargo, se han hecho observaciones para mejorar aún más su eficacia. Se sugiere la inclusión de herramientas multimedia para enriquecer la experiencia de aprendizaje, como elementos



visuales, videos y enlaces interactivos. Además, se recomienda adaptar la guía a las necesidades específicas de los estudiantes, lo que implica una personalización de las actividades y enfoques de enseñanza para abordar las habilidades y requisitos individuales de los alumnos.

En consideración con el segundo experto, en lo que respecta a la Presentación del instrumento, se destaca la calidad y la presentación de la guía como "Excelente". En consecuencia, la guía está bien diseñada y estructurada de manera que sea atractiva y fácil de usar. Esta presentación efectiva es esencial, ya que crea una primera impresión positiva para los educadores y facilita la navegación por el contenido. Asimismo, la Claridad en la redacción propuesta recibe una calificación de "Excelente", lo que refleja que el lenguaje utilizado en la guía es claro y comprensible. Esta redacción clara es fundamental para que los educadores puedan entender y seguir las instrucciones con facilidad, lo que a su vez mejora la eficacia de la guía.

Además, la Relevancia del contenido es calificada como "Excelente", lo que indica que el material proporcionado en la guía es altamente pertinente y adecuado para el propósito de mejorar la lectoescritura en la etapa educativa correspondiente. La relevancia del contenido es crucial, ya que garantiza que los educadores estén equipados con información valiosa y efectiva. Por último, la Factibilidad de la aplicación también se califica como "Excelente". Esto significa que la guía se presenta de manera que las recomendaciones y actividades propuestas son prácticas y realistas de implementar en el entorno educativo. La factibilidad es crucial, ya que permite a los educadores llevar a cabo las estrategias de manera efectiva y beneficiosa para los estudiantes, Esto sugiere que la guía es un recurso valioso y efectivo para la mejora de la lectoescritura en la etapa educativa relevante.

A continuación, se anexa el link que contienen los archivos en los que se evidencia la validación de los expertos:



Universidad Nacional de Educación

UNAE

https://drive.google.com/drive/folders/197kppgD3qeIl2Lv4AyDHobEamXHSEL9?usp=share_link

**CAPÍTULO VII: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES****7. Conclusiones**

En relación con el objetivo general, se propuso y creó una guía con actividades con organización lógica que comprende actividades, metas de aprendizaje y los recursos esenciales requeridos; esta guía se fabricó con medio para el desarrollo de la lectoescritura. Las actividades incluidas en la guía se crearon como contenido educativo para alcanzar el desarrollo adecuado mediado por las TIC, específicamente para estudiantes de segundo año de Básica de la escuela FAE. No obstante, se requiere de investigaciones a largo plazo para obtener una comprensión más profunda de su influencia. Además, se sugiere ampliar el alcance a múltiples escuelas y considerar la diversidad étnica y cultural. Comparaciones con otras herramientas y enfoques también serían valiosas.

Respecto al primer objetivo específico, se emplearon técnicas tales como el diario de campo, la ficha de observación y la entrevista realizada al docente, esto con el fin de identificar el problema de lectoescritura en los estudiantes. De este objetivo se concluye que se pudo cumplir, debido a que se recolectó la información suficiente para el desarrollo del proyecto y se utilizaron las técnicas y herramientas sugeridas. En este contexto, este trabajo de investigación ha respaldado sólidamente la elección del uso de herramientas multimediales, en particular Genially, como un enfoque pedagógico eficaz para abordar el problema de la lectoescritura en niños de segundo año de Educación General Básica (EGB).

Con relación al segundo objetivo específico, se logró fundamentar de manera teórica el uso de herramientas como Canva, Kahoot, Educaplay y Genially; de esta última se dan a conocer las características, ventajas y usos que se le puede dar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además, la fundamentación teórica ha abordado diversas teorías pedagógicas y principios de aprendizaje que respaldan la eficacia de las herramientas multimediales para involucrar a los estudiantes, fomentar su participación activa y mejorar la comprensión de los conceptos. Este respaldo teórico subraya la importancia de adoptar



enfoques pedagógicos innovadores y tecnológicos en el aula.

En cuanto al tercer objetivo, el diseño de la guía didáctica con la herramienta Genially para la enseñanza de la lectoescritura a niños de segundo grado se hizo adecuada y dinámicamente. En esta guía se logró incluir actividades llamativas y formativas que pueden contribuir con al aprendizaje de los estudiantes. Para su creación se ha considerado la secuencia y la duración de las actividades, lo que facilita su integración en el plan de lecciones. El diseño de esta guía demuestra la aplicabilidad práctica de Genially en el contexto educativo y su capacidad para mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Sin embargo, esta tesis representa un primer paso en la exploración de cómo Genially puede beneficiar a los estudiantes en el ámbito de la lectoescritura. Queda mucho por descubrir y evaluar en términos de su impacto a largo plazo. Es esencial llevar a cabo investigaciones a lo largo del tiempo para comprender mejor cómo el uso continuo de Genially puede influir en el rendimiento académico y las actitudes de los estudiantes.

En relación con el cuarto objetivo, se logró la validación de expertos a la guía didáctica para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de segundo año, por tanto, esta guía podrá ser aplicada por el que la requiera como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura. Los expertos evaluaron la "Guía Didáctica "Genially, una puerta a la lectoescritura" de manera extremadamente positiva, calificándola como "Excelente" en todos los aspectos. Destacaron la calidad de la presentación, la claridad en la redacción, la relevancia del contenido y la factibilidad de la aplicación. Aunque la guía recibió elogios generales, se hicieron sugerencias para enriquecer la experiencia de aprendizaje con herramientas multimedia y personalizar las actividades para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. En resumen, la guía fue altamente valorada por los expertos, respaldando su eficacia para mejorar la lectoescritura en la educación.

Un aspecto importante a considerar en investigaciones futuras es la inclusión de la diversidad étnica y cultural. Explorar cómo Genially puede adaptarse y ser efectivo en entornos con



mayor diversidad étnica y cultural es esencial para garantizar que las herramientas digitales sean accesibles y beneficiosas para todos los grupos de estudiantes. Asimismo, sería valioso realizar comparaciones con otras herramientas multimedia o enfoques pedagógicos en términos de eficacia y preferencia de los estudiantes. Esto permitiría identificar las fortalezas y debilidades específicas de Genially en comparación con otras opciones disponibles, brindando información útil para educadores y diseñadores de recursos educativos.

Finalmente, en función de la pregunta de investigación, la herramienta multimedia Genially representa una valiosa incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año de básica. A lo largo de la investigación, se ha observado cómo esta plataforma enriquece y motiva la adquisición de habilidades de lectura y escritura en los estudiantes, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más dinámica, interactiva y atractiva.

Los recursos interactivos, como presentaciones, infografías y juegos, facilitan la comprensión de los conceptos y fomentan la participación activa de los alumnos, lo que a su vez contribuye a un mayor compromiso y entusiasmo por aprender. Además, Genially permite la adaptación de contenidos a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos individuales, lo que es fundamental en un aula diversa



8. Recomendaciones

En primer lugar, dado el respaldo teórico y la evidencia práctica presentados en la tesis, se recomienda que los educadores consideren la incorporación de herramientas multimediales, como Genially, en sus estrategias pedagógicas. Estas herramientas pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivar a los estudiantes a desarrollar habilidades de lectoescritura. Sin embargo, para garantizar un uso efectivo de Genially y otras herramientas similares, se insta a las instituciones educativas a proporcionar capacitación continua a los docentes. Esto incluye no solo la formación técnica en el manejo de la herramienta, sino también la comprensión de cómo integrarla de manera efectiva en el plan de lecciones.

Dado que esta investigación representa un primer paso, se recomienda realizar estudios a largo plazo para evaluar el impacto sostenido de Genially en el desarrollo de habilidades de lectoescritura. Esto ayudaría a recopilar evidencia más sólida sobre su eficacia a lo largo del tiempo. Es importante ampliar el alcance de las investigaciones futuras para incluir múltiples escuelas y contextos educativos. Esto permitirá comprender mejor cómo las dinámicas de aula y las características de los estudiantes pueden influir en la efectividad de Genially en diferentes entornos. Además, se debe prestar especial atención a la inclusión de estudiantes con discapacidades y a la promoción de la diversidad cultural en las actividades que involucran el uso de Genially.

Las herramientas digitales deben ser accesibles y beneficiosas para todos los grupos de estudiantes. Realizar comparaciones sistemáticas entre Genially y otras herramientas multimedia o enfoques pedagógicos puede proporcionar información valiosa sobre sus fortalezas y debilidades específicas. Esta investigación comparativa ayudaría a los educadores a tomar decisiones informadas sobre el uso de herramientas digitales. Por último, los educadores y diseñadores de recursos educativos pueden utilizar la guía didáctica desarrollada en esta tesis como modelo para crear sus propios materiales.



Esto fomentaría la creación de recursos didácticos efectivos basados en Genially para diferentes contextos educativos. En resumen, la adopción de Genially y herramientas similares puede ser beneficiosa, pero se necesita un enfoque integral que incluya capacitación, investigación continua y atención a la diversidad para aprovechar su potencial al máximo.

Estas investigaciones a largo plazo pueden brindar una visión más completa de la efectividad sostenida de Genially en el proceso de adquisición de aptitudes en lectura y escritura. Además, esta investigación se centró en una escuela específica, lo que limita la generalización de los resultados. Para obtener una imagen más completa y representativa de cómo Genially puede impactar en la lectoescritura, futuras investigaciones deberían ampliar el alcance para incluir múltiples escuelas y contextos educativos. Esta diversificación de contextos permitiría examinar cómo las diferencias en las dinámicas de aula y las poblaciones estudiantiles pueden influir en la efectividad de Genially.

9. Referencias

- Barba, J. (2018). Proceso De Enseñanza Aprendizaje De La Lectoescritura: Qué y Cuándo Enseñar [Tesis de doctorado, Universidad de Málaga]. Repositorio UMA. https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/12455/TD_BARBA_QUIÑTERO_Maria_Jose.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Beltran, S., & Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo Educativo*, 11(21), 2-18. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/717/2573>
- Benavot, A. (2018). La diversificación en la Educación Secundaria currículos escolares desde la perspectiva comparada. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 10(1), 1-31. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56710102.pdf>
- Brenes, M. d. (2019). Escritura y lectura: hecho social, no natural. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 13(3), 1-23. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44729878016.pdf>
- Cacuango, C., & Hernández, A. (2022). Recursos para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de la Educación General Básica. *Revistacientífico-profesional*, 7(4)
- Cañizález, P. C., & Cobo Beltrán, J. K. (2018). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40. <https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/html/>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2020). La motivación y el aprendizaje. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 4(2), 20-32. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Cóndor-Quimbita, B. y Remache-Bunci, M. (2019). La evaluación al desempeño directivo y docente como una oportunidad para mejorar la calidad educativa. *Revista*

Cátedra, 2(1), 116-131.

<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1436/2697>

Constitución de la República del Ecuador [Const]. Art. 26 y 347 de octubre del 2008. (Ecuador).

Corredor, Z y Cabello, M. (2021). Lineamientos teóricos para la consolidación de una sociedad inclusiva. En Investigaciones en Ciencias Humanas (pp. 14 – 52).

Curbelo, E. A. y Tirado, R. Y. (2022). La observación y el diario de campo en el Trabajo Social: innovaciones desde la intervención social. Margen: revista de trabajo social y ciencias sociales, (105), 4. <https://www.margen.org/suscri/margen105/Curbelo-105.pdf>

Díaz, D. A. (2019). Estrategia didáctica para el aprendizaje de la factorización utilizando herramientas digitales [Título de maestría, Universidad Tecnología Israel]. Repositorio Uisrael. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2320/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-052.pdf>

Diloy-Peña, S., Sevil-Serrano, J., Abós, A., Sanz-Remacha, M., García-González, L. (2022). Diferencias entre el modelo técnico-tradicional y el modelo comprensivo en la motivación y compromiso de jóvenes deportistas: un estudio transversal. Retos, 44, 421-432.

Dussan, F. (2002). Ambientes de Aprendizaje Mediados por Herramientas Digitales para el Fortalecimiento de la Lectoescritura en Básica Primaria [Tesis de maestría, Universidad de la Costa].

Espinel, E. (2020). La tecnología en el aprendizaje del estudiantado de la Facultad de Ciencias Químicas, Universidad Central del Ecuador. Actualidades Investigativas en Educación, 20(2), 13-23. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v20n2/1409-4703-aie-20-02-308.pdf>

- Feria, H., Matilla, M., Mantecón, S. (2020). La entrevista la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica?. *Didasc@lia: didáctica y educación* 1(3), 62-79.
<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992/997>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.
<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- García, L., y Roblin, N. (2018). Un camino sin retorno: estrategias metodológicas de aprendizaje activo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(3), 47-62.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27418813004>
- Graells, P. (2020). Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación. El aprendizaje: requisitos y factores. operaciones cognitivas. roles de los estudiantes:
<https://peremarques.net/actodidaprende3.html>
- Granja, D. (2018). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(19), 93-110.
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- González, G., y Díaz, L. (2022). Aprendizaje colaborativo: una experiencia desde las aulas universitarias. *Educación y Educadores*, 8, 21-44.
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/564/655>
- Gordon, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 314-345.
<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-213.pdf>
- Guerrero, C. (2017). La zona de desarrollo próximo, categoría pedagógica para el análisis de la interacción en contextos de virtualidad. *Pixel-Bit. Revista de Medios y*

Educación, (4), 5-10. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802401.pdf>

Hernández Sánchez, I. B., Lay, N., Herrera, H., y Rodríguez, M. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales* (Ve), XXVII (2), 242-255

López Falcón, A. L., y Ramos Serpa, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133/2079>

Loor, L. G., & Romero, W. I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>

Ministerio De Educación Pública. (13 de Septiembre de 2023). Dirección de Recursos Tecnológicos En Educación. Guía Básica De Educaplay: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>

Ministerio de Educación de Ecuador (2019). Malla curricular estudiantes- familia: <https://educacion.gob.ec/malla-curricular-estudiantes-familia/>

Munzón, A., & Salazar, A. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116-136. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>

Navarro, G. (2020). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*, 33(83), 252-277.

Neira, L. (2020). Indagación en la relación aprendizaje-tecnologías digitales. *Educación y Educadores*, 20(1), 91-105. <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v20n1/0123->

1294-eded-20-01-00091.pdf

Ore, F. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. Horizonte de la Ciencia, 6(10), 130-140.

<https://www.redalyc.org/journal/5709/570960870014/html/>

Orevelo, O., Ordoñez, C., & Toledo, J. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. Lámpsakos (19), 31-46.

<https://www.redalyc.org/journal/6139/613964506004/html/>

Pascual, S. (2019). El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De La Lectoescritura En Educación Infantil [Tesis de maestría, Universidad Jaume I].

Repositorio

UJI.https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/191909/TFG_2020_PascualLlorens_Silvia.pdf?sequence=1

Pérez, D. (2019). El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De La Lectoescritura: Una Revisión Teórica [Tesis de pregrado, Universidad de la Laguna].

Portal de Educación Infantil y Primaria . (13 de Septiembre de 2023). Educapeques. 4 métodos efectivos para la lectura y escritura:

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/compreesion-lectora/4-metodos-efectivos-la-lectura-escritura.html>

Quimbita, P. L. (2022). Herramienta tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos “A” y “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35246/1/Quimbita.%20Informe%20final-signed-signed-signed.pdf>

- Reales Chacón, L, J., Robalino Morales, G, E., Peñafiel Luna, A, C., Cárdenas Medina, J, H., Cantuña- Vallejo, P, F., (2022). El Muestreo Intencional No Probabilístico como herramienta de la investigación científica en carreras de Ciencias de la Salud. Revista Universidad y Sociedad, 14(S5), 681-691.
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3338/3278>
- Rentería, Y. (2021). Fortalecimiento de la lectoescritura a través de recurso Digital (Genially) en estudiantes del grado 2º A de la Institución Educativa Vigía del Fuerte, Municipio de Vigía del Fuerte – Departamento de Antioquia [Tesis de pregrado, Universidad de Cartagena].
- Requena, S. (2018). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 5(2), 26-35. <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v5n2-hernandez.html>
- Rodríguez-Chavira, G. y Cortés-Montalvo, J. A. (2020), Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes. Sinética, 56.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n56/2007-7033-sine-56-e1156.pdf>
- Rojas, G., Yanez, J., & Cardenas, J. M. (2018). Factores que impiden la aplicación de las tecnologías en el aula. Zona Próxima(20), 110-118.
<http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n20/n20a05.pdf>
- Romo Sabugal, C. (2021). Literacidad a partir de realidades integradoras. Sinética(56).
<https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/1588/1595>
- Sánchez-Infante, E. (2018). Recursos multimedia para fomentar la animación Lectora en 6to de educación primaria [Tesis de pregrado, Universidad UNIR]. Repositorio UNIR.
- Torres, C., y Delgadillo, O. (2018). La inclusión de TIC por estudiantes universitarios: una

mirada desde el conectivismo. *Apertura*, 8(2), 116-129.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68848010008>

Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*(74), 617-651.

http://sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/74/617-669_2018b.pdf

Ulco Simbaña, L. E., & Baldeón Egas, P. F. (2020). Las Tecnologías de la Información y Comunicación y su influencia en la lectoescritura. *Revista Conrado*, 16(73), 426-433. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-426.pdf>

Vives, T. y Hamui, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Investigación en educación médica*, 10(40), 97-104. <https://www.medigraphic.com/pdfs/invedumed/iem-2021/iem2140k.pdf>

Vosniadou, S. (4 de Julio de 2021). *Series Prácticas Educativas*. Como aprenden los niños: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Como-aprenden-los-ninos.pdf>

UNESCO. (2018). UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.



10. Anexos

Anexo 1. Cláusula de Propiedad Intelectual



Cláusula de Propiedad Intelectual

UNAE

Rosa Paola Chasipanta Llulluna, autora del trabajo de titulación "Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza – aprendizaje de la lecto escritura en niños de segundo año básico", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Azogues, 18 de noviembre 2023.

Rosa Paola Chasipanta Llulluna
C.I: 2100284674



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Anexo 2. Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio

Institucional



UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Rosa Paola Chasipanta Llulluna en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza – aprendizaje de la lecto escritura en niños de segundo año básico", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 18 de noviembre 2023.

Rosa Paola Chasipanta Llulluna

C.I: 2100284674

Anexo 3. Certificado de Aprobación del Tutor



UNAE

Certificación del Tutor

Yo, Omar Paul Segarra Figueroa, tutor/a del trabajo de titulación denominado "Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en niños segundo de básica" perteneciente al estudiante: Rosa Paola Chasipanta Llulluna, con C.I: 2100284674 Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 8 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 18 de noviembre de 2023



Firmado digitalmente por:
OMAR PAUL SEGARRA
FIGUEROA

Omar Paul Segarra Figueroa
C.I: 0104814801