



Universidad Indoamérica

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN PEDAGOGÍA DE ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

IMPLEMENTACIÓN DE GENIALLY COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LAS VOCALES EN LA EDUCACIÓN DE PREPARATORIA.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de Entornos Digitales

Autora

Gloria Elizabeth Taco Velasco

Tutora: MSc. Maribel Betancur

AMBATO – ECUADOR

2023

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Gloria Elizabeth Taco Velasco, declaro ser la autora del Trabajo de Investigación con el nombre “Implementación de Genially como herramienta de enseñanza - aprendizaje de las vocales en la educación de preparatoria.”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación con mención en Pedagogía en Entornos digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato a los 08 Días del mes de marzo del 2023, firmo conforme:

Autor: Gloria Elizabeth Taco Velasco

Firma: 

Número de cédula: 1804479291

Dirección: KM 2 ½ vía a Guaranda.

Correo Electrónico: gloryeliza1993@gmail.com

Teléfono: 0998418384

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación “IMPLEMENTACIÓN DE GENIALLY COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LAS VOCALES EN LA EDUCACIÓN DE PREPARATORIA” presentado por Gloria Elizabeth Taco Velasco, para optar por el Título Magíster en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se asigne.

Ambato, 08 de marzo de 2023



.....
MSc. Betancur Cortes Maribel

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 08 de marzo de 2023



.....
Gloria Elizabeth Taco Velasco
180447929-1

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado y autorizada su impresión y empastado, sobre el tema: IMPLEMENTACIÓN DE GENIALLY COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LAS VOCALES EN LA EDUCACIÓN DE PREPARATORIA, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 08 de marzo de 2023



.....
CORINA ELIZABETH NÚÑEZ HERNANDEZ
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
MARCOS CHACON CASTRO
VOCAL



.....
MARIBEL BETANCUR CORTÉS
VOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Dios por haberme guiado, a mis padres por el apoyo y esfuerzo brindado, el camino no es fácil, pero lo estoy logrando. Dedico a mis ángeles de la guarda que desde el cielo cuidan y resguardan mis pasos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por darme la bendición de culminar una etapa más en mi vida. Agradezco a mi tutora que me ha guiado en la realización de este proyecto.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	i
ÍNDICE DE TABLAS	i
ÍNDICE DE GRÁFICOS	i
ÍNDICE DE IMÁGENES	i
RESUMEN EJECUTIVO	i
ABSTRACT.....	i
INTRODUCCIÓN	2
Importancia y actualidad.....	2
Planteamiento del problema.....	4
Formulación del problema	6
Objetivos	7
Objetivo general.....	8
Objetivos específicos.....	8
CAPÍTULO I.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
Antecedentes de la investigación	9
Desarrollo teórico del campo y objeto de estudio.....	14
Las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC	14
TIC aplicadas en la educación	16

Herramientas digitales.....	18
Genially.....	21
Procesos de enseñanza - aprendizaje	23
Momentos del proceso de enseñanza -aprendizaje de las vocales	26
Estrategias para el proceso de enseñanza - aprendizaje de las vocales.....	27
Estrategias didácticas del Genially en la educación del nivel de preparatoria	28
CAPÍTULO II	30
MARCO METODOLÓGICO.....	30
Modelo y Tipo de investigación	30
Descripción del grupo de estudio.....	33
Población.....	33
Técnicas e instrumentos.....	34
Operacionalización de variables.....	37
Proceso de recolección de datos.....	41
Validación del instrumento	43
Análisis de resultados:	43
CAPÍTULO III.....	50
PRODUCTO	50
Nombre de la propuesta:	50
Metodología	51
Plan	51
Manifiesto	52
Manual:	54
Objetivo General:.....	54
Objetivos Específicos:	55
Modelo de la propuesta.....	55

Evaluación de la propuesta innovadora	64
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	67
Recomendaciones.....	68
REFERENCIAS	70
Bibliografía	70
ANEXOS.....	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No 1 Operacionalización de la variable dependiente _____	38
Tabla No 2 Operacionalización de la variable independiente _____	40
Tabla No 3 Cronograma de actividades. _____	41

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Árbol de problema _____	7
Gráfico No. 2 Resultados _____	65
Gráfico No. 3 Valoración de la propuesta _____	65

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No 1 Pantalla de presentación	55
Imagen No 2 Pantalla de índice	56
Imagen No 3 Pantalla del video de las vocales.	57
Imagen No 4 Pantalla presentación vocal a.	57
Imagen No 5 Pantalla presentación vocal "e".	58
Imagen No 6 Pantalla de presentación vocal "i".	58
Imagen No 7 Pantalla de presentación vocal "o".	59
Imagen No 8 Pantalla de presentación vocal "u".	59
Imagen No 9 Pantalla interacción 2.	60
Imagen No 10 Pantalla adivinanzas.	60
Imagen No 11 Pantalla de juego de las vocales.	61
Imagen No 12 Pantalla interacción 3.	61
Imagen No 13 Pantalla de actividades.	62
Imagen No 14 Pantalla de evaluación.	62
Imagen No 15 Pantalla interacción 4.	63
Imagen No 16 Pantalla de evaluación.	64

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: IMPLEMENTACIÓN DE GENIALLY COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LAS VOCALES EN LA EDUCACIÓN DE PREPARATORIA.

AUTORA: Gloria Elizabeth Taco Velasco

TUTORA: MSc. Maribel Betancur

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se llevó a cabo, con el objetivo de proponer la implementación de Genially como herramienta de enseñanza – aprendizaje de las vocales en los niños del nivel de preparatoria de la Unidad Educativa Fisco Misional Juana Arteaga en el periodo académico 2022 – 2023, considerando que en la actualidad debemos estar innovando en el campo de la educación. La metodología de investigación tuvo el enfoque cualitativo y cuantitativo. El tipo de investigación utilizado fue de tipo explicativo con un diseño de campo. El instrumento empleado fue una entrevista con un cuestionario de 15 preguntas que fue validado mediante el juicio de expertos, además se utilizó la encuesta con un cuestionario de 5 preguntas en Google Forms. La población estuvo conformada por 5 estudiantes y 6 docentes. Los resultados obtenidos han permitido identificar la importancia de uso de herramientas digitales como lo es Genially utilizando didácticas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales, pues los niños muestran interés a la hora de aplicar la herramienta favoreciendo su aprendizaje. La factibilidad de implementación de la herramienta digital Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje se determinó mediante los resultados obtenidos en el proceso de investigación cuya propuesta de solución al problema de estudio fue previamente validada por el criterio de expertos en el área. Con esta implementación se espera poder ayudar en el aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria.

Descriptor: aprendizaje, enseñanza, vocales, Genially.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

THEME: DEPLOYMENT OF GENIALLY AS A TEACHING TOOL -
LEARNING OF VOWELS IN KINDERGARTEN EDUCATION

AUTHOR: Gloria Elizabeth Taco Velasco

TUTORA: MSc. Maribel Betancur

ABSTRACT

The current research aim was to propose the implementation of Genially as a teaching tool for learning vowels in kindergarten pupils at 'Unidad Educativa Fisco Misional Juana Arteaga' in the academic period 2022 - 2023. It is important to note that innovation plays a relevant role in education. Regarding the research methodology, it had qualitative and quantitative approaches. The research type was explanatory with a field design. The research tool used questionnaires with fifteen questions validated by experts. In addition, surveys had five questions created in Google Forms. The sample population focused on five students and six teachers. The results allowed identifying the importance of using digital tools such as Genially, an innovative didactic resource for the teaching-learning process of vowels. Pupils show interest; therefore, implementing the mentioned tool benefits their learning. The proposal of implementing Genially in the teaching-learning process is feasible as it provides solutions to the research problem. Experts in education validated the proposal after having analyzed the results. To conclude, the proposal of this study helps in the learning of vowels in kindergarten pupils.

KEYWORDS: Keywords: Genially, learning, teaching, vowels

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

En la actualidad la tecnología brinda múltiples beneficios, especialmente en el ámbito educativo, pues mediante su uso y apropiación, se puede potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Brindar una educación de calidad a los niños garantizará una comunidad más preparada para afrontar nuevos retos y desafíos en estos tiempos. El aplicar recursos educativos digitales es una necesidad en la educación actual, puesto que los docentes nos dirigimos a niños que son considerados nativos digitales, es por ello que los procesos educativos deben ser más eficaces y eficientes trabajando en conjunto con las tecnologías.

Según García y Navarrete (2018), hoy en día es necesario la utilización de las herramientas tecnológicas para un desarrollo del aprendizaje. La nueva era de la tecnología obliga a la educación a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de aprender, a hacer, a vivir y a convivir. Desde esta perspectiva, la educación tecnológica es un método y una técnica que estimulan ese compromiso. Por tal razón las instituciones educativas al buscar formar y desarrollar competencias en sus estudiantes, deben prepararlos a nuevos retos para afrontar las situaciones particulares que se pueden presentar en un mundo de constante cambio y crecimiento.

La presente investigación se propone determinar si la herramienta digital *Genially* puede proponerse como recurso didáctico para la enseñanza de las vocales en los niños de educación preparatoria y convertirse en una alternativa innovadora en el campo educativo y para el aprendizaje. La propuesta puede apoyar la transformación de las prácticas pedagógicas de los docentes creando la oportunidad para trabajar con entornos virtuales de aprendizaje y facilitando otras formas de enseñanza. La humanidad asiste a una época en la cual es cada vez más imperativo que los docentes hagan uso de distintas herramientas digitales para acompañar sus prácticas y favorezcan la adquisición de nuevos conocimientos en sus estudiantes; estos recursos promueven un tipo de educación más flexible y que valora las necesidades e intereses de cada estudiante en busca de la educación de la más alta

calidad. En línea con lo anterior, se hace cada vez más relevante que el docente esté capacitado e informado sobre el uso y manejo de las herramientas digitales y de la riqueza que puede abrir en perspectiva didáctica, en el momento en que puede implementarlas en sus clases.

Justamente, lo anterior, da marco al presente trabajo de investigación, ya que tiene estrecha relación con la innovación educativa y usar *Genially* como herramienta digital para la enseñanza de las vocales en los niños de preparatoria puede ayudar a que los niños y las niñas, adquieran otros y nuevos conocimientos mientras desarrollan las destrezas de la educación virtualizada; la herramienta digital didáctica ofrece la posibilidad de incluir videos, juegos entre otras actividades innovadoras para el aprendizaje.

Los objetos virtuales de aprendizaje, este término a pesar de ser nuevo para la gran mayoría de profesores y estudiantes no es algo de que no se haya puesto en práctica o utilizado en muchas ocasiones en el proceso de enseñanza–aprendizaje, cabe señalar que se simboliza con OVA y hace referencia a la gran mayoría de recursos que al ser utilizados ayudan al aprendizaje por medio de una cultura de consulta multimedia que sin lugar a duda fortalece el aprendizaje del educando, dentro de ovas constan algunos elementos como son: la gamificación, consultas online, sopa de letras, test, acceso a un sin número de herramientas, infografías, etc. Por lo que se llega a la conclusión que en esta “era digital” que estamos viviendo hoy en día las TIC son imprescindibles para el proceso de enseñanza – aprendizaje cabe recalcar que las herramientas digitales ayudan a este proceso aplicándolas netamente en temas educativos y que coadyuvan a que el educando se apasione de las mismas y así mantener la concentración también lograr su atención y de esta manera poder cumplir a cabalidad con los objetivos de aprendizaje deseados por el docente como lo menciona en su investigación (Ibarra, 2021).

Innovar y transformar el sistema educativo es una tarea fundamental del estado ecuatoriano, pero los docentes tienen la responsabilidad de ayudar y promover esos cambios en el modelo educativo tradicional, superando la impartición de clases en las cuales, el docente es solamente un transmisor de conocimiento y pasando a un nuevo momento pedagógico en el que se incorporan las TIC a los procesos

educativos y se crean contenidos digitales de calidad que llamen la atención, generan asombro y nuevos aprendizajes en los estudiantes.

Planteamiento del problema

En la Unidad Educativa Fisco Misional Juana Arteaga del Cantón Tena ha logrado identificarse una aparente inexperiencia al trabajar con las TIC en los procesos de aprendizaje – enseñanza, razón que podría explicar por qué se siguen impartiendo clases tradicionales en las cuales los niños reciben pasivamente lo que el docente les quieren transmitir; trabajar prácticas pedagógicas con innovación y aplicación de alguna herramienta o recurso tecnológico, podría ayudar a tener clases más interactivas, basadas en dinámicas y juegos con el uso de actividades y estrategias que aumenten la atención, concentración y participación, y de esta manera los estudiantes puedan participar y desarrollar mejores aprendizajes.

En su trabajo de investigación Mosquera (2021), manifiesta que diseñar una estrategia didáctica que a través de la implementación del uso de las TIC motive a los estudiantes en cambios novedosos en la enseñanza y aprendizaje, que impacte con el uso de recursos educativos digitales a los estudiantes en el mejoramiento de habilidades y destrezas.

Cabe recalcar lo que muestra la experiencia en relación con los cursos de preparatoria que se imparten únicamente con lo que consta en currículo básico de la educación ecuatoriana, pero no cuentan con la relevancia en el momento de fortalecer la infraestructura tecnológica o adquirir recursos tecnológicos innovadores; por lo anterior no se cuentan con herramientas digitales a la hora de impartir una clase.

En estos procesos pedagógicos, Ecuador debería trabajar con el modelo curricular abierto, pues permite responder a los principios de una sociedad democrática, participativa, diversa, pluralista y con expectativas de interculturalidad, coadyuvando eficazmente al desarrollo de una persona que sepa y pueda desenvolverse positivamente en ella. Se busca configurar las características adecuadas para educar al futuro ciudadano, favoreciendo desde la edad escolar la

adquisición de actitudes y hábitos imprescindibles e irrenunciables en nuestra sociedad. (Casanova, 2009).

El uso y apropiación de diferentes herramientas tecnológicas aplicadas en la educación, podría ayudar a mejorar la enseñanza - aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria, implementado elementos que permitan activar la motivación intrínseca en las actividades a desarrollar, además de sus componentes dinámicos y mecánicos que incrementan la concentración, interacción y participación de los niños y de esta manera mejorar las experiencias de aprendizaje. Utilizar herramientas que aporten a que los estudiantes sean más activos en su aprendizaje y aprendan de una manera más lúdica, es de importancia en el procedimiento de enseñanza - aprendizaje de las vocales. Para Rodríguez Gonzales (1997) las letras del alfabeto son para los niños, abstracciones visuales y auditivas que sólo tienen significado dentro de las palabras. La secuenciación de la tarea se inicia por el descubrimiento de las vocales a partir de sus nombres y se sigue insistiendo en su diferenciación a través de las palabras conocidas.

Comprender el uso que ofrecen las diferentes herramientas digitales en el proceso educativo para poder implementarlas pedagógicamente, es clave, pues son aliadas de la educación y permiten generar aprendizajes de calidad mediante experiencias significativas. Buscar implementar herramientas digitales como *Genially* en la escuela sería de gran aporte para brindar una educación de calidad a los estudiantes. Según Catalán y González (2020), *Genially* es una herramienta que brinda una serie de ventajas con respecto a otras herramientas convencionales de difusión de contenido, pues posee diversos moldes, infinitas versiones y adaptaciones; al ser una interfaz intuitiva, resulta muy sencilla de mecanizar, permite el trabajo cooperativo entre estudiantes y docentes, cuenta con una comunidad de creadores que de manera periódica suben nuevos diseños y actualizaciones, permite que varios autores trabajen a la vez sobre la presentación y lo modifiquen y es gracias a su funcionamiento en línea que se puede encontrar de manera fácil las herramientas que se necesitan según el tipo de contenido a representar: desde presentaciones en vídeo, mapas, recursos didácticos, presentaciones de posters o *Quiz*.

Para Díaz (2018), los nativos digitales son la sociedad que reside en la creación de entornos y comunidades virtuales y que aprenden con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación para alcanzar algún desarrollo, es por eso que se han ido reformando los currículos para incorporar la introducción a las TIC, pues es importante en la enseñanza de tramos formativos, como en la implementación y evaluación de materiales educativos digitales, además de unidades didácticas en línea, siempre con fines educativos y para el ámbito pedagógico.

Los niños de educación primaria al ser considerados nativos digitales, deben recibir procesos de enseñanza – aprendizaje de calidad con dispositivos digitales, con la intención de prepararlos para desenvolverse en las tareas que les plantea el futuro, tanto en el hogar como en la escuela, pues conviven con la tecnología y muestran el interés por dominarla, sin embargo, es desde un proceso formativo que las TIC pueden ser dosificadas adecuadamente para mostrar a los estudiantes nuevas formas de aprender, descubrir, experimentar y crear, aprendizajes significativos.

Tras la problemática descrita anteriormente, en la institución educativa Juana Arteaga del Cantón Tena, se plantea el siguiente árbol de problemas, con lo que se busca sea la ruta para la presente investigación:

Formulación del problema

ÁRBOL DE PROBLEMAS

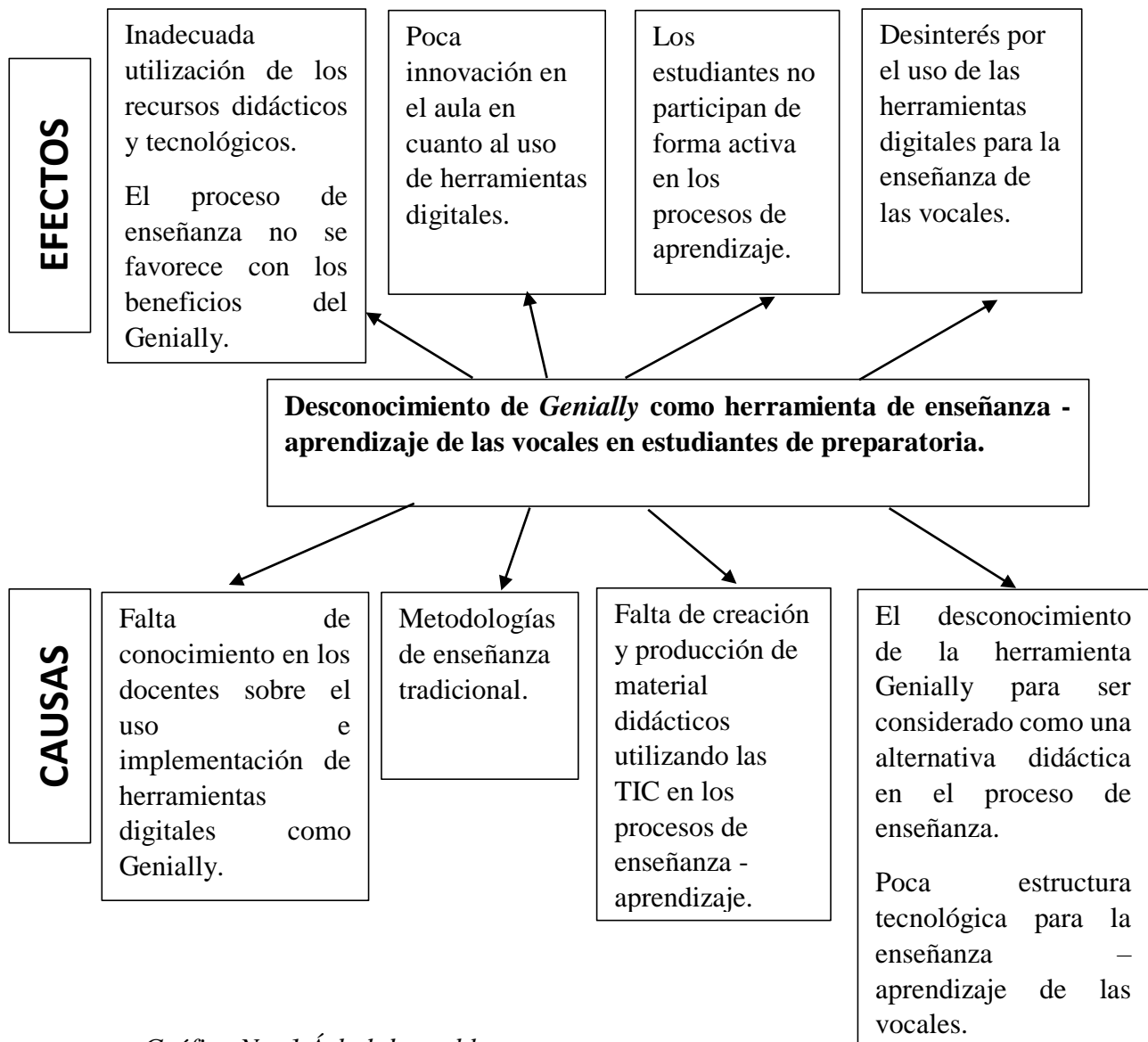


Gráfico No. 1 Árbol de problema

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

Objetivos

El presente trabajo investigativo tiene formulado un objetivo general y tres específicos que se enmarcan en dar repuesta al planteamiento del problema:

Objetivo general

- Implementar Genially como herramienta de enseñanza – aprendizaje de las vocales en la educación de los niños de preparatoria.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente los beneficios que ofrece Genially como herramienta digital para los procesos de enseñanza – aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria.
- Diagnosticar los conocimientos sobre herramientas digitales en los docentes de la Unidad Educativa Fisco Misional Juana Artega.
- Diseñar una propuesta didáctica para los procesos de enseñanza – aprendizaje de las vocales mediante el uso de Genially.
- Validar la aplicación de la propuesta didáctica para la enseñanza – aprendizaje de las vocales mediante el uso de Genially, con docentes de educación parvularia.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se detalla el marco teórico, en el cual se encuentran los antecedentes y la fundamentación teórica de la investigación abordando temas referentes a Genially, herramientas digitales, proceso de enseñanza – aprendizaje.

Antecedentes de la investigación

Luego de la revisión bibliográfica para la presente investigación, se analiza la información obtenida con relación al tema de estudio: la aplicación de *Genially* como estrategia de enseñanza y aprendizaje en diferentes estudios:

El primer trabajo revisado se titula: “Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT) ”, Hermita (January 1, 2022) y muestra que muchos estudios han desarrollado medios de aprendizaje, pero pocos estudios se centran en el desarrollo de medios de aprendizaje en escuelas primarias utilizando Genially y tampoco han estudiado las percepciones de los docentes sobre los medios de aprendizaje en Genially. El objetivo de este estudio fue: determinar las percepciones de los profesores sobre los medios de aprendizaje híbridos con un método más exacto y preciso, a saber, la teoría de respuesta al ítem (TRI) del modelo de Rasch. Se realizaron encuestas a 45 maestros de escuela primaria en la provincia de Riau, Indonesia. Los resultados mostraron que los docentes perciben positivamente los medios de aprendizaje basados en Genially desarrollados. De acuerdo con el estudio, los medios de aprendizaje en Genially,

pueden ayudar a los docentes en la enseñanza. Con base en estos resultados, los docentes deben desarrollar habilidades para crear diversos medios basados en tecnología, a fin de apoyar el aprendizaje híbrido. Además, mostró una descripción detallada de las percepciones de los docentes en tres áreas principales, las cuales estaban relacionadas con el aprendizaje basado en juegos. Estos incluyeron las percepciones de *Genially* media, motivación y aprendizaje independiente; en este estudio se utilizó una muestra de profesores de primaria, que afirmaron preferir los medios de aprendizaje. El estudio evidencia que la pregunta por el uso y funcionalidad de *Genially* en la educación trasciende las fronteras ecuatorianas, ya que en otros países se están realizando investigaciones en las cuales tratar de implementar herramientas digitales como *Genially* es la búsqueda de otras estrategias que serán de gran ayuda para los docentes y estudiantes en diferentes áreas y niveles de enseñanza. Este estudio nos indica que implementar *Genially* en los estudiantes de preparatoria es posible y que logra aprendizajes dinámicos y lúdicos, basados en juegos.

Integrar herramientas digitales en la educación hoy en día, se ha vuelto un desafío para los docentes, por lo que es necesario el conocer sobre *Genially* y los beneficios que aporta para el aprendizaje de los niños al momento de enseñar o impartir sobre algún área. En Ecuador, con el trabajo titulado: “Herramienta tecnológica *Genially* y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos “A” y “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga”, (Tarco, 2022), muestra que el énfasis estuvo centrado en determinar el aporte de la herramienta tecnológica *Genially* en el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado. La educación virtual ha traído un sin número de desafíos para el docente y en especial para los estudiantes que están iniciando con el desarrollo de la lectoescritura, por ello, es necesario conocer si *Genially* es una herramienta que aporta en la adquisición de aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura. El enfoque investigativo fue exploratorio y descriptivo, se utilizó una modalidad de campo y bibliográfica, con un enfoque cualitativo y cuantitativo; se contó con una población de 85 estudiantes y 3 docentes. Para la recolección de información se utilizó una ficha bibliográfica, ficha de observación y guía de entrevista. Los

hallazgos arrojaron, en primer lugar, que el grupo de estudiantes se ubican en el nivel literal de la lectura y en nivel silábico de la escritura, además, se identificó que los docentes utilizan la herramienta tecnológica *Genially* ocasionalmente en el desarrollo de lecturas, específicamente en la fase de cierre de la planificación. En resumen, *Genially* es una herramienta que puede ser implementada en el proceso de lectoescritura, pues ayuda a la motivación y consolidación de los aprendizajes.

Por otro lado Tutillo, García, Castro y Erazo (2020), en su investigación “Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés”, señalan que su objetivo fue determinar la aplicación Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en inglés con el octavo año de EGB de la Escuela de Educación Básica Rigoberto Navas. Utilizaron una metodología descriptiva con diseño no experimental transversal, en una muestra poblacional de 26 docentes (20 mujeres y 6 hombres), del área de Inglés de las Instituciones públicas y privadas de la ciudad de Cañar – Ecuador. Se aplicó una encuesta, validada por el coeficiente de Cronbach de 0,712; se analizaron los datos recopilados desde la estadística descriptiva y chi cuadrado de Pearson. Los investigadores llegaron a la conclusión, que la herramienta Genially, es desconocida por la mayoría de los docentes; por ello se considera que la implementación de esta puede ser de gran beneficio para la comunidad educativa porque permite la interacción y la creatividad al tiempo que facilita el aprendizaje; así también la aplicación de esta herramienta permitirá al estudiante convertirse en el protagonista y constructor de su aprendizaje. La enseñanza del inglés en básica superior presenta un desafío latente, ya que los estudiantes no cuentan con bases sólidas desde los años inferiores; además no existe la capacitación adecuada para los docentes que imparten esta área fundamental; es por ello que se ha visto conveniente analizar e implementar una herramienta tecnológica, que además de ser interactiva y de fácil uso, los docentes puedan aplicarla en sus clases para fortalecer así el proceso de enseñanza – aprendizaje. Implementar *Genially* como herramienta de aprendizaje en cualquier área o ámbito será de gran aporte para mejorar la educación, pues permite la interacción y creatividad al momento de crear recursos didácticos.

En línea con lo anterior García et al (15 de noviembre de 2020), en su investigación “Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica”, manifiesta que el propósito de la investigación es analizar de qué manera Genially puede mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica. Utilizando una metodología de carácter descriptivo con diseño no experimental, con un muestreo aleatorio estratificado de 21 docentes de la Unidad Educativa “26 de Febrero” del Cantón Paute Azuay para la recolección de datos se aplicó una encuesta online con 10 preguntas, misma que se estructuró en Google Forms. Los resultados señalaron que los docentes no hacen uso de la aplicación Genially para mejorar el aprendizaje de la comprensión lectora; dado lo anterior se propone que se haga uso de Genially como estrategia en el proceso lector y para lograr motivar el interés de los estudiantes. Muchas son las investigaciones realizadas sobre el uso de los objetos virtuales de aprendizaje como el soporte multimedia que son empleados para mejorar la lectura por lo que se puede analizar y concluir que dichas herramientas tecnológicas usadas como estrategias y recursos didácticos inciden en forma positiva los aprendizajes, así como también aumenta en los estudiantes su concentración e interés. Genially es factible para su aplicación porque facilitará a los estudiantes en la realización de sus tareas; por otra parte, ayudará al docente a la calificación de los trabajos. Lo anterior reafirma la importancia de lograr sensibilización para que los docentes adopten criterios para la aplicación y exploración del Genially de manera que puedan conocer la potencialidad de esta herramienta y a su vez permitir que cada estudiante trabaje de forma activa desarrollando sus capacidades y conocimientos a la hora de realizar inferencias en los textos.

En su caso, Tapia et ál (2020) mencionan en el proyecto de investigación titulado: “Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato”, realizado con técnicas cuantitativas y cualitativas para el análisis de la información y presentación de resultados, buscaba analizar a Genially como una herramienta didáctica para favorecer la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. El estudio se abordó metodológicamente desde una perspectiva mixta y aplicó una entrevista a los docentes y una encuesta a los estudiantes, siendo la población universal; la investigación se trabajó en la

Unidad Educativa “República del Ecuador”, de la ciudad de Cuenca. Los datos recopilados fueron procesados cuantitativamente en función de un análisis hermenéutico. Los resultados cualitativos se fundan en cuatro categorías de análisis (alcanzar los objetivos, macro-destrezas, uso de estas y uso de *Genially*), mientras que, a nivel cuantitativo, los estudiantes están de acuerdo en un 61,4% con que sus docentes involucren los recursos tecnológicos TIC en la enseñanza de redacción creativa. El trabajo llegó a las siguientes conclusiones: la escritura creativa está ligada a la lectura; los estudiantes tienen un nivel bajo de lectura, lo cual se evidencia en la escritura. Por último, el estudio reseña que un gran porcentaje de la población de estudio dedica mayor tiempo a las redes sociales que a las actividades antes mencionadas y que el 88% de la población desea que los docentes involucren las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del área y sus asignaturas, esta predisposición por parte del estudiantado ayudará a lograr en ellos el óptimo desempeño como usuarios competentes de una cultura escrita. La propuesta del uso de *Genially* como estrategia para desarrollar la escritura creativa en los estudiantes del bachillerato es factible debido a que tanto los docentes como los estudiantes están dispuestos a utilizar las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El último estudio analizado, según Ponce y Ochoa (2021) en su investigación: “*Genial.ly* como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica”, que analiza la manera en que el uso de las herramientas tecnológicas, específicamente de la plataforma *Genial.ly* mejoró el proceso de aprendizaje en los estudiantes. La población estuvo conformada por la Unidad Educativa “Luis Cordero”, en el 7mo Grado de Educación General Básica paralelo “C” sección Vespertina, cuya población es de 32 estudiantes. Los resultados reflejaron un cambio en la actitud de los estudiantes, mostrando más interés en la temática; deduciendo que el uso de la plataforma *Genial.ly* fue de gran ayuda para el desarrollo de los conocimientos de cada uno de los estudiantes.

La educación ha ido evolucionando gracias al aporte de las TIC y su implementación; es por eso por lo que el reto de las instituciones educativas y de los docentes, es ir incorporando dichas herramientas en el aula de clase, para ello los docentes y el personal administrativo debe estar debidamente capacitado para

hacer uso de estas y aprovecharlas al máximo para facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Lo que evidencian los estudios reseñados es que las herramientas digitales ayudan a otras formas de aprender, motivar e incentivar a los estudiantes. Cabe mencionar que, en algunos países como España, México, Venezuela, entre otros y dentro del territorio ecuatoriano, se ha demostrado que utilizar algunas herramientas TICS para el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilita y motiva al estudiante a mejorar sus conocimientos y rendimiento académico, así como que aprender jugando mediante una estrategia muy valiosa que se debe considerar en todas las instituciones educativas.

Según las investigaciones consideradas, es importante recalcar que tienen un factor en común, la implementación de Genially como herramienta digital en el proceso de enseñanza – aprendizaje, mediante diseños, plantillas, videos para obtener otros y distintos aprendizajes. En este sentido, una vez revisados algunos antecedentes bibliográficos, la investigación propuesta *Genially* como herramienta de enseñanza – aprendizaje de las vocales en el nivel de preparatoria, puede aportar elementos para la validación del uso de una herramienta digital Genially y su importancia en la educación actual.

Desarrollo teórico del campo y objeto de estudio

Las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC

Las TIC (Tecnologías de la Comunicación y la Información) generan acceso a la información de una manera más fácil, ágil e inmediata debido a que existen diferentes dispositivos que permiten la comunicación entre diferentes personas y en diferentes lugares, por lo tanto, las TIC son de gran ayuda en todos los ámbitos.

Según Rica (2020), las TIC son los recursos y herramientas que se utilizan para el proceso, administración y distribución de la información a través de elementos tecnológicos como: ordenadores, teléfonos, televisores, etc. Con el paso del tiempo, la utilización de este tipo de recursos se ha incrementado y actualmente prestan servicios de utilidad como el correo electrónico, la búsqueda y el filtro de la información, descarga de materiales, comercio en línea, entre otros.

Para Dayanara Casado (2007), las TIC son cada vez más amigables, accesibles, adaptables herramientas que las escuelas asumen y que actúan sobre el rendimiento personal y organizacional. Cada vez hay más escuelas que incorporan la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo.

Adicional a lo anterior, se puede decir que las TIC las podemos usar en cualquier momento y en cualquier lugar. Según Rojas (2019) las TIC han modificado nuestra manera de vivir y la educación no ha sido ajena a este cambio. El uso de las TIC y la tecnología en la educación es clave y necesaria. De igual manera es importante entender que para implementar tales modificaciones es necesaria la preparación de los docentes y las instituciones educativas. Asimismo, es necesario tener el apoyo en casa para que el aprendizaje por medio de las TIC sea más efectivo.

Las tecnologías auguran en el campo educativo, la progresiva desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante. Al mismo tiempo, favorecen la comercialización y la globalización de la Educación Superior, así como un nuevo modelo de gestión de su organización. (Bricall, 2000).

La integración adecuada de las TIC permitirá la integración de procesos ayudando en la calidad educativa, así lo manifiesta González (2018), el uso de las TIC en el sistema educativo es cada vez más generalizado. Existe la falsa creencia de que las TIC por sí solas mejoran la calidad educativa, sin mediar una planificación ni una reorganización pedagógica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para Rivero (2013), emprender mejoras curriculares implica considerar el tema de tecnologías educativas, y para esto se requiere conocer el contexto en donde se desean implementar las TIC. Por lo anterior, se hace indispensable identificar las características y competencias tanto del contexto como de los estudiantes (usuarios y beneficiarios de la tecnología); reconocer aquellos recursos y materiales educativos existentes y necesarios que repercuten en la calidad de la educación; y conocer su utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Montesinos (s.f.), las TIC son un poderoso recurso didáctico que, como hemos visto de forma general, permite la entrada de información por múltiples canales permitiendo acceder al aprendizaje de forma lúdica a nuestros estudiantes, respetando su ritmo de aprendizaje y de forma particular trabajar todos y cada uno de los contenidos educativos de nuestras programaciones, eligiendo para ello las aplicaciones más adecuados.

TIC aplicadas en la educación

Desde el punto de vista de Rodríguez (2012), aunque los computadores se han empleado en tareas educativas prácticamente desde su aparición a mediados del siglo XX, ha sido a partir de la generalización de internet como medio de comunicación cuando se ha producido una revolución que está teniendo un impacto real en la educación. Hoy en día el internet ha cambiado la forma de trabajo, de comunicación, e incluso de relación, en la sociedad y por tanto también en el mundo educativo. Esto se veía antes en las clases a distancia, hoy en día se ve en las clases de forma periódica dado que el uso del internet, se ha convertido en una estrategia pedagógica para consultas y profundización del conocimiento.

Para González (2018), la tecnología en educación se centra en estudiar las estrategias de enseñanza de carácter multimedia, mientras que las tecnologías aplicadas a la educación pretenden la capacitación del futuro profesor como usuario de recursos multimedia. Es por esto que la tecnología ayudará a garantizar la educación, siempre y cuando sea utilizada con fines educativos para el beneficio de los estudiantes.

Desde el punto de vista de Montero (2018), esta problemática provocada por el cambio del soporte en el cual se generan los conocimientos para los cursos, puesto que cada vez es mayor la introducción de las TIC en la educación, esto hizo que surgieran los grupos de producción de cursos, formados por varios especialistas. Estos equipos, son los encargados de elaborar los materiales educativos en formato digital a ser incluidos en un curso, aunque en algunos casos, docentes que han adquirido la preparación adecuada, son capaces de realizar este tipo de tareas.

Como en todo momento los docentes deben estar preparados para el cambio que exista en todo ámbito educativo, pues incorporar prácticas innovadoras en el campo de la educación siempre será de ayuda para todos los integrantes de la comunidad educativa.

Como manifiesta Benítez et ál (2020) la incorporación de las TIC como ayuda a la docencia es muy beneficiosa; por ejemplo, en el caso del estado de alarma generado por el COVID 19, las TIC pasaron de ser apoyo a ser un recurso y una vía indispensable para la docencia. Para llevar a cabo un cambio de la docencia, se han implementado los modelos híbridos de aprendizaje en los cuales la presencialidad y la virtualidad trabajan de la mano para innovar escenarios más creativos de enseñanza. Esta implementación de otros modelos exploratorios tuvo que iniciar con una contextualización, es decir, una definición del escenario que va a crearse de forma que permita mejorar los resultados y aumentar la colaboración entre el docente y el estudiante. Así mismo, se deben definir claramente los objetivos que se pretenden conseguir, en el que el papel del profesorado es trascendental. El alumnado deberá cambiar el modelo de aprendizaje, así como cambiar la lógica y la contribución en la tarea de aprender. En relación con los instrumentos, las TIC se convierten en aliadas que favorecen, desarrollan y mejoran las condiciones de construcción del conocimiento, aunque de estas lo más importante no sea el hardware, ni siquiera las herramientas, sino las posibilidades de potenciar y ampliar el acceso de todo el alumnado para poder construir y generar conocimientos, habilidades y actitudes.

Según Isabel Rivero (2013), la integración curricular de las TIC se configura en una estrategia que facilita el aprendizaje. En la implementación de proyectos educativos con TIC, se puede acceder a los recursos y orientar al equipo docente a emprender su gestión en las aulas. Desde el punto de vista de Montero (2018), se llaman materiales educativos digitales a aquellos que se elaboran o seleccionan con la intención o finalidad de ser usados en una actividad instructiva o educativa mediadas por las TIC.

Mediante el uso de las TIC se ayuda al estudiante a crear vínculos de colaboración, con todos los que lo rodean mediante diferentes ideas, pensamientos, información con la que todos interactúan y que está disponible en la red.

Para González (2018), los tratamientos sobre estilos de aprendizaje y las propuestas del uso de TIC como facilitadoras del proceso didáctico que constituyan un escenario sustentable para la renovadora tarea que debe asumir el profesorado: la mediación fruto de la ponderación detenida y de la decisión creativa. Como opina Berbeo (2019), la tecnología en la educación inicial para la sociedad en la que vivimos se encuentra en proceso de cambio y demanda conocimientos sobre nuevas tecnologías lo cual desemboca en la inclusión, incorporación y aprovechamiento pedagógico en el sistema educativo, el cual se enfrenta al reto de reinventarse para dar respuestas a las necesidades crecientes que trae la era digital. La tecnología ha traído como legado la utilización de la información para transformarla en conocimiento y es allí en donde entra a jugar un papel muy importante el acceso a la información y a la comunicación de manera inmediata, lo que permite obtener nuevas habilidades de producción, comunicación y obtención de nuevos conocimientos.

Según Espinoza et ál (2020), hoy en día es necesario la utilización de las herramientas tecnológicas para un desarrollo del aprendizaje, la nueva era de la tecnología obliga a la educación a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de aprender, a hacer, a vivir y a convivir. Desde esta perspectiva, la educación tecnológica es un método y una técnica que estimulan ese compromiso. Por tal razón las instituciones educativas al buscar formar y desarrollar competencias en sus estudiantes, deben prepararlos a nuevos retos para afrontar las situaciones particulares que se pueden presentar en un mundo de constante cambio y crecimiento. Sin embargo, actualmente es evidente que algunas instituciones educativas todavía no se convencen de que se deben aprovechar los cambios tecnológicos y los beneficios que éstas pueden ofrecer al momento de desarrollar y formar a los estudiantes.

Herramientas digitales

Para Caviativa et ál (2020) es importante ir a la vanguardia con el uso de la tecnología y las herramientas digitales educativas, pues permiten intercambiar información en múltiples formatos como: audio, texto y vídeo en el desarrollo de

trabajos de las diferentes áreas o asignaturas; siendo así una herramienta para la educación transversal.

De acuerdo con Ramos (2021), menciona que la enseñanza que antes tenía lugar dentro de los confines del aula se traslada ahora a la red. El nuevo modelo de aula invertida prioriza el tiempo de la clase dedicado al debate, a las tareas y al aprendizaje cooperativo, haciendo hincapié en las nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje. Los estudiantes de la actualidad son nativos digitales, por lo que es imperativo que los profesores tengan acceso a los recursos adecuados para seguir el ritmo de la creciente cultura tecnológica.

Teniendo en cuenta Miravete (2018), afirma que los docentes y los estudiantes han mejorado las competencias digitales debido a la utilización de herramientas digitales para realizar exposiciones orales, lo cual va permitiendo que pierdan el miedo a utilizar nuevas tecnologías, lo mismo asegura Corral (2014), que las herramientas digitales se encuentran en línea, facilitando al estudiante desarrollar nuevas habilidades y competencias de manera eficiente.

Los docentes no necesitan luchar por la atención de los estudiantes. Para Ramos (2021), la tecnología ofrece a los profesores la oportunidad única de aprovechar estos apartados que antes le distraían y utilizarlos para facilitar el rendimiento académico de formas innovadoras.

Desde el punto de vista de Gutiérrez y Andrade (2012), uno de los conceptos emergentes es el de plataforma o portal de contenidos digitales educativos que puede entenderse como un sitio web configurado por distintas páginas y/o secciones que ofrecen materiales, actividades, servicios y herramientas para la enseñanza y el aprendizaje. Un portal o plataforma es un concepto y servicio más complejo que un recurso didáctico digital ya que es un espacio acotado de Internet que da acceso a una variedad de materiales, aplicaciones, o servicios online.

Para Ramos (2021), la creación de presentaciones son una poderosa herramienta de creación de contenidos pedagógicos. Si bien contamos con buenos programas de escritorio, las aplicaciones en la nube nos liberan del software local y pueden

facilitarnos mucho la vida en términos de productividad. No solo podremos crear espectaculares presentaciones desde el navegador web que retengan la atención de nuestros estudiantes, sino que podremos llevarlas con nosotros allá donde vayamos y mostrarlas desde cualquier dispositivo móvil.

La (UNESCO, 2013) establece algunas directrices sobre políticas para potenciar el aprendizaje móvil que conviene recordar, tales como capacitar a los docentes para que impulsen el aprendizaje mediante tecnologías móviles, proporcionar apoyo a los docentes mediante estas tecnologías, crear contenidos pedagógicos, ampliar las opciones de conectividad garantizando la equidad, elaborar estrategias para proporcionar acceso en condiciones de igualdad, promover el uso seguro, responsable y saludable de las tecnologías móviles, utilizarlas para mejorar la gestión de la comunicación y la educación.

Existen herramientas que permiten el análisis y creación de información, como mencionan Gutiérrez y Andrade (2012), la red o web 2.0 hacen posible que los estudiantes se conviertan en creadores o constructores de contenidos, y no sean meros receptores de información vehiculada a través de los libros. Herramientas y aplicaciones digitales como editores de fotografías, de textos, de videos, de diapositivas, de mapas conceptuales, de creación de sitios web, de blogs, de wikis, redes sociales de intercambio de mensajes e información, entre otras muchas, están permitiendo que el alumnado pueda aprender a expresarse y comunicarse mediante múltiples lenguajes y formas simbólicas.

Para García, Muñoz y Repiso (2016), los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica, se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes.

Según Rabajoli y Ibarra (2008), un recurso puede ser un contenido que implica información y/o un software educativo, caracterizado éste último, no solamente como un recurso para la educación sino para ser utilizado de acuerdo a una determinada estrategia didáctica. De esta manera un recurso, conlleva estrategias para su uso. Estas pueden ser implícitas o explícitas o pueden estar relacionadas con el logro de los objetivos, por ejemplo, ejercitación, práctica, simulación, tutorial, multi o hipermedia, hipertexto, video, uso individual, en pequeños grupos, entre otros.

Genially

Se considera a Genially como un software en línea que permite la creación de diferentes materiales, entre ellos, presentaciones animadas e interactivas. Genially es accesible para todos ya que tiene una versión gratuita; también hay una versión premium; así mismo, esta herramienta se encuentra configurada en 6 idiomas: inglés, español, francés, portugués, italiano y alemán.

Como afirman Cabanas y Munín (2017), Genially es una plataforma SaaS (Software as a Service- Software como servicio) que en su versión gratuita cuenta muchas posibilidades que permite su uso en el ámbito de la educación, del marketing y de los medios de comunicación. Para la realización de este trabajo de investigación, se utiliza la versión gratuita y en español que nos presenta Genially. Entre las mayores ventajas de Genially se encuentran: la interactividad, la animación y el diseño atractivo. El resultado es una plataforma de uso muy sencillo e intuitivo cuyo eslogan define perfectamente su esencia “No hay que ser un genio para hacer cosas geniales”. Con Genially, cualquier persona, al margen de sus conocimientos, puede crear contenidos impactantes, atrayentes y motivadores.

Vinueza (2020) señala que: una de las ventajas de Genially es contar con una versión en español. Además, es muy intuitiva y cuenta con una diversidad de plantillas y recursos en la versión gratuita, lo que te permite crear diseños como si fueran propios y manejar una infinidad de material que, con seguridad, tendrá a los estudiantes motivados en las clases de principio a fin. Otra ventaja es que, todos los diseños que son creados se pueden compartir en redes sociales, embeberlos en el

Learning Management System- Sistema de gestión de aprendizaje - LMS que utiliza una institución educativa o una organización. Esto hace de Genially la herramienta perfecta para interactuar en clase o fuera de ella.

Para Lion (2020), es imprescindible tomar en cuenta que, en la virtualidad no deberían hacerse las mismas actividades que se realizan en lo presencial; se trata de innovar y ser creativos para garantizar que el conocimiento llegue a los estudiantes en diversos formatos por lo que conviene ofrecer diversas opciones. Aprovechando la solidaridad presentada en pandemia, los docentes pueden reutilizar muchos recursos digitales multimediales y multisensoriales realizados por otros docentes en Genially o plantillas preestablecidas, en donde encontrarán desde simples presentaciones de contenido (para familias o estudiantes) hasta juegos interactivos que pueden resultar interesantes para la evaluación formativa, con ello se puede llevar a cabo mejores experiencias de aprendizaje para la educación inicial.

Como afirma Vinuesa (2020) con Genially se tiene acceso a diseños increíbles, sino que también se hace fácil y divertido potenciar el aprendizaje, el conocimiento y la comprensión a través de diferentes procesos:

- Comunicación visual: gracias a la interactividad de la herramienta, el storytelling y la animación, el usuario puede comunicar de una forma eficaz, generando experiencias comunicativas.
- Trabajo colaborativo en la nube: los centros educativos pueden trabajar de forma colaborativa al compartir recursos a través de una herramienta intuitiva, flexible y personalizable, que ayuda a transmitir aquello que se desea comunicar a la audiencia. Los centros educativos pueden beneficiarse dentro y fuera del aula al comunicar a través de Genially temas administrativos, mensajería interna, formación de sus colaboradores y comunicación con las familias.

Genially posee tres características principales: *Animación*. Dar vida a las imágenes, a las tablas, a los gráficos mediante movimientos. Puedes configurar fácilmente animaciones de entrada, de salida, continuas, al crear gamificación con esta herramienta digital con Genially, se puede convertir las creaciones creadas por

autoría propia en contenidos animados en pocos minutos, también enriquece el contenido con varios efectos gráficos muy llamativos para llegar a sorprender a los alumnos al momento de impartir la clase. *Interactividad*. Proporciona una manera de generar varias experiencias de aprendizaje donde los estudiantes son sus propios protagonistas. Con esta herramienta se puede incluir varias capas de investigación y de esta manera crear contenidos únicos y con la creatividad del docente. Es un programa que, sin necesidad de conocimientos previos en programación, la plataforma da la posibilidad de realizar contenidos más atractivos y menos saturados. *Integración*. Genially también permite anexar información que existe en el internet. También facilita el colocar contenidos de diferentes páginas y estas sigan dentro de este programa interactivo, tales como son: Dropbox, Google Maps, YouTube, Twitter, Gráficos, Vídeos, Documentos, Redes Sociales, Gadgets, Imágenes 3D, (Allende, 2021). La monitorización: permite medir y analizar el funcionamiento de Genially.

Procesos de enseñanza - aprendizaje

Con la temática de los procesos de enseñanza – aprendizaje parafraseando a Montero (2018), es muy importante identificar lo que innovación y lo que es necesario incorporar como ayuda al docente a partir de lo que sabe hacer, lo que domina; que no está solamente en la sencillez de las herramientas, ni en las dificultades con los medios que influyen, por supuesto, sino también en la utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje de modelos y estrategias innovadoras para el docente, que mejoren el aprendizaje del contenido.

De acuerdo con Rodríguez (2012), los principales participantes en el proceso de enseñanza mediante la web son: los docentes o tutores, los estudiantes, los proveedores de contenido y los administradores. Los docentes son los encargados de supervisar el proceso de enseñanza, utilizando tecnologías pues pasa a ser un dinamizador de conocimiento.

Es importante recalcar que el estudiante es el eje principal del proceso de enseñanza - aprendizaje, pues de él depende tener mayores autoaprendizajes. Para definir este término fueron muchos los creadores y muchas las teorías que hoy en

día sirven de apoyo, pues se ha comprobado que los estudiantes han logrado construir conocimientos propios, por medio del aprendizaje significativo, el procedimiento de vincular diferentes conocimientos a través de la distribución cognitiva de quien está aprendiendo, es decir aplicar en la vida diaria lo que se ha aprendido para generar un conocimiento más duradero y estable en los estudiantes (Dominguez, 2017).

Según Alvarado et al (2018) el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el estudiante y el docente cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los estudiantes quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con él de por vida. El proceso de enseñanza-aprendizaje conforma una unidad que tiene como propósito y fin contribuir a la formación integral de la personalidad del futuro profesional, aunque lo sigue dirigiendo el docente, para favorecer el aprendizaje de los diferentes saberes: conocimiento, habilidades y valores; el tipo de intervención que este tenga está sujeta al paradigma con el que se identifica.

Entender que el proceso de enseñanza-aprendizaje es toda la comunicación que existe entre los integrantes de una comunidad educativa, pues interactúan docentes, alumnos y padres de familia mediante componentes didácticos, que aportan en el desarrollo del estudiante de igual manera formar su pensamiento crítico encaminados a un determinado conocimiento en el cual se desarrolló de un nuevo aprendizaje.

Para Ordoñez y Cotacio (2018), en el proceso de enseñanza y de aprendizaje es indispensable tomar la lúdica como estrategia pedagógica, que genere aprendizajes significativos, partiendo de las necesidades e intereses de los niños.

Conviene considerar que cada niño tiene su ritmo, manera y método de aprendizaje y desde su rol protagónico para su proceso de aprendizaje, al incorporar las TIC en la enseñanza se potenciarán nuevas formas de aprendizaje, pues se

promueve el uso de la información y otros contenidos educativos. La tarea es que los docentes incorporen diferentes herramientas digitales, además de trabajar en tecnologías educativas y estrategias didácticas que ayuden en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y de esta manera promover con los estudiantes sus emociones y expresiones.

Para Ibarra (2021), el proceso de aprendizaje es complicado cuando no hay la estrategia adecuada donde los estudiantes sientan la estimulación que despierte el interés por aprehender; de hecho, en esta tarea a cumplir por el docente hay varios mediadores que agilitan el desarrollo, motivo por el cual los objetos virtuales de aprendizaje pasan a ser un pilar fundamental de soporte para impartir clases dinámicas dejando atrás la educación pasiva.

En la actualidad la influencia del internet en el proceso educativo abre nuevos caminos y posibilidades para lograr aprendizajes más innovadores y creativos; además permite la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde cursos iniciales en la educación. Desde la certeza de que la formación de los ciudadanos de hoy requiere de sistemas y escuelas que incorporan recursos tecnológicos a los procesos de enseñanza y aprendizaje, la integración de las TIC en el ámbito educativo es actualmente un tema capital desde múltiples perspectivas, y en todos los niveles educativos (Berbeo, 2019).

Para González (2018), el uso de las TIC en educación es una de las grandes cuestiones de debate en los distintos foros educativos en los que se analizan las medidas a adoptar para una adecuada implementación en los diversos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, para que el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo, requiere un cambio del rol de profesorado, pasando este de transmisor a guía-tutor.

Según Ramos (2021), el uso de videos llega a niños con diversos estilos de aprendizaje, ya sea virtual, auditivo, físico o verbal. El aprendizaje mediante videos motiva e involucra más a los estudiantes al permitirles aprender a su propio ritmo.

Momentos del proceso de enseñanza -aprendizaje de las vocales

Para González (2018) diagnosticar el perfil de aprendizaje permite visualizar las preferencias personales a la hora de enfrentarse con actividades académicas y las estrategias que se accionan para solucionar problemas varios de la cotidianidad. Sobre la base de este conocimiento, el docente competente puede evaluar las metodologías óptimas para presentar trayectos formativos con ayudas apropiadas a las particularidades de su grupo de clase. Desde la invención de la imprenta y la consecuente reproducción de textos, las tecnologías vienen acompañando la mediatización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hay que buscar estrategias para poder llegar al estudiante, pues los docentes deben estar al día con los avances de la tecnología en todos los ámbitos educativos para poder llegar y enseñar con actividades a los niños.

Como opinan Zorraquino y Alejandre (2009), en todas estas ocasiones se utilizan las TIC, pero no están integradas en la actividad diaria del aula. Los contenidos que trabajan con ellas, en muchas ocasiones, no están cohesionados con las unidades didácticas que están desarrollando en ese período. A veces tienen más un uso lúdico que educativo, algunos programas comerciales trabajan contenidos que no son del curso o inciden de forma especial en alguno en concreto, que para los docentes no tiene importancia o no se ajusta a la temporalización de las programaciones.

Considerando que la educación en el nivel de preparatoria es el pilar fundamental de los futuros aprendizajes y es allí donde se debe fomentar la actividad lúdica, dado que es la forma natural de asociar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, de conocer las normas y el funcionamiento de la sociedad escolar a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte principal de este proceso de socialización, por lo que se debe partir de los principios que estipula la educación en el nivel de preparatoria como son: la integralidad y la participación, esto encaminado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual. (Ordoñez & Cotacio, 2018)

Estrategias para el proceso de enseñanza - aprendizaje de las vocales

Para Benítez y Aguilar (2020) presentan una experiencia llevada a cabo en el grado de educación infantil basada en TIC durante el estado de alarma (COVID-19). En ella, se utilizan diferentes herramientas tecnológicas para favorecer los procesos de enseñanza- aprendizaje haciendo hincapié en la comunicación, el saber hacer, la interacción y la emoción en el aula. En la actualidad y durante el estado de alarma se ha hecho indispensable la digitalización de materiales y el uso de herramientas unidas a estrategias pedagógicas que den soporte y coherencia a las prácticas educativas llevadas a cabo en la universidad. Para ello, las competencias digitales docentes se tornan necesarias desde su formación inicial.

Según Ibarra (2021), precisamente, los expertos consideran que la elección de una estrategia didáctica es la clave para que la enseñanza sea aceptada o rechazada por el estudiante; sobre todo, llegar con el conocimiento en forma paralela con las TIC no es sencillo, entonces el guía debe analizar el momento preciso para aplicar sus recursos que sirvan de aporte en la comprensión de los contenidos según el grupo con el que trabaja.

Las nuevas tecnologías estimulan el desarrollo de competencias como investigar, seleccionar, organizar y manejar nueva información; la autonomía para aprender a aprender; autoestima y motivación interna; respeto por el otro, valores. Las TIC, convertidas en herramientas potencializadas para la mente, facilitan la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos y altamente significativos, que pueden adaptarse a modernas estrategias de aprendizaje. Ya hay excelentes resultados en el desarrollo de las habilidades cognitivas de niños y jóvenes en las áreas del currículo. Entonces para que el sistema educativo logre la tan anhelada transformación es necesario el aprovechamiento de los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje, por ello es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas capacitándolos a través de programas gubernamentales y de una efectiva reforma al currículo en las universidades donde se les enseñe como aplicar efectivamente las TIC en su trabajo. García (2018).

Teniendo en cuenta a Anchundia (s.f.), aprender las vocales es un elemento fundamental antes de aprender a leer. Las vocales con una sola palabra vocal, suelen ser enseñadas antes de las palabras compuestas por varias vocales, especialmente en el nivel de preparatoria. Además, es importante que las vocales son fonemas que por sí mismos pueden constituir sílabas e incluso, lo que no pueden hacer las consonantes.

Enseñar las vocales implementando actividades lúdicas pedagógicas mediante el uso de las herramientas de las TIC permiten estimular el proceso inicial del aprendizaje de las mismas. Lo anterior sumado a que sigue siendo clave reconocer los diferentes tipos de escritura de las vocales, logrando transmitir su importancia mediante actividades que promuevan la interacción de los niños. También se logra impulsar el trabajo colaborativo mediante dinámicas lúdicas pedagógicas implementando imágenes, juegos, para de esta manera crear aprendizajes significativos.

Estrategias didácticas del Genially en la educación del nivel de preparatoria

Según Abarzúa y Cerda (2011), cuando hablan de docentes innovadores se identifican ciertas condiciones que corresponden a la habilidad tecnológica, la compatibilidad entre las creencias del docente y su uso de las tecnologías, junto con la habilidad social que posee al momento de implementar innovaciones de este tipo. En relación con la innovación educativa, las condiciones identificadas corresponden a la distancia de la innovación con relación a la cultura del colegio, a las prácticas habituales de los docentes, junto con la disponibilidad de recursos de TIC. Además, la dependencia hacia otros y hacia las tecnologías. A nivel de contexto las condiciones importantes son las características del recurso humano, la infraestructura tecnológica y el soporte técnico. Un elemento que los docentes visualizan con un alto valor educativo es el uso de recursos de las TIC como medio de apoyo a la lectoescritura.

Según Ibarra (2021), el docente utiliza el material didáctico ya sea que ha elaborado a partir de la creatividad o puede emplear algo que está a su disposición; de tal manera que, se adapte a las temáticas y al contexto; como finalidad que el

producto desarrolle las habilidades cognitivas de los estudiantes; en tal sentido, alcanzar los objetivos planteados que es aportar en el aprendizaje para la formación educativa.

Como manifiesta González (2018) los docentes deben probar distintos métodos, estrategias, recursos atractivos y motivadores, para conseguir con ello lo que verdaderamente se pretende: desarrollar la vocación de enseñar a través de valores como: enseñar a ser personas, respetar a los demás, saber convivir, ser solidarios, no transgredir la libertad de otros.

Se trata de un docente que fortalezca sus competencias digitales para ponerlas en práctica en el aula con herramientas como Genially que tal como se ha descrito en el marco conceptual de esta tesis, vincula la motivación mediante juegos, plantillas gamificadas y otros, que proponen actividades divertidas para los niños en la clase.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se presenta una breve descripción del contexto de la investigación, enfoque, tipo, métodos, técnicas e instrumentos, procedimiento de diagnóstico, desarrollo y evaluación, población y finalmente el instrumento a utilizar para el análisis de resultados.

Modelo y Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación se desarrolla bajo el paradigma mixto dado que recolecta y analiza datos cualitativos y cuantitativos, lo que permite fortalecer el proceso investigativo ya que se trabaja de forma conjunta y promueve un enfoque más holístico. En la investigación se aplica la recolección de información mediante técnicas e instrumentos como la entrevista y las encuestas para posteriormente realizar el análisis de resultados, considerando las variables abordadas.

Para Hernández, Fernández y Batista (2010), el paradigma mixto de investigación no tiene como meta reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales.

El paradigma mixto con un enfoque de alcance descriptivo, no generaliza, sino que cualifica e integra los fenómenos desde el punto de vista de cada participante del proceso investigativo. En el fondo, se busca la comprensión de los fenómenos sociales, además de tener una perspectiva desde dentro pues asume una realidad dinámica. El paradigma mixto de investigación se complementa con los planteamientos de Herrera (2004), que reconoce el enfoque de investigación de acción educativa, dado que el conocimiento se construye de manera social por y

con las personas que se involucran en el proceso de la investigación; para el presente estudio, se valora y procesa la información de docentes que imparten clases a niños del nivel de preparatoria quienes, a su vez, también hacen reflexionan sobre sus prácticas educativas mediadas por TIC.

Trabajar con el enfoque mixto busca responder a un problema de investigación desde un diseño secuencial o integración según sea los objetivos planteados y para lograrlo, se trabaja con técnicas e instrumentos de recolección de datos que aportan información a la investigación para luego proceder al análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos en búsqueda de lograr los objetivos propuestos en el marco de la misma investigación.

Además, el enfoque mixto se articula con los análisis en la implementación de Genially en el nivel de preparatoria, utilizando la medición de la propuesta de forma que se obtenga información cuantificable que permita describir el objeto de estudio.

Para Fernández, (2010) el paradigma mixto de investigación es un campo interdisciplinar, trans-disciplinar y en muchas ocasiones contra-disciplinar, dado que atraviesa las humanidades, las ciencias sociales y la física. Se trata de un paradigma sensible al valor del enfoque multimetódico. Usar el paradigma mixto significa someterse a la perspectiva naturalista y a la comprensión interpretativa de la experiencia humana.

El enfoque mixto permite recoger información para identificar los alcances del objetivo propuesto, utilizando algunas estrategias estadísticas para su respectivo análisis. Según Ortega (2018), el enfoque mixto se da de manera lógica, secuencial y dinámica, sin que ello implique no regresar a etapas anteriores o previas. Para los estudios mixtos se comienza con definir una idea que va delimitando el proceso sistémico secuencial que el investigador otorga al rigor que pone en la búsqueda de nuevos conocimientos.

Así mismo, este tipo de enfoque incluye un proceso interpretativo, al indagar sobre situaciones naturales con el propósito de dar sentido a lo que se está investigando, mediante el uso y recolección de diferente información sobre las variables de investigación. Por su parte Reichardt (2005), cuando se busca

comprender el comportamiento de los sujetos implicados en un proceso, intentando captar el propio proceso en su totalidad, las interacciones y significados entre los sujetos entre sí y de los sujetos con el medio ambiental, sin dejar de lado variables imprevistas que en algún momento del desarrollo de la investigación resulten incómodas o parecer revestir escaso valor, lo más apropiado será partir de un enfoque mixto.

En la actualidad la investigación mixta tiene opción de diferentes métodos, técnicas, instrumentos o estrategias de análisis; es diversa pues se están descubriendo nuevas formas de ver, interpretar, argumentar y escribir, según Fernández (2010), el acto de hacer investigación mixta no se puede enfocar nunca más desde una perspectiva positivista, neutral u objetiva. La clase, la etnicidad y el género configuran el proceso de indagación, haciendo de la investigación un proceso multicultural, devolviéndole su carácter político.

Para Cuenya y Ruetti (2010), el análisis mixto busca comprender los fenómenos dentro de su ambiente usual, utilizando como datos a las descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas, documentos, etc. En estos estudios no se pretende generalizar los resultados a poblaciones más amplias, ni necesariamente obtener muestras representativas, tampoco buscan que sus hallazgos puedan replicarse o repetirse. Se fundamentan más en un proceso de exploración y descripción, y luego se generan perspectivas teóricas. La investigación mixta se apoya sobre la idea de la unidad de la realidad, de ahí que sea holística, y en la fidelidad de la perspectiva de los actores involucrados en esa realidad.

Por lo tanto, se puede decir que el enfoque mixto es aplicado para descubrir preguntas de investigación de acuerdo a la realidad en la cual se va a presentar el objeto de investigación.

El paradigma mixto de investigación tiene como finalidad empoderar para criticar y transformar la realidad, haciendo que el investigador sea un sujeto más. El trabajo del investigador consiste en obtener información de forma independiente o conjunta sobre las variables de investigación desarrollando una descripción de lo

que investiga. En la investigación se trabajará con el instrumento la entrevista como medio para la recolección de información.

También se usa la encuesta pues, como menciona Romo (1998), la encuesta se ha convertido en una herramienta fundamental para el estudio de las relaciones sociales. Debido a su intenso uso y difusión, la encuesta es la representante por excelencia de las técnicas de análisis social. La encuesta permite la información necesaria para analizar el uso de la herramienta digital en el marco de su revisión.

Finalmente, el paradigma mixto se articula con el enfoque de investigación acción educativa dado que, como lo plantea Moreno (2005), se centra en un estudio aplicado, teniendo como propósito primordial la resolución de problemas inmediatos en el orden de transformar las condiciones del acto didáctico y mejorar la calidad educativa. Además, es importante considerar que también tiene en cuenta el contexto educativo e involucra actores educativos: estudiantes y docentes.

Descripción del grupo de estudio

La presente investigación se realizó en la escuela Fiscomisional Juana Arteaga, creada en el año de 1975 en la provincia Napo, cantón Tena, parroquia Chonta Punta, Ecuador. La institución educativa cuenta con infraestructura adecuada para la prestación del servicio educativo. Actualmente, en la unidad educativa se imparten clases desde Inicial hasta Bachillerato, con el propósito de fortalecer en los estudiantes los principios de autonomía, autogestión y participación, además de la convivencia pacífica, basada en el respeto mutuo entre docentes y estudiantes.

La institución educativa promueve la participación de la comunidad educativa y de la familia en los procesos educativos para garantizar una educación de calidad con calidez. En el diagnóstico institucional realizado en 2022, ha logrado identificarse que el 100% de los padres de familia de los estudiantes de la comunidad cuentan con dispositivos móviles.

Población

La población de estudio está comprendida por cinco niños del nivel de Preparatoria que estudian en la Unidad Educativa Fisco Misional Juana Arteaga.:

- Tres niñas de cinco años y
- Dos niños de seis años

Para la investigación, también participaron docentes del nivel de preparatoria que ya trabaja tres años en la institución y posee el título de tercer nivel en Educación Parvularia, quien, a su vez, también es la investigadora del presente trabajo de grado.

Así mismo, participan en la investigación seis docentes de seis instituciones educativas de diferentes regiones de Ecuador, todas ellas poseen título en Educación Inicial:

- Docente de la Unidad Educativa Archipiélago de las Galápagos.
- Docente del Centro de desarrollo infantil del GAD municipalidad de Ambato.
- Docente de la Unidad Educativa Luis A. Martínez de la Provincia de Tungurahua.
- Docente del Centro de Aprendizaje e Integración Familiar y Comunitaria Acuarela de la Provincia de Pichincha y
- Docente de la Unidad Educativa Fiscomisional Padre Hugo Mena de la Provincia de Napo.

Técnicas e instrumentos

La técnica privilegiada para la recolección de información es la entrevista, dado que como proceso de comunicación que se realiza entre dos o más personas, permite obtener información relevante para el objeto de estudio. Además, de la entrevista, también se usa la técnica de las encuestas con la que se pretende realizar la valoración de la herramienta digital Genially por parte de las docentes participantes. El instrumento a utilizar es un cuestionario de preguntas.

Según Rete (2005), se define a la entrevista como el proceso de comunicación entre un entrevistador y un entrevistado para obtener información de lo que necesita saber, mediante una interacción humana con manifestaciones conscientes e inconscientes y por medio de la cual se analizan e investigan las pautas de comportamiento, estructura de personalidad entre otras manifestaciones. Según

Torrecilla, (2006) la entrevista permite un acercamiento directo a los individuos de la realidad. Se considera una técnica muy completa. Mientras el investigador pregunta, acumulando respuestas objetivas, es capaz de captar sus opiniones, sensaciones y estados de ánimo, enriqueciendo la información y facilitando la consecución de los objetivos propuestos.

Hay que decir que tanto la entrevista como la encuesta necesitan de un cuestionario, entendido como un instrumento con preguntas sobre lo que se desea investigar. Cabe agregar que para Herrera (2004), el cuestionario sirve de enlace entre la población investigada, los objetivos de la investigación, las variables y la realidad estudiada.

En el caso de la presente investigación, se utiliza el cuestionario para la entrevista a las docentes, cuyo objetivo es conocer cómo se está realizando actualmente la enseñanza de las vocales y determinar las estrategias que se están aplicando al momento de impartir una clase con este contenido de la educación inicial. Así mismo, se investiga sobre el uso de herramientas digitales y su aplicación en el nivel de preparatoria y las estrategias digitales que los docentes usan al momento de la enseñanza – aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria.

El trabajo investigativo utiliza la entrevista como un medio para conocer a profundidad el problema educativo, la técnica es de tipo cualitativa característica por ser flexible y abierta. Según Acevedo (2004), la herramienta más eficaz para la obtención de información es la entrevista, en tanto que se trata de un instrumento de precisión que nos ayuda en la medida en que se sostiene en la interrelación humana, o sea, en los hombres, y estos son la fuente de toda información. La entrevista es una técnica que, entre muchas otras, viene a satisfacer los requerimientos de interacción personal que la civilización ha originado. Para Peláez (2012), una entrevista, es un proceso de comunicación que se realiza normalmente entre dos personas; en este proceso el entrevistador obtiene información del entrevistado de forma directa. Si se generalizará una entrevista sería una conversación entre dos personas por el mero hecho de comunicarse, en cuya acción la una obtendría información de la otra y viceversa. En tal caso los roles de

entrevistador / entrevistado irían cambiando a lo largo de la conversación. La entrevista no se considera una conversación normal, sino una conversación formal, con una intencionalidad, que lleva implícitos unos objetivos englobados en una investigación.

Con la técnica de investigación como la entrevista se utilizará preguntas para obtener una información que aporte en el proceso de la investigación. Mediante este cuadro de operacionalización de variables:

Operacionalización de variables

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Implementación de Genially:</p> <p>Se considera a Genially como un software en línea que permite la creación de diferentes materiales entre estas presentaciones animadas e interactivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TIC • TIC aplicadas en la educación. • Herramientas digitales. • Genially 	<p>Efectividad en la utilización de las TIC.</p> <p>Beneficios que nos da la aplicación de las TIC en la educación.</p> <p>Importancia del adecuado uso de las herramientas digitales que tiene la tecnología.</p> <p>Utilidad que le vamos a dar a la herramienta Genially en el nivel de educación de preparatoria.</p>	<p>- ¿Conoce de alguna herramienta digital para enseñar a sus estudiantes?</p> <p>- ¿Qué herramienta digital utiliza para enseñar a los estudiantes alguna actividad?</p> <p>- ¿Qué juegos online utiliza para dinamizar clases con sus estudiantes?</p> <p>- ¿Qué estrategia ha diseñado para enseñar el aprendizaje de las vocales?</p> <p>- ¿Qué conoce sobre la herramienta digital Genially?</p>	<p>Entrevista a 6 docentes.</p>

			<p>- ¿Cuáles han sido los resultados obtenidos por la implementación de Genially en el proceso de aprendizaje de las vocales?</p> <p>- ¿Qué instrumentos utiliza para evaluar el aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>- ¿Qué tipo de actividad utiliza para fortalecer el aprendizaje de las vocales?</p>	
--	--	--	---	--

Tabla No 1 Operacionalización de la variable dependiente

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Herramienta de enseñanza - aprendizaje de las vocales:	<ul style="list-style-type: none"> • Procesos de enseñanza - aprendizaje. 	-Cuáles son los procesos de enseñanza.	-Usted qué capacitaciones ha recibido para utilizar una herramienta digital.	Entrevistas a 6 docentes.

<p>Para referencias los procesos de enseñanza – aprendizaje parafraseando a Montero (2018), es muy importante identificar lo que es nuevo y lo que es necesario incorporar como ayuda al docente a partir de lo que sabe hacer, lo que domina; que no está solamente en la sencillez de las herramientas, ni en las dificultades con los medios que influyen, por supuesto, sino también en la utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje de modelos y estrategias innovadoras para el</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Momentos del proceso de enseñanza - aprendizaje de las vocales. • Estrategias para el proceso de enseñanza - aprendizaje de las vocales. • Estrategias didácticas del Genially. 	<p>En qué momentos se realiza el proceso de enseñanza- aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria.</p> <p>Utilizar adecuadamente estrategias de enseñanza- aprendizaje.</p> <p>Presentar estrategias didácticas mediante Genially para la enseñanza de las vocales en educación de preparatoria.</p>	<p>- ¿Cuáles son los métodos que ha utilizado para la enseñanza de las vocales en los estudiantes?</p> <p>-En su experiencia ¿qué dificultades muestran los estudiantes al aprender las vocales?</p> <p>- ¿Qué tipo de material didáctico utiliza para enseñar las vocales en los estudiantes?</p> <p>- ¿Cuáles son las dificultades a las que se enfrenta al momento de enseñar las vocales?</p> <p>- ¿Qué técnicas utiliza para ayudar a los estudiantes a memorizar y relacionar las</p>	
--	---	---	---	--

<p>docente, que mejoren el aprendizaje del contenido.</p>			<p>vocales en el contexto de aprendizaje?</p> <p>- ¿Cómo ve la utilización de Genially para enseñar las vocales?</p> <p>- ¿Qué valoración le da a la herramienta digital Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las vocales?</p>	
---	--	--	--	--

Tabla No 2 Operacionalización de la variable independiente

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

Proceso de recolección de datos

Las técnicas y los instrumentos permitieron recopilar la información para ser procesada y de esta forma avanzar hacia los objetivos en el marco de la operacionalización de variables que se sustentaron en el marco teórico.

Con el instrumento se recolectará la información necesaria para el trabajo investigativo.

Las entrevistas a las docentes se desarrollaron así:

- Dos entrevistas de manera presencial: el día lunes 9 de enero del 2023.
- Cuatro entrevistas virtuales por medio de la aplicación ZOOM o Google Meet, los días 11,12 y 13 de enero de 2023.

Cronograma de actividades:

Fecha	Actividad
Del 3 al 6 de enero	Enviar enlace a los docentes para la respectiva revisión de Genially.
6 de enero	Prueba piloto con estudiantes de preparatoria.
Del 9 al 13 de enero	Entrevistas a los docentes.

Tabla No 3 Cronograma de actividades.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

Se recolecta datos de las entrevistas siendo grabadas para luego ser transcritas a un guión digital, las entrevistas con las docentes tuvieron una duración de 10 a 15 minutos.

Para el respectivo análisis de las entrevistas se tomó en cuenta el criterio de Guarate (2019), pues dice que aunque muchas veces se estudia a pocas personas, la cantidad de información es muy grande, y dicha información requiere de su respectivo análisis para luego ser comprendido y de esta manera generar nuevos

conocimientos. En el análisis se describe el fenómeno desde el punto de vista de la vida social de diferentes personas, puesto que varias respuestas tienen similitud y de esta manera se garantiza la veracidad de la información obtenida, permitiendo de esta manera comprender mejor el problema y construir una propuesta que apoye a la solución.

Las preguntas del cuestionario para las entrevistas responden a la operacionalización de variables, a saber:

Cuestionario de la entrevista:

- ¿Conoce alguna herramienta digital para enseñar a sus “estudiantes”?
- ¿Qué herramienta digital utiliza para enseñar a los estudiantes alguna actividad?
- ¿Qué juegos online utiliza para dinamizar clases con sus “estudiantes”?
- ¿Qué estrategia ha diseñado para enseñar el aprendizaje de las vocales?
- ¿Qué conoce sobre la herramienta digital Genially?
- ¿Cuáles han sido los resultados obtenidos por la implementación de Genially en el proceso de aprendizaje de las vocales?
- ¿Qué instrumentos utiliza para evaluar el aprendizaje de los “estudiantes”?
- ¿Qué tipo de actividad utiliza para fortalecer el aprendizaje de las vocales?
- ¿Usted qué capacitaciones ha recibido para utilizar una herramienta digital?
- ¿Cuáles son los métodos que ha utilizado para la enseñanza de las vocales en los “estudiantes”?
- -En su experiencia ¿qué dificultades muestran los estudiantes al aprender las vocales?
- ¿Qué tipo de material didáctico utiliza para enseñar las vocales en los “estudiantes”?
- ¿Cuáles son las dificultades a las que se enfrenta al momento de enseñar las vocales?
- ¿Qué técnicas utiliza para ayudar a los estudiantes a memorizar y relacionar las vocales en el contexto de aprendizaje?
- ¿Cómo ve la utilización de Genially para enseñar las vocales?

- ¿Qué valoración le da a la herramienta digital Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las vocales?

Así mismo se realizó la encuesta entendida como una técnica de recolección de información, por la cual los informantes responden a preguntas. Las encuestas se realizaron a tres de las seis docentes participantes una vez realizada la presentación y socialización de la propuesta.

Preguntas de la encuesta:

- ¿La herramienta Genially fue fácil de utilizar?
- ¿La herramienta Genially revisada es apta para los niños y niñas del nivel de preparatoria?
- ¿Cree que el contenido presentado en la herramienta digital Genially está acorde a la enseñanza de las vocales?
- ¿Utilizaría la herramienta digital Genially presentada para trabajar con sus niños y niñas?
- ¿Qué agregaría usted a la herramienta digital Genially presentada?

En el apartado de anexos, se encuentran las entrevistas y las encuestas realizadas en el marco del proceso investigativo.

Validación del instrumento

Para la investigación se utilizó la técnica de la entrevista cuyos instrumentos fueron validados con los siguientes criterios:

-Validación del juicio del tutor quien aportó con observaciones y sugerencias para la coherencia en el trabajo realizado, con el propósito de evitar una interferencia en los resultados a obtener.

Análisis de resultados:

Para estructurar el análisis de resultados se toman en cuenta los temas que se relacionan en la matriz de operacionalización de variables: 1. Momentos del proceso de enseñanza -aprendizaje de las vocales. 2. Herramientas digitales, 3. Estrategias para el proceso de enseñanza - aprendizaje de las vocales y 4. Genially.

Los elementos del análisis se recogen por la frecuencia en las respuestas de los participantes según las categorías propuestas.

1. Momentos del proceso de enseñanza -aprendizaje de las vocales

Las preguntas realizadas a las docentes, dentro de esta categoría fueron:

- ¿Qué tipo de actividad utiliza para fortalecer el aprendizaje de las vocales?
- ¿Qué instrumentos utiliza para evaluar el aprendizaje de los estudiantes?
- En su experiencia ¿qué dificultades muestran los estudiantes al aprender las vocales?
- ¿Qué tipo de material didáctico utiliza para enseñar las vocales en los estudiantes?

En las respuestas dadas por las docentes, se logra evidenciar que entre algunas de las actividades usadas para fortalecer el aprendizaje de las vocales se encuentran: trabajar en el patio escolar con tizas y en la tierra para dibujar con palos; además, utilizan gráficos de inteligencia, que se definen como tarjetas donde se asocia la “imagen” con la “palabra”. La actividad de tarjetas es una de las que más les gusta a los niños dado que se conectan con la estrategia según la cual, al decirles el nombre del objeto, ellos dicen con qué vocal empieza el nombre de ese objeto. Las docentes también trabajan usando platos con harina para dibujar la vocal, haciendo uso de las operaciones concretas. Se usa la caja de sorpresas, que consiste en llevar objetos que se encuentran en la cotidianidad de sus espacios; canciones, fichas de trabajo, rimas que empleen la vocal a enseñar, actividades de reconocimiento de las vocales en el periódico y refuerzo en el cuaderno y trabajar memoria y repetición. Se usa la lotería y otros materiales para experiencias concretas y aprendizajes significativos con los materiales como acuarelas, pinturas, piedras, hojas, ramas, usados para reforzar la expresión gráfica de cada vocal.

Así mismo, las docentes utilizan diversos instrumentos de evaluación, entre ellos, la lista de cotejo, registro anecdótico y las fichas de observación, desde los cuales se van identificando los momentos de desarrollo y evolución de los niños y de esta manera ver si se logró o no el aprendizaje o establecer si se requiere refuerzo de este.

Las docentes desde su experiencia, manifiestan que las dificultades que los estudiantes para aprender las vocales son diversas pues tiene que ver mucho con la edad que los niños tienen. Por ejemplo, en muchos casos, el vocabulario, pronunciación y desarrollo atrasado, hace que necesiten supervisión y apoyo de las familias o cuidadores para lograr conjuntamente los aprendizajes. Otra dificultad que manifiestan las docentes es la falta de atención de las familias, pues los niños no asisten a clases y se atrasan en las actividades y en consecuencia en los aprendizajes. Lo anterior genera que los niños puedan tener confusión al momento de reconocer e identificar determinada vocal. Sumado a lo anterior, los niños de educación inicial, algunos de ellos conservan el efecto espejo, lo que afecta la direccionalidad al momento de escribir y aunque conozcan el sonido de la vocal, se pueden equivocar en el trazo, lo que exige intervenciones específicas para fortalecer su concentración o se requiere valoración por necesidades educativas especiales.

En las entrevistas queda claro que el material didáctico más utilizado por las docentes son los pictogramas, el juego de legos, material del medio, material lúdico mediante tarjetas, imágenes entre otras, marcadores, pinturas, lápices para que trabajen en las hojas pues los niños van completando en cada espacio la vocal que falta mientras la docente la va pronunciando. También se utilizan fotografías, videos y canciones para que los niños disfruten y aprendan.

Las entrevistas evidenciaron la importancia que existe de trabajar con materiales concretos, pero no se siguen adhiriendo a las prácticas más tradicionales de la enseñanza en una era que como ya se ha mencionado en este trabajo, es propia de los nativos digitales.

2. Estrategias para el proceso de enseñanza - aprendizaje de las vocales

Las preguntas realizadas a las docentes, dentro de esta categoría fueron:

- ¿Qué estrategia ha diseñado para enseñar el aprendizaje de las vocales?
- ¿Cuáles son los métodos que ha utilizado para la enseñanza de las vocales en los estudiantes?
- ¿Qué técnicas utiliza para ayudar a los estudiantes a memorizar y relacionar las vocales en el contexto de aprendizaje?

Las respuestas obtenidas en las entrevistas evidencian que las docentes se encuentran cambiando sus métodos de enseñanza. En la búsqueda de lograr mayores aprendizajes, las docentes innovan en sus prácticas pedagógicas buscando que el niño primero manipule con sus dedos el material concreto con el cual van a trabajar y de esta manera aprenda significativamente y construyendo conocimientos a través de la experiencia; así mismo, buscan aplicar diferentes estrategias, sean auditivas, visuales, kinestésicas, entendiendo y respetando los universos individuales de los niños pero siempre con la premisa de que las actividades despierten interés, curiosidad y asombro en los niños. En línea con lo anterior, lo que esperan las docentes es que las estrategias metodológicas ayuden en el aprendizaje de las vocales: empezando primero la parte visual como imágenes grandes que se relacionen con la vocal, luego con el elemento auditivo con el modo de pronunciación y sonido de esa vocal. En este reconocimiento de las vocales, se refuerza el uso de canciones y videos que ayuden a profundizar y practicar. Otros recursos muy utilizados son los títeres y otros objetos que ellos pueden manipular y relacionar con las vocales. Todo conocimiento es reforzado primero con juegos y luego describiendo los rasgos de cada vocal.

Algunas de las técnicas que utilizan para la relación y memorización de las vocales es mediante el uso de música y videos, rimas, trabalenguas, adivinanzas, cuentos, historietas, pictogramas, tarjetas de inteligencia, e incluyen algunos juegos online para el reconocimiento de las vocales.

Se busca que, con diferentes técnicas, los niños adquieran la capacidad de preguntar y así motivar su curiosidad y elevar la participación. Las docentes reconocen su creatividad dado que trabajan con todos los recursos y materiales que tienen a su alcance. En una herramienta digital como Genially, las docentes reconocen el beneficio que les puede brindar para la promoción de los aprendizajes mucho más rápido y viéndola como un recurso para implementar modelos híbridos de aprendizaje, lo que les permite enriquecer la práctica pedagógica tradicional.

Con la implementación de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales se puede permitir que los niños conozcan y trabajen con dispositivos TIC logrando que ellos amplíen sus conocimientos, trabajen de manera

híbrida sea de forma sincrónica y asincrónica y que los estudiantes puedan compartir todo lo aprendido con sus familias y / o cuidadores. Lo anterior, es una muestra de la oportunidad que se abre para modificar los modelos de enseñanza más tradicionales y se fortalezcan modelos educativos, atractivos adaptables y flexibles.

3. Herramientas digitales

Las preguntas realizadas a las docentes dentro de esta categoría fueron:

- ¿Conoce de alguna herramienta digital para enseñar a sus estudiantes?
- ¿Qué herramienta digital utiliza para enseñar a los estudiantes alguna actividad?
- ¿Usted qué capacitaciones ha recibido para utilizar una herramienta digital?
- ¿Qué juegos online utiliza para dinamizar clases con sus estudiantes?

En las respuestas obtenidas por las diferentes docentes en educación inicial, todas ellas afirman tener conocimiento sobre herramientas digitales, puesto que con la pandemia se vieron en la imperiosa necesidad de capacitarse y actualizarse sobre las herramientas y recursos del mundo digital; han sido muchas las plataformas que han explorado y usado, entre ellas, las más conocidas y utilizadas por las docentes son Kahoot, Genially, Canva, Quizizz, YouTube, PowerPoint, Educaplay, entre otras. Así mismo, manifestaron que una de las herramientas que utilizan para las clases con sus estudiantes es Genially, ya que les ayuda para realizar presentaciones y actividades que promueven la interacción con y entre los niños. YouTube también es muy usada para trabajar con canciones y juegos; con estas herramientas las docentes pueden crear diferentes experiencias de aprendizaje. La oferta de formación en herramientas digitales ha llegado por sus instituciones de origen que se preocupan por la educación y formación continua de los profesores, pero también gracias al interés personal de cualificación de cada docente ya que se sienten responsables de que sus prácticas pedagógicas sean cada vez más innovadoras y de calidad. La incorporación de la gamificación ha ganado terreno entre las docentes que expresan el interés que tienen en los juegos online como recursos de clase, algunos como Networds y Quizizz se convierten en herramientas para que los niños aprendan de manera más rápida y generen conocimientos más significativos. Las

docentes ponen gran atención en el sentido de los juegos online de forma que además de ser entretenidos y divertidos, también logren mayores y mejores aprendizajes.

En las entrevistas con las docentes se logra recolectar información sobre la importancia de trabajar en herramientas digitales, queda en evidencia que saben cómo aplicarlas en su experiencia de enseñanza al momento de impartir sus clases, lo que deja abierta la posibilidad de profundizar en el uso de la aplicación digital Genially que como se mencionó, ayuda a que las clases sean más interactivas y es aplicable para toda clase de contenidos.

4. Genially

Las preguntas realizadas a las docentes, dentro de esta categoría fueron:

- ¿Qué conoce sobre la herramienta digital Genially?
- ¿Cómo ve la utilización de Genially para enseñar las vocales?
- ¿Qué valoración le da a la herramienta digital Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las vocales?
- ¿Cuáles han sido los resultados obtenidos por la implementación de Genially en el proceso de aprendizaje de las vocales?

Cuatro de las seis docentes entrevistadas manifiestan que Genially es una herramienta interactiva con la cual los niños pueden participar y aprender de forma divertida; además, es una herramienta que se adapta al trabajo que realizan las docentes con sus estudiantes dado que las plantillas se encuentran listas para el uso; son prediseñadas y pueden editarse de acuerdo con la necesidad del contenido que quieren enseñar las docentes y avanzar en los objetivos de aprendizaje. Genially es una herramienta digital que contiene diversidad de plantillas con diferentes temas con las que se puede trabajar con los niños. Las docentes expresan que también han utilizado Genially para diversas exposiciones haciéndolas más interactivas con animaciones, vinculando enlaces de juegos, evaluaciones, videos, música entre otras actividades.

Llama la atención que, de las seis docentes entrevistadas, una declara no conocer la herramienta digital Genially y otra dice que tiene conocimiento mínimo de su uso ya que únicamente la usa para presentaciones.

En general, las docentes hacen una valoración positiva a la herramienta digital Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales; afirman que actualmente, todos los niños de cualquier edad ya pueden manejar un medio tecnológico y que la herramienta Genially por ser intuitiva, se usa fácilmente, únicamente pulsando con un clic. Las docentes recuerdan la categoría de nativos digitales y la facilidad que tienen para el uso de las TIC como teléfonos inteligentes, tabletas, computadores personales; además de la apropiación que hacen para tareas básicas como ver un video, jugar en línea, descargar aplicaciones, entre muchas otras actividades con el uso de TIC. También manifestaron que la herramienta digital Genially es interesante, entretenida y divertida pues los niños pueden aprender de distintas maneras, pero siempre y cuando cuente con el respaldo de un docente o de un cuidador.

En su experiencia, los resultados obtenidos con el uso de Genially han sido: mayor interacción de los niños, ya que están participando al momento de realizar diversas actividades y no solo observando, de esta forma, los estudiantes prestan mayor atención a la hora de la enseñanza y, por tanto, aprenden más rápidamente las vocales.

Con esta información, se puede evidenciar que Genially es una herramienta útil para que las docentes de inicial y preparatoria ya que la puedan usar de manera fácil, atendiendo siempre a las recomendaciones del uso responsable y eficiente de las TIC pero buscando innovación en los procesos de enseñanza con la incorporación de esta y otros recursos digitales.

CAPÍTULO III

En este capítulo se presenta la propuesta con el nombre: Con Genially aprendo un mundo de vocales, que aportara en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria. Finalmente, se presentan conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron en el desarrollo de la investigación.

PRODUCTO

Nombre de la propuesta: Con Genially aprendo un mundo de vocales.

Título

Genially para el proceso de enseñanza –aprendizaje de las vocales en los niños de nivel de preparatoria.

Definición del producto:

Con “Genially aprendo un mundo de vocales”, es una presentación diseñada en diferentes plantillas para dar a conocer y enseñar las 5 vocales. a, e, i, o, u, mediante la interacción de videos, imágenes y juegos que aporten en la enseñanza – aprendizaje de las vocales.

En el marco de la presente investigación, se realiza una herramienta digital en Genially con contenido interactivo y actividades lúdicas, para aportar en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales involucrando estrategias didácticas, diferentes e innovadoras.

A continuación, se muestra la propuesta didáctica para la enseñanza de las vocales con actividades en las cuales los niños van interactuar. El producto: “Con Genially aprendo un mundo de vocales” es socializado con un grupo de docentes de educación inicial, se les explica cada uno de los momentos pedagógicos y se

identifican los contenidos a abordar con las vocales, detallando las actividades y reconociendo el material digital con la finalidad de facilitar su implementación. También se realiza una breve capacitación sobre el uso de la propuesta didáctica con la finalidad de motivar a las docentes a que puedan hacer sus propios diseños digitales de clase. Además, se realizó la presentación con los niños de preparatoria.

Como manifiesta Allende (2021), Genially un software online que te permite crear contenidos multimedia interactivos. La plataforma permite crear infografías, presentaciones, webs, catálogos, y otros elementos de comunicación.

Esta herramienta busca ayudar a los docentes a encontrar en Genially un recurso favorable para la transformación de sus prácticas pedagógicas y facilitar el aprendizaje de los contenidos educativos de manera más rápida e interactiva.

Metodología

Una de las metodologías contemporáneas que marcan la diferencia en la educación es el aprendizaje híbrido que combina el ambiente de la enseñanza tradicional con los nuevos contextos educativos enmarcados en el uso de las TIC, como herramientas de soporte y apoyo para mejorar las prácticas de enseñanzas en los centros educativos (Guerrero, 2022).

El hacer que los docentes incorporen el aprendizaje híbrido, permite fortalecer el desarrollo de los estudiantes mediante la incorporación de aprendizajes combinados, brindando formación mixta entre las tradicionales metodologías de enseñanza y el uso e implementación de herramientas digitales innovadoras. Así las cosas, la metodología usada para la implementación del producto: Con Genially aprendo un mundo de vocales, es el aprendizaje híbrido, que permite a los docentes incorporar una metodología de enseñanza – aprendizaje mixto pues están utilizando herramientas digitales para que los niños reconozcan y aprendan las vocales, además de trabajar colaborativamente con la metodología de enseñanza tradicional.

Plan

Según (ISEC, 2022), las herramientas digitales educativas forman parte de las TIC y se tratan del conjunto de programas, plataformas y aplicaciones orientados a

generar contenido ameno, útil y provechoso para los alumnos, de tal manera que faciliten su aprendizaje y acceso a la información. De modo que estos contenidos se caracterizan por ser compatibles con distintos dispositivos como computadoras, celulares o tablets. Para Murillo (2017), los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los recursos educativos didácticos se encuentran material audiovisual, medios didácticos informáticos, soportes físicos y otros, que van a proporcionar al formador ayuda para desarrollar su actuación en el aula. Según Benguría et ál (2020), los recursos pedagógicos son el diseño que debe hacer el adulto, a partir de las vivencias infantiles, de actividades para propiciar el acceso a las informaciones, a proporcionar los medios necesarios, o sea, los materiales específicos que, bien confeccionados y seleccionados, les permitan a los niños, observar, manipular, experimentar, reflexionar y, además, comunicar verbalizar, representar todo lo que realizan, así como poner en juego sus propias habilidades. Para Wylie (2021), los objetos de aprendizaje son elementos de contenido o pequeños fragmentos de contenido educativo que pueden entregarse individualmente o juntos para lograr un objetivo de aprendizaje.

Por lo tanto, el recurso didáctico: con Genially aprendo un mundo de vocales, se trabajó según la planeación curricular de la institución educativa con una extensión de duración de una semana para su implementación. Se trabajó un día a la semana para cada vocal según el modelo híbrido de aprendizaje: clases presenciales con la ayuda de los dispositivos tecnológicos que la institución tiene a disposición de las prácticas pedagógicas de los docentes.

Manifiesto

El propósito de implementar Genially en la enseñanza – aprendizaje de las vocales es contribuir de manera favorable en el proceso desarrollo de los estudiantes, pues mediante la herramienta los docentes podrán trabajar diferentes actividades interactivas que ayuden a desarrollar los conocimientos en los niños, aplicando la utilización de medios digitales y herramientas digitales. Genially permite trabajar en diversas plantillas insertando actividades, juegos, música,

videos entre otros que garanticen el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños.

Teniendo en cuenta a Ibarra (2021), los Objetos Virtuales de Aprendizaje el término a pesar de ser nuevo para muchos docentes y alumnos no es sinónimo de que no se haya utilizado en varias ocasiones del proceso formativo, cabe resaltar que se simboliza con OVA y se refiere a todos los recursos que al ser manejados favorecen el aprendizaje por medio de una cultura de investigación que fortalece las competencias del estudiante, dentro de ovas están, los videos, crucigramas, sopa de letras, test, presentación en diferentes herramientas, infografías, etc. Entonces ahora con la TIC que son indispensables para la enseñanza es preciso indicar del uso de estos materiales educativos.

En línea con lo anterior, el recurso didáctico “Con Genially aprendo un mundo de vocales”, también es presentado a los estudiantes de educación preparatoria para identificar percepciones y validar su implementación como contenido pedagógico digital.

En esta herramienta integramos contenidos desde YouTube, educaplay, que son herramientas que aportan con el contenido para la realización de varias actividades en este Genially. Según Solari (2017), Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR formación que brinda a los educadores la oportunidad de crear actividades interactivas diseñadas para el aprendizaje de forma lúdica. En Educaplay se elaboran materiales de forma online y quedan en la plataforma para luego compartirlos. Para Posligua y Zambrano (2020), YouTube es una de las redes sociales con mayor nivel de preferencia en todo el mundo. Su empleo en el contexto académico no es nuevo, pero sí innovador en el ámbito práctico porque permite un mayor nivel de acercamiento de los estudiantes con temáticas surgidas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En esta propuesta se utiliza la estrategia de descubrimiento pues parafraseando a (Bonilla, 2011), estrategia motiva el desea de aprender, pues se activan procesos de pensamiento y crean puentes hacia el aprendizaje independiente, aquí solo se necesita el acompañamiento y motivación del docente, pues en el recurso didáctico con Genially aprendo un mundo de vocales vamos a lograr que los niños descubran

por si solos nuevos conocimientos al utilizar la herramienta digital y el instrumento tecnológico.

La implementación de Genially como estrategia de enseñanza – aprendizaje de las vocales, busca servir como estrategia didáctica para los niños de preparatoria; la socialización con las docentes les permite identificar que es posible diseñar herramientas digitales sencillas que se vincula fácilmente a sus prácticas pedagógicas y que, en coherencia, generen más aprendizajes en los estudiantes.

Manual:

A continuación, se presentan las orientaciones generales para usar la herramienta digital diseñada en Genially: Con Genially aprendo un mundo de vocales.

Datos informativos

Nombre de la institución: Unidad Educativa Fiscomisional Juana Arteaga.

Ubicación: Comunidad Agua Santa, Parroquia Chontapunta.

Provincia: Napo

Los beneficiarios directos: Estudiantes del nivel de preparatoria Unidad Educativa Fiscomisional Juana Arteaga.

Los beneficiarios indirectos: Docentes del nivel de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional Juana Arteaga.

Objetivos

Objetivo General:

- Implementar el recurso didáctico con Genially aprendo un mundo de vocales en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Fisco Misional Juana Arteaga.

Objetivos Específicos:

- Facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria utilizando Genially.
- Presentar en Genially plantillas dinámicas adaptadas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales para el nivel de preparatoria.
- Validar con expertos en educación inicial, las plantillas diseñadas en Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales.

Modelo de la propuesta

Para ver la propuesta “Con Genially aprendo un mundo de vocales” usar el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/636d458211d45c0017b5ad8a/presentation-las-vocales>

La herramienta didáctica digital “Con Genially aprendo un mundo de vocales” se encuentra disponible para su uso pedagógico en la enseñanza de las vocales para los niños de preparatoria e incluye diferentes actividades con las cuales los niños pueden interactuar y participar.



Imagen No 1 Pantalla de presentación

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

La herramienta diseñada en Genially, cuenta con cuatro actividades interactivas en las cuales los niños van a realizar juegos, adivinanzas y así conocer sobre las cinco vocales:

- La primera actividad se llama: Cuenta Cuenta Vocales
- La segunda actividad: Descubriendo Aprendo
- La tercera actividad: Jugando con las Vocales y
- La cuarta actividad es: Bingo de las Vocales.

Cada actividad tiene su respectiva presentación, juego y evaluación; además se pueden apoyar las actividades de Genially con conversatorios en clase, configurando un modelo híbrido de aprendizaje. La idea del conversatorio en clase es que los niños narran su experiencia, emociones, reflexiones u opiniones sobre las actividades realizadas.



Imagen No 2 Pantalla de índice

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

ACTIVIDAD INTERACTIVA 1:

Para empezar las diferentes actividades se empieza con la actividad interactiva 1: Cuenta Cuenta Vocales. La actividad consiste en un cuento sobre las vocales. Los estudiantes inician usando el enlace para ver el video y conocer las vocales buscando identificar su grafía y su nombre; con la actividad, se promueve la participación de los niños, se aumenta la motivación y se evalúan los aprendizajes.

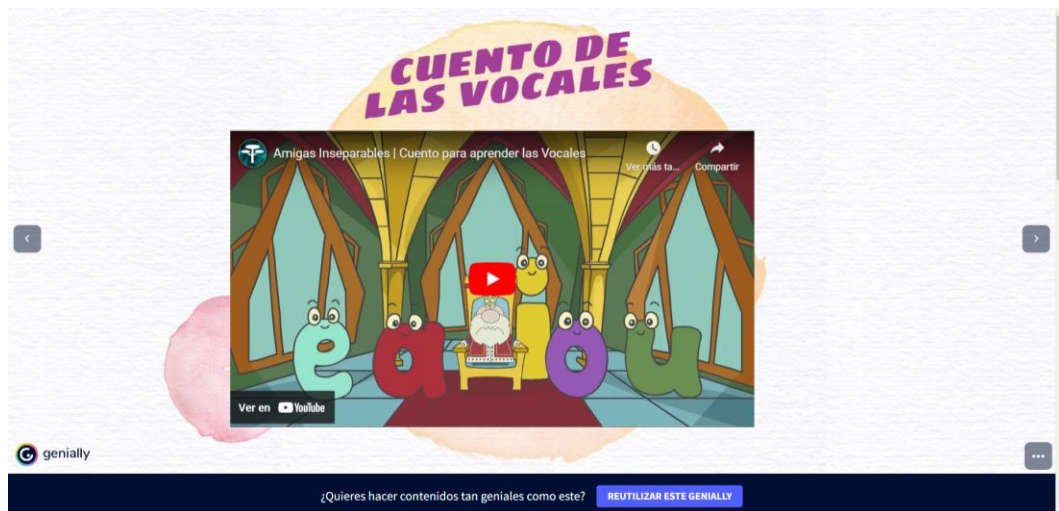


Imagen No 3 Pantalla del video de las vocales.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

En la actividad interactiva 1, se usan diferentes plantillas con las imágenes de las vocales en minúscula y mayúscula para que los niños puedan conocer, diferenciar y repasar con su dedito la forma de las cinco vocales a enseñar; además se agregan imágenes que inician con la vocal referenciada de forma que puedan relacionar la vocal con el dibujo.



Imagen No 4 Pantalla presentación vocal a.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco



Imagen No 5 Pantalla presentación vocal "e".

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco



Imagen No 6 Pantalla de presentación vocal "i".

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

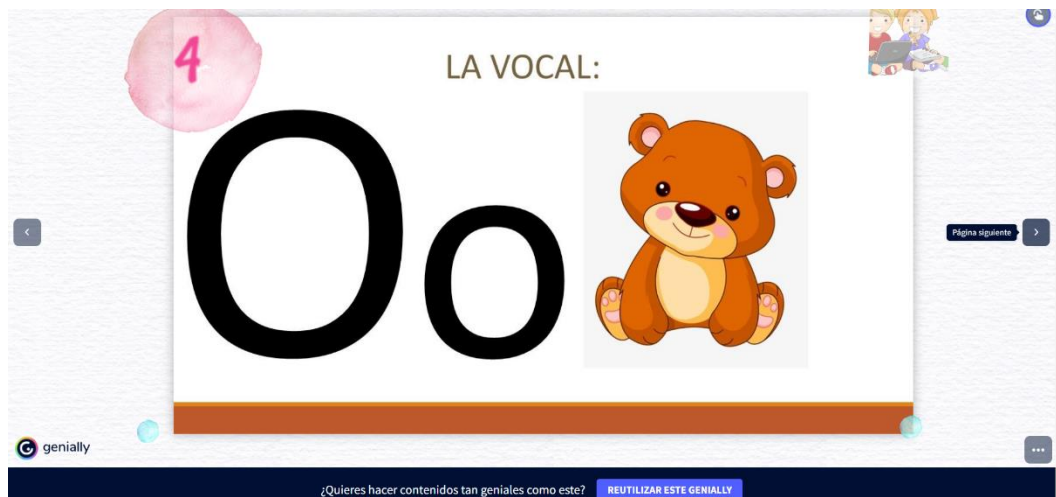


Imagen No 7 Pantalla de presentación vocal "o".

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

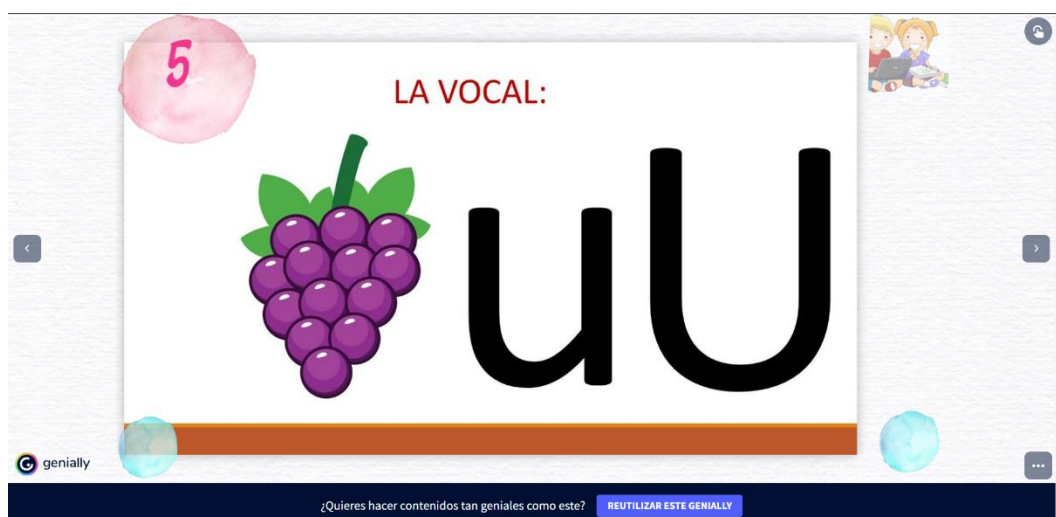


Imagen No 8 Pantalla de presentación vocal "u".

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

ACTIVIDAD INTERACTIVA 2:

En la actividad interactiva 2: Descubriendo Aprendo, el niño con la ayuda de un adulto tendrá que leer lo que dice la frase y descubrir cuál es la vocal, mientras explora con el indicador del mouse la respuesta correcta.

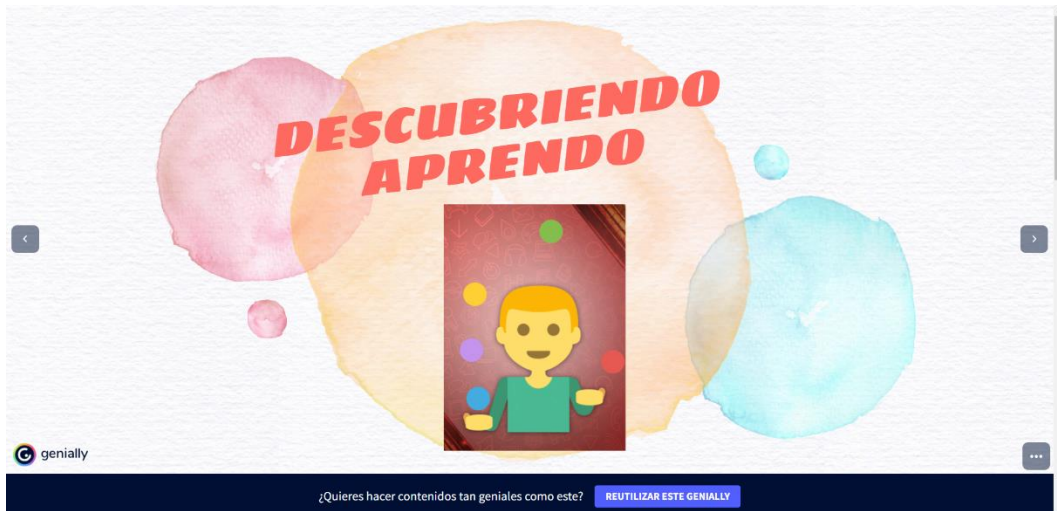


Imagen No 9 Pantalla interacción 2.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco



Imagen No 10 Pantalla adivinanzas.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

Cabe recalcar que al final de cada actividad existe una pequeña prueba para ver lo que aprendió el niño al momento de participar y realizar la actividad. Además de insertar diferentes juegos a otros enlaces que ayuden en la profundización evaluación de los aprendizajes.



Imagen No 11 Pantalla de juego de las vocales.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

ACTIVIDAD INTERACTIVA 3:

La actividad interactiva 3: Jugando con las Vocales, consiste en observar un video corto referente a lo que hace cada vocal y preguntar al niño lo que alcanza a comprender de su contenido. Si la respuesta es correcta puede avanzar y si no lo es, debe volver a verlo hasta que acierte las vocales.

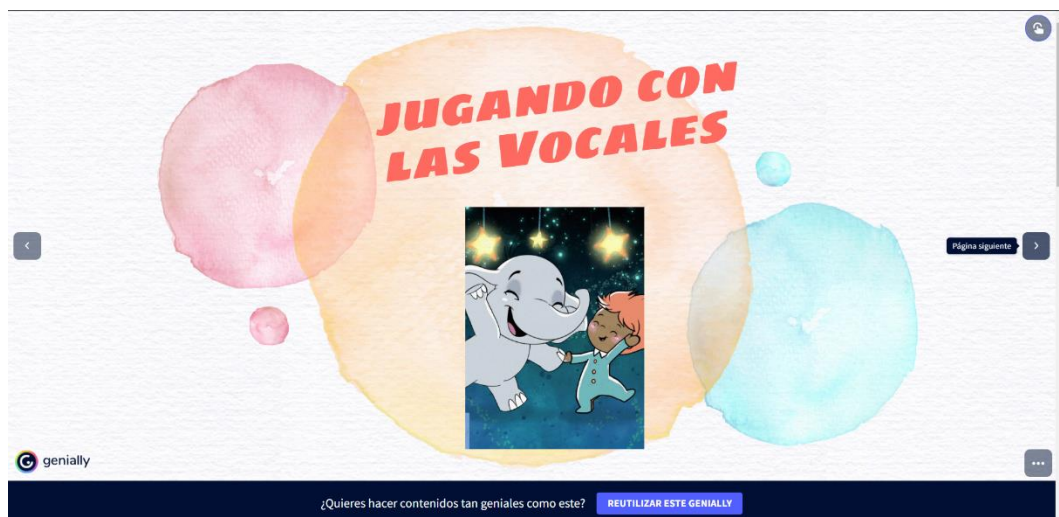


Imagen No 12 Pantalla interacción 3.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco



Imagen No 13 Pantalla de actividades.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

La actividad incluye una evaluación de los aprendizajes de las 5 vocales como son la vocal a, e, i o y u, a través del reconocimiento de sonidos, imágenes, videos y canciones.

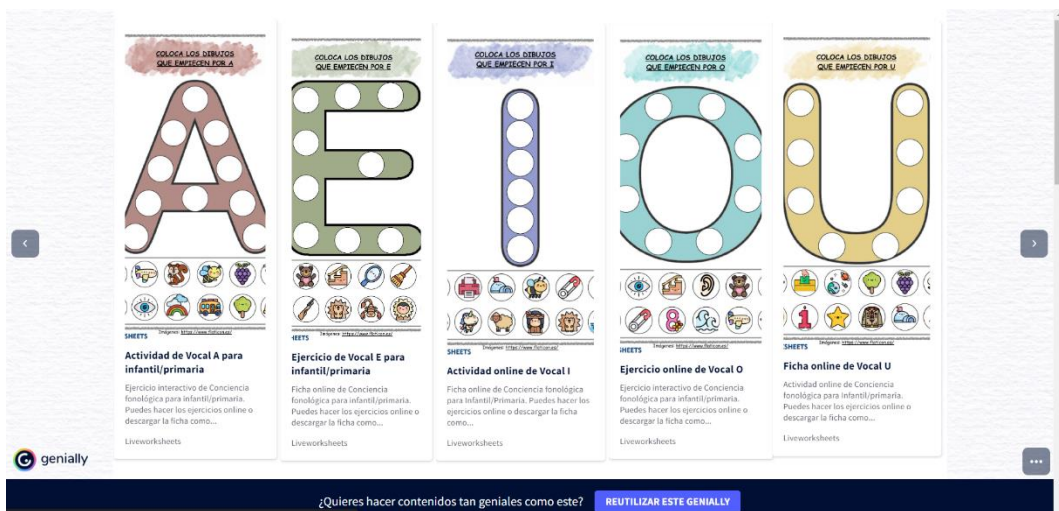


Imagen No 14 Pantalla de evaluación.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

ACTIVIDAD INTERACTIVA 4:

La última actividad interactiva es: el Bingo de las Vocales. Esta actividad la va a realizar con ayuda de un adulto, pues aquí el niño juega bingo digital haciendo uso del dado virtual y tiene que avanzar según el número que aparezca. Al avanzar hasta la casilla y mover el puntero del mouse, aparece una imagen con un dibujo que se relaciona con la vocal aquí el niño debe decir cómo se llama y de esta manera asociar con la vocal que inicia la palabra.

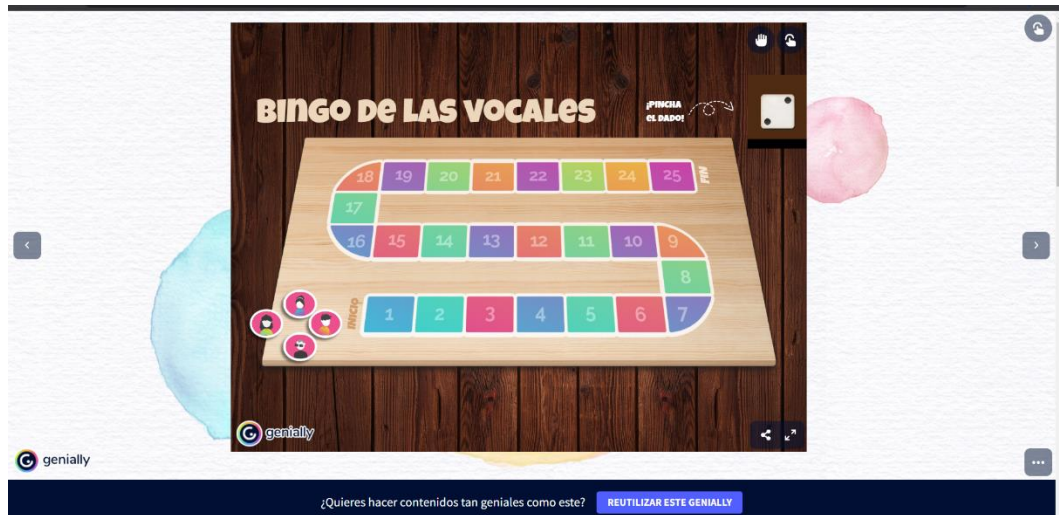


Imagen No 15 Pantalla interacción 4.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

EVALUACIÓN:

Finalmente, para evaluar todos los aprendizajes adquiridos, se usa la plataforma Educaplay con una actividad de lista de cotejo, para verificar los logros obtenidos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales mediante videos que llamen la atención y el interés del niño. Y de esta manera verificar los objetivos planteados en el proceso de enseñanza.



Imagen No 16 Pantalla de evaluación.

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

Evaluación de la propuesta innovadora

La valoración y evaluación de la propuesta innovadora se realiza mediante la presentación de la herramienta digital creada en Genially a tres de las seis docentes participantes en las entrevistas. Cabe recordar que las docentes participantes en la investigación se consideran expertas en educación preparatoria.

El instrumento usado para la valoración de la propuesta innovadora fue la encuesta, mediada por un formulario de Google con el siguiente cuestionario:

- ¿Cree usted que Genially es una herramienta fácil de utilizar?
- ¿La herramienta Genially revisada es apta para los niños y niñas del nivel de preparatoria?
- ¿Cree que el contenido presentado en la herramienta digital Genially está acorde a la enseñanza de las vocales?
- ¿Utilizaría la herramienta digital Genially presentada para trabajar con sus niños y niñas?
- ¿Qué agregaría usted a la herramienta digital Genially presentada?

A continuación, se presentan los resultados de la valoración de la pregunta ¿Cree que el contenido presentado en la herramienta digital Genially está acorde a la enseñanza de las vocales?

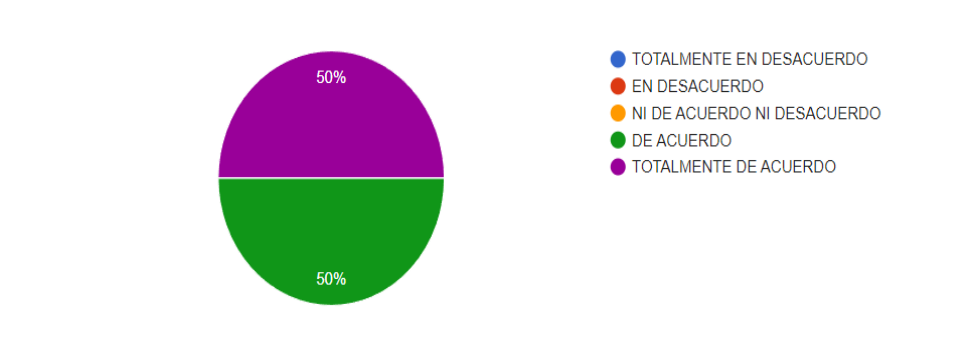


Gráfico No. 2 Resultados

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

Como se puede ver en el gráfico, la propuesta fue valorada por expertos en el área, quienes revisaron la estructura, el contenido, la claridad en la redacción, el material usado y su coherencia con los objetivos propuestos, evidenciando resultados favorables en el 100% de las encuestadas puesto que manifestaron que la herramienta Genially está de acuerdo con la enseñanza de las vocales.

Otra de las preguntas fue si ¿Utilizaría la herramienta digital Genially presentada para trabajar con sus niños y niñas?

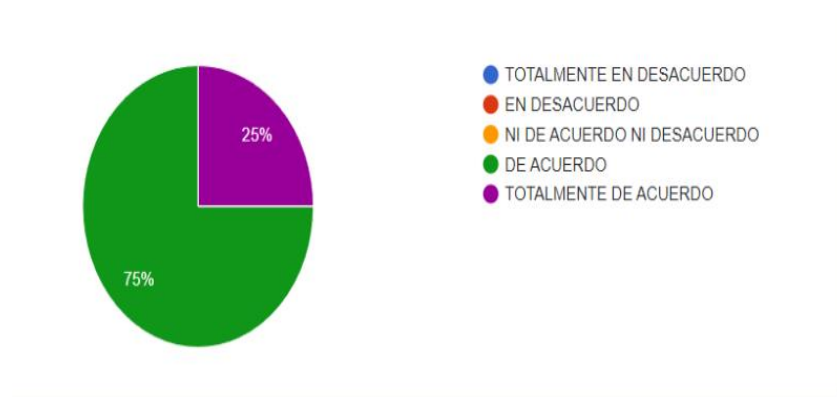


Gráfico No. 3 Valoración de la propuesta

Elaborado por: Gloria Elizabeth Taco Velasco

En general, las docentes aplicarían la herramienta digital Genially presentada en sus clases, como propuesta innovadora para la enseñanza-aprendizaje de las vocales, lo que refrenda la importancia de seguir trabajando en pro de prácticas pedagógicas innovadoras, pertinentes y creativas que incorporen el uso de las TIC en todo el ámbito educativo.

De igual manera esta herramienta fue presentada en los niños de preparatoria y fue un proceso que despertó curiosidad, interés y participación en cada estudiante, pues cada actividad presentada llamaba la atención del niño y de igual manera su interacción con los que es el medio tecnológico, que ayudo en la presentación de la herramienta digital Genially, pues esta actividad conto con videos, juegos y dinámicas que interactuaron los niños.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El proceso de investigación realizado en el marco de la maestría en educación con mención en entornos digitales deja ver algunas de las siguientes conclusiones:

- Se hace la respectiva validación para proponer a Genially y sus diseños pedagógicos, como herramienta digital que puede ser utilizada por las docentes de Educación Inicial vinculando diferentes actividades lúdicas que aportan en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales en los estudiantes de preparatoria. Para el caso de la Unidad Educativa Fisco Misional Juana Arteaga, la implementación de Genially ha permitido enriquecer los aprendizajes, mediante la estimulación y la participación de los niños ya que es una herramienta interactiva. Las actividades presentadas a los niños permiten avanzar en el conocimiento de cada vocal y además adquirir nuevas destrezas digitales en los estudiantes de este nivel.
- Luego de realizar la revisión bibliográfica y fundamentación teórica en el marco de la presente investigación, se identifican los beneficios que ofrece Genially y se concluye que el uso y aplicación de la herramienta digital diseñada en para los estudiantes de Preparatoria de la Unidad Educativa Fisco Misional Juana Arteaga, permite incluir estrategias didácticas que garantizan el mejoramiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales, pues mediante la observación y manipulación de herramientas tecnológicas los niños experimentan aprendizajes nuevos; lo anterior se evidencia con el estudio realizado y la verificación de los niños usando de manera básica recursos tecnológicos como computadores y los teléfonos inteligentes, avanzando en la incorporación de otras TIC en su vida cotidiana y fortaleciendo otras capacidades y habilidades.

- El producto “Con Genially aprendo un mundo de vocales” entregado con el presente trabajo de grado, es un diseño propio de la investigadora y contiene una serie de actividades en Genially que ayudan a los docentes a trabajar de una manera lúdica y propone nuevas formas didácticas para la enseñanza; es por eso que Genially puede ser implementada por los docentes como estrategia de enseñanza – aprendizaje al momento de impartir el tema de las vocales y / o diversos contenidos del nivel de preparatoria; lo que se evidencia es que Genially es una herramienta con presentaciones prediseñadas, en las cuales se pueden insertar diferentes actividades como juegos, videos, música entre otros, lo que fortalece otros contenidos del nivel de preparatoria y garantiza las diferentes destrezas a desarrollar.
- De acuerdo con la validación realizada con otros docentes en el proceso de la investigación sobre el uso e implementación de la herramienta digital diseñada en Genially, logra evidenciarse que además de identificar diferentes beneficios para sus prácticas pedagógicas, los docentes se encuentran habilitados para implementar está y otras herramientas digitales en sus actividades como complemento a sus clases. La calificación de los docentes en la estrategia de validación del producto “Con Genially aprendo un mundo de vocales” fue positiva y favorable, lo que se presenta como una forma de incluir otras actividades didácticas y dinámicas a los niños en los procesos de enseñanza; además este tipo de herramientas digitales que ayudan a dinamizar el oficio del docente, necesariamente obligan la promoción, cualificación y formación permanente de los docentes en función de fortalecer la implementación de las TIC en educación.

Recomendaciones

Finalmente, y con la intención de dejar planteados algunos elementos para la profundización en el tema abordado en el presente trabajo de investigación, se dejan las siguientes recomendaciones:

- Implementar el uso y aplicación de diferentes herramientas digitales es un gran reto para los docentes, pues necesitan participar y desarrollar talleres, capacitaciones y demás alternativas para mantenerse actualizados sobre las

competencias digitales educativas, que aporten y ayuden en su proceso de enseñanza en diferentes ramas del aprendizaje, implementando la didáctica y actividades lúdicas que ayuden al momento de impartir clases en su aula.

- Se recomienda a los docentes de Educación Inicial, utilizar la herramienta digital Genially implementando imágenes, videos, fotos, sonidos o animaciones que generen curiosidad e interés en los estudiantes, mediante juegos e interacciones gamificadas que aporten en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Vale la pena continuar profundizando en el fortalecimiento de estrategias en la enseñanza – aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria, mediante la aplicación y utilización de la herramienta digital Genially, que contribuyan en su aprendizaje cotidiano con actividades interactivas como son juegos online, que llamen su atención y participación utilizando diferentes estrategias.
- La propuesta innovadora valorada por las docentes y diseñada por la investigadora, es un recurso disponible con el fin de fortalecer la enseñanza – aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria, con el fin de ver los beneficios que esta herramienta brinda en el rendimiento de los estudiantes, además de ser considerada como base para implementar a futuro más actividades lúdicas que garanticen la educación e intereses de los estudiantes.

REFERENCIAS

Bibliografía

- ABARZÚA, A., & CERDA, C. (enero-junio de 2011). *Integración curricular de TIC en educación parvularia*. Obtenido de Revista de Pedagogía: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65920055002>
- Alejandro Acevedo Ibañez, A. F. (2004). *El proceso de la entrevista: conceptos y modelos*. México: Limusa S. A. de C. V. GRUPO NORIEGA EDITORES.
- Allende. (06 de 06 de 2021). *Creatividad.com*. Obtenido de Creatividad.com: <https://www.creatividad.cloud/genially-una-herramienta-para-hacer-presentaciones-interactivas/>
- Alvarado, Y. A., Jiménez, A. D., Worosz, T. B., & Vichot., I. B. (12 de octubre de 2018). *El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua*. Obtenido de Revista de Educación, Mendive: <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462/1133>
- Ana García, V. M. (2016). *Universidad de Salamanca Repositorio Credos*. Obtenido de Universidad de Salamanca Repositorio Credos: <http://hdl.handle.net/10366/131421>
- Ana García, V. M. (2016). *Universidad de Salamanca Repositorio Credos*. Obtenido de Universidad de Salamanca Repositorio Credos: <http://hdl.handle.net/10366/131421>
- Anchundia, M. (s.f.). *Como enseñar las vocales*. Obtenido de https://www.academia.edu/20386762/Como_ense%C3%B1ar_las_vocales : https://www.academia.edu/20386762/Como_ense%C3%B1ar_las_vocales
- Benguría., E. R.-V.-C. (2020). *Mi SciELO*. Obtenido de Mi SciELO: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500471#B5

- Benítez-Gavira, R., & Aguilar-Gavira, S. (2020). APRENDER CON T.I.C. EN EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL. *Tecnologías educativas y estrategias didácticas*, 892.
- Berbeo, L. C. (2019). *Uso de las TIC como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en Educación Inicial*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas Facultad de Ciencias y Educación.
- Bonilla, G. F. (2011). *Investigación Educativa*. Obtenido de Investigación Educativa:
http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/2321/2011_Rojas_Uso%20adecuado%20de%20estrategias%20metodol%c3%b3gicas%20en%20el%20aula.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bricall, J. M. (2000). *Conferencia de Rectores de las Universidades españolas (CRUE)*. Barcelona, España: Informe Universidad 2000.
- Cabanas, A. M., & Munín., C. F. (01 de diciembre de 2017). *Reseña de la aplicación: Genial.ly Una herramienta en la nube para crear contenido dinámico e interactivo*. Obtenido de REVISTA DE ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN.:
<https://doi.org/10.17979/reipe.2017.4.2.3194>
- Casanova, M. A. (2009). *Diseño Curricular e Innovacion Educativa*. Madrid : La Muralla S.A. .
- Caviativa Castro, Y. P., Amaya, J. C., Jaramillo Guzmán, V., Galvis López, G., & Vásquez Morales, A. (2020). ANÁLISIS DE LA EFECTIVIDAD DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS. *Tecnologías educativas y estrategias didácticas.*, 1006.
- Dayanara Casado, B. G. (2007). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje* . Caracas, Venezuela: Laurus.
- Dominguez, K. (2017). *Proceso de Enseñanza y Aprendizaje*. Obtenido de es.slideshare.net/. : <https://es.slideshare.net/KarinaDominguez25/aporte-de-autores-a-los-procesos-de-enseñanza-y-aprendizaje>
- Fernández, A. G. (2010). *El paradigma cualitativo en la investigación socio educativa*. San José, Costa Rica : Re-edición.

- Francisco Javier Catalán González, M. P. (13 de FEBRERO de 2020). *Iberoamérica Social*. Obtenido de Iberoamérica Social: <https://iberoamericasocial.com/genially-nuevas-formas-de-difusion-y-desarrollo-de-contenidos/>
- Frida Díaz Barriga Arceo, M. A. (2018). *Experiencias de Aprendizaje Mediadas por las Tecnologías Digitales Pautas para docentes y diseñadores educativos*. México: Newton, Edición y Tecnología Educativa.
- García, G. N. (2018). *LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS*. Guayaquil : Ales revista multidisciplinaria de investigación.
- González, M. L. (2018). *Educación y Tecnología: Estrategias Didácticas para la Integración de las TIC* . Madrid: Universida Nacional de Educación a Distancia.
- Graciela Rabajoli, M. I. (2008). *Scribd.com*. Obtenido de Scribd.com: <http://es.scribd.com/doc/3802012/recursos-digitales>
- Guarate, Y. C. (2019). *Análisis de las entrevistas en la investigación cualitativa: Metodología de Demazière Didier y Dubar Claude*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato, Carrera de Enfermería, Facultad de Ciencias de la Salud.
- Guerrero, L. G.-R. (2022). *Presentación Ambientes híbridos de aprendizaje, Sinéctica*. Obtenido de Presentación Ambientes híbridos de aprendizaje, Sinéctica: [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0058/001](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0058/001)
- Gutiérrez, P. A., & Andrade, J. M. (julio-septiembre de 2012). *Universidad ICESI Cali, Colombia*. Obtenido de Universidad ICESI Cali, Colombia: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=411534390012>
- Gutiérrez, P. A., & Andrade., J. M. (julio - septiembre de 2012). *Universidad ICESI Cali, Colombia*. Obtenido de Universidad ICESI Cali, Colombia: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=411534390012>
- Hernández, F. &. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mc. Graw Hill Interamericana Editores, SA. .
- Herrera E. Luis, M. F. (2004). *Tutoria de la investigación científica*. Quito - Ecuador: DIEMERINO EDITORES.

- Ibarra, E. d. (25 de noviembre de 2021). *UNACH Repositorio Digital*. Obtenido de UNACH Repositorio Digital: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8309>
- Isabel Rivero, M. G. (2013). *Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección*. Revista Educación y Tecnología, N°3.
- ISEC, U. D. (2022). *UNIVERSIDAD DE NEGOCIOS ISEC*. Obtenido de UNIVERSIDAD DE NEGOCIOS ISEC: <https://uneg.edu.mx/blog/que-son-las-herramientas-digitales-educativas/#:~:text=Las%20herramientas%20digitales%20educativas%20forman,y%20acceso%20a%20la%20informaci%C3%B3n>.
- Lion, C. (20 de junio de 2020). *Enseñar y aprender en tiempos de pandemia: presente y horizontes*. Obtenido de REVISTA DE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN. Saberes y Prácticas.: <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/facuprice,+Lion-Armado.pdf>
- Mejía-Tigre, N. I., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (15 de noviembre de 2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 23.
- Montero O'Farrill, J. L. (2018). *Las herramientas de autor en el proceso de producción de cursos en formato digital*. Obtenido de Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, (33), 59-72: <https://elibronet.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/96004>
- Montesinos, D. H. (s.f.). *LAS TIC COMO RECURSO EN EL ACCESO A LA LECTO-ESCRITURA*. Obtenido de Curso telemático: Acceso a la Lectura-Escritura: https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/614619/mod_resource/content/1/LAS%20TIC%20COMO%20RECURSO%20EN%20EL%20ACCESO%20A%20LA%20LECTURA%20Y%20ESCRITURA.pdf
- Moreno, P. (2005). *Metodología de la investigación*. Guadalajara: DSpace - Universidad de Guadalajara. Obtenido de DSpace: <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/3830>

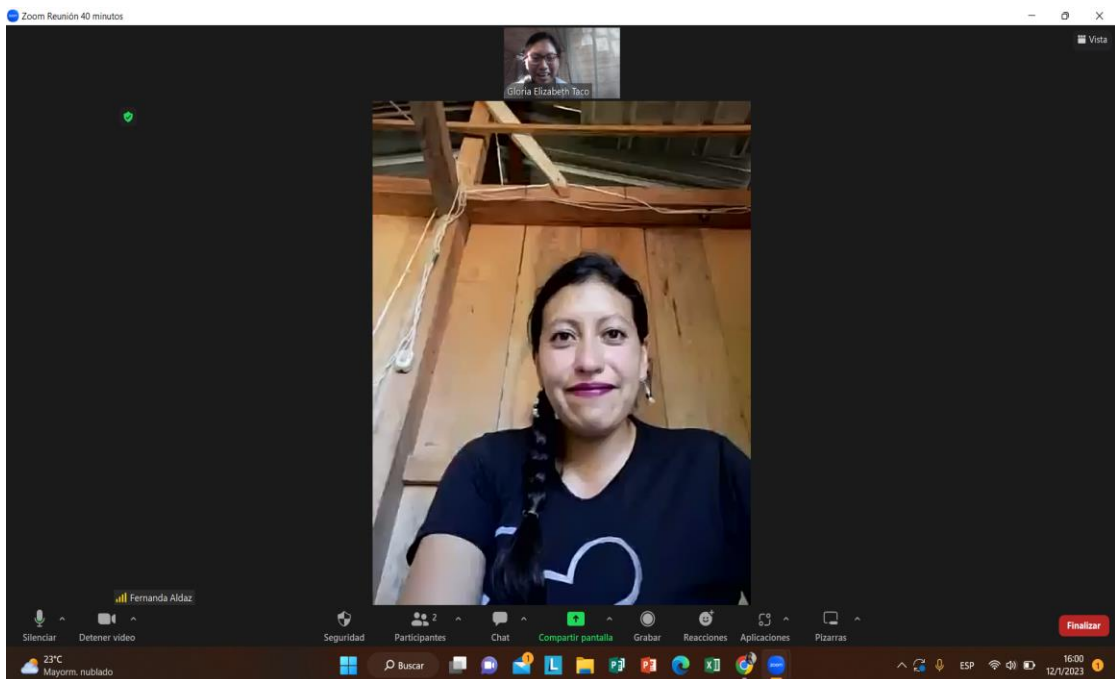
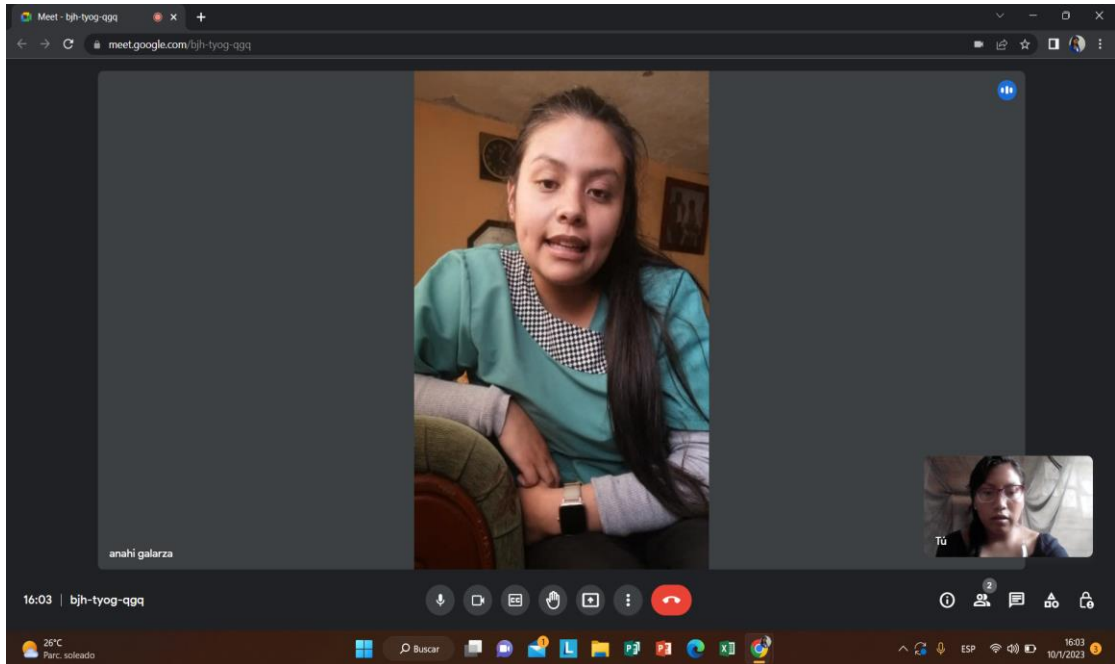
- Mosquera, Y. R. (2021). *Fortalecimiento de la Lectoescritura a través de Recurso Digital (Genially) en Estudiantes del grado 2º A de la Institución Educativa Vigía del Fuerte, Municipio de Vigía del Fuerte – Departamento de Antioquia*. Vigía del Fuerte, Antioquia, Colombia: Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena.
- Murillo, G. V. (2017). *scielo.org.bo*. Obtenido de *scielo.org.bo*: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011
- Neni Hermita, Z. H. (January 1, 2022). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT) . *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 21.
- Ordoñez, N. d., & Cotacio, F. Z. (mayo de 2018). *La lúdica en el aprendizaje de las vocales en los estudiantes del grado de transición de la escuela de Turminá Inzá Cauca..* Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2064/Cotacio_Francy_Ord%C3%B3%C3%B1ez_Nayibe_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortega, A. O. (2018). *researchgate*. Obtenido de *researchgate*: https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf
- Peláez, A. R. (30 de septiembre de 2012). *Universidad autónoma de México*. Obtenido de Universidad autónoma de México: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49249014/LA_ENTREVISTA_pdf-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1669573967&Signature=IAqpS5Ppa73JHKFCnqtzLiudqUZVgaB2E8jKEFW-SnR56rmYfGkbPGtOp6gUNys1pOKZUfAU791-SqUs9CG8q499QkhjkwUOhRdsesfN7ryHofUqwLXqzgFTBEoNRv1uZNSGm-rgGb

- Ponce-Sacoto, D. H., & Ochoa-Encalada, S. C. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 20.
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación*. XinXii.
- Raquel Rodríguez González, M. F. (1997). *Desarrollo Cognitivo y Aprendizaje Temprano: La Lengua Escrita en la Educación Infantil*. España: Universidad de Oviedo Servicio de Publicaciones.
- REICHARDT, T. D. (2005). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid: EDICIONES MORATA, S. L.
- Rete, J. L. (2005). *Como entrevistar en la selccion de personal*. . México: Pax México.
- Rica, U. L. (09 de 07 de 2020). *ulatina.ac.cr*. Obtenido de *ulatina.ac.cr*: <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>
- Rodríguez, J. L. (2012). *Uso de estándares aplicados a TIC en educación*. Obtenido de Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.: <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/49242>
- Rojas, M. P. (2019). *NeuroClass*. Obtenido de NeuroClass: <https://neuro-class.com/tics-en-la-educacion-un-nuevo-rumbo-para-el-aprendizaje/>
- Romo, H. L. (1998). *La metodología de la encuesta. Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Logman.
- Rosa Posligua Anchundia, L. Z. (02 de 04 de 2020). *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*. Obtenido de Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo): <https://doi.org/10.5281/zenodo.6795941>
- Ruetti, L. C. (07 de septiembre de 2010). *Controversias epistemológicas y metodológicas entre el paradigma cualitativo y cuantitativo en psicología*. Obtenido de Revista Colombiana de Psicología: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0121-54692010000200009
- Ruth Germania Espinoza Pérez, D. G. (2020). *Genially y Powtoon como recursos didácticos en Básica Elemental*. Azogues Ecuador: Universidad Católica de Cuenca.

- Solari, A. (2017). *La revolución Ceibal: El sueño que cumplió 10 años*. SUDAMERICANA.
- Tapia-Machuca, R. L., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología. CIENCIAMATRIA*, 20.
- Tarco, 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*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato .
- Torrecilla, J. M. (2006). *La Entrevista*. Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid. Obtenido de http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf?f
- Tutillo-Piña, J. M., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (01 de diciembre de 2020). *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*. Obtenido de Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1042>
- UNESCO. (2013). *Directrices para las políticas de aprendizaje móvil*. París: Francia.: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Vinueza, G. (diciembre de 2020). *GENIALLY: CONVIRTIENDO TUS IDEAS EN EXPERIENCIAS*. Obtenido de Revista Para el Aula – IDEA - Edición N° 36: <https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2021-01/pea-036-018.pdf>
- Wylie, N. (2021). *iSpring*. Obtenido de iSpring: <https://www.ispring.es/blog/objetos-de-aprendizaje>
- Zorraquino, E. A. (12 de noviembre de 2009). *El placer de usar las TIC en el aula de Infantil*. Obtenido de TRIBUNA ABIERTA: <https://personales.unican.es/guerraf/TIC%20EDUCACION%20INFANTIL/las%20tics%20en%20el%20aula%20de%20infantil.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1. Entrevistas realizadas.





ANEXO 2. Instrumento de recolección de datos. Cuestionario ‘Entrevista’

Entrevista

Nombre:	
Institución:	
Título:	
Fecha:	
Tiempo:	
Preguntas:	
1.- ¿Conoce de alguna herramienta digital para enseñar a sus estudiantes?	
2.- ¿Qué herramienta digital utiliza para enseñar a los estudiantes alguna actividad?	
3.- ¿Qué juegos online utiliza para dinamizar clases con sus estudiantes?	
4.- ¿Qué estrategia ha diseñado para enseñar el aprendizaje de las vocales?	
5.- ¿Qué conoce sobre la herramienta digital Genially?	
6.- ¿Cuáles han sido los resultados obtenidos por la implementación de Genially en el proceso de aprendizaje de las vocales?	
7.- ¿Qué instrumentos utiliza para evaluar el aprendizaje de los estudiantes?	
8.- ¿Qué tipo de actividad utiliza para fortalecer el aprendizaje de las vocales?	
9.- Usted que capacitaciones ha recibido para utilizar una herramienta digital.	
10.- ¿Cuáles son los métodos que ha utilizado para la enseñanza de las vocales en los estudiantes?	

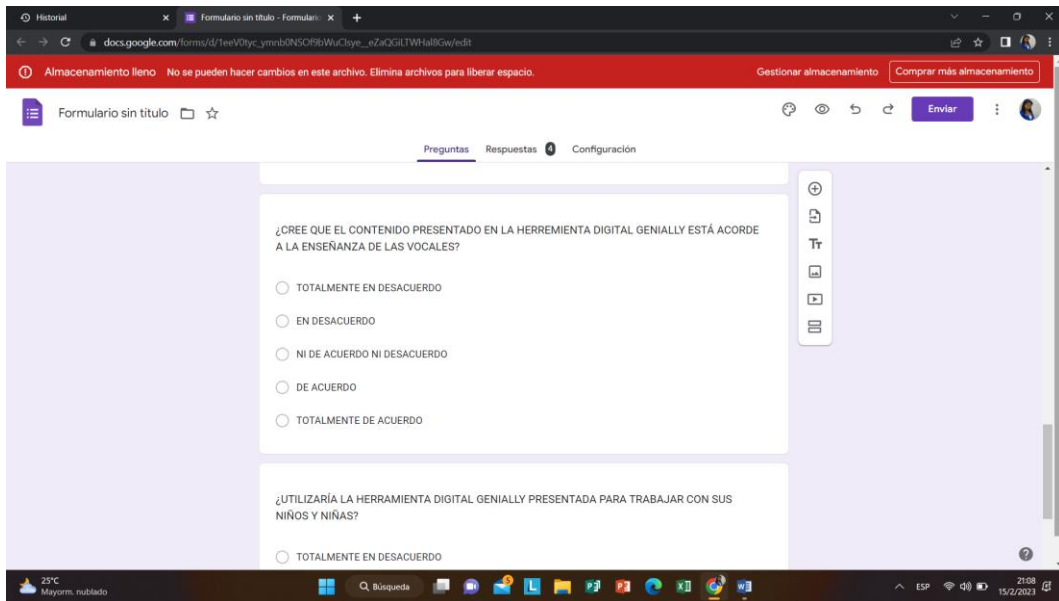
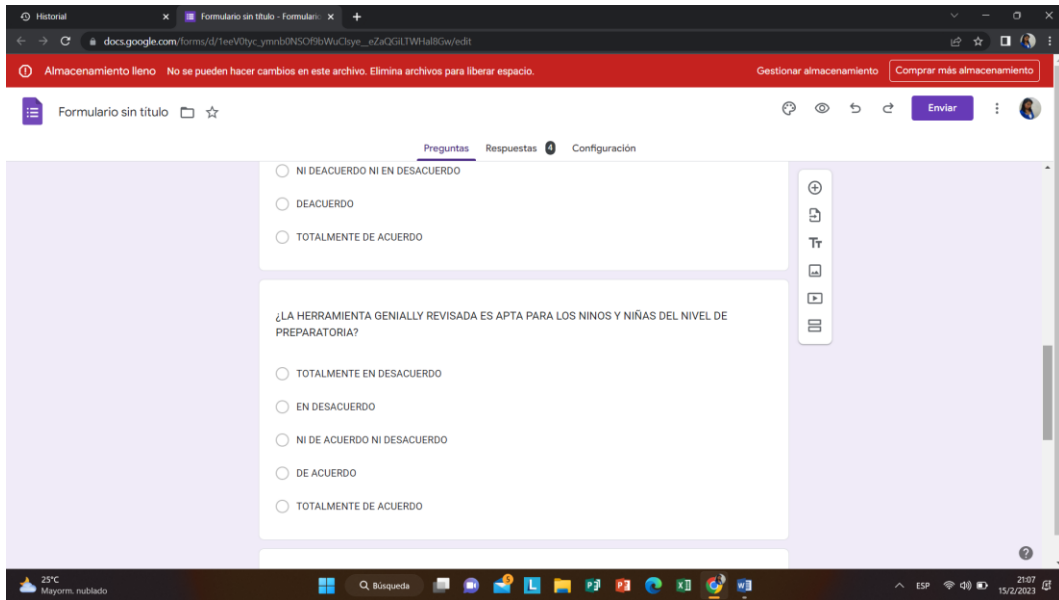
11.- En su experiencia ¿qué dificultades muestran los estudiantes al aprender las vocales?	
12.- ¿Qué tipo de material didáctico utiliza para enseñar las vocales en los estudiantes?	
13.- ¿Cuáles son las dificultades a las que se enfrenta al momento de enseñar las vocales?	
14.- ¿Qué técnicas utiliza para ayudar a los estudiantes a memorizar y relacionar las vocales en el contexto de aprendizaje?	
15.- ¿Cómo ve la utilización de Genially para enseñar las vocales?	
16.- ¿Qué valoración le da a la herramienta digital Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las vocales?	
Firma:	

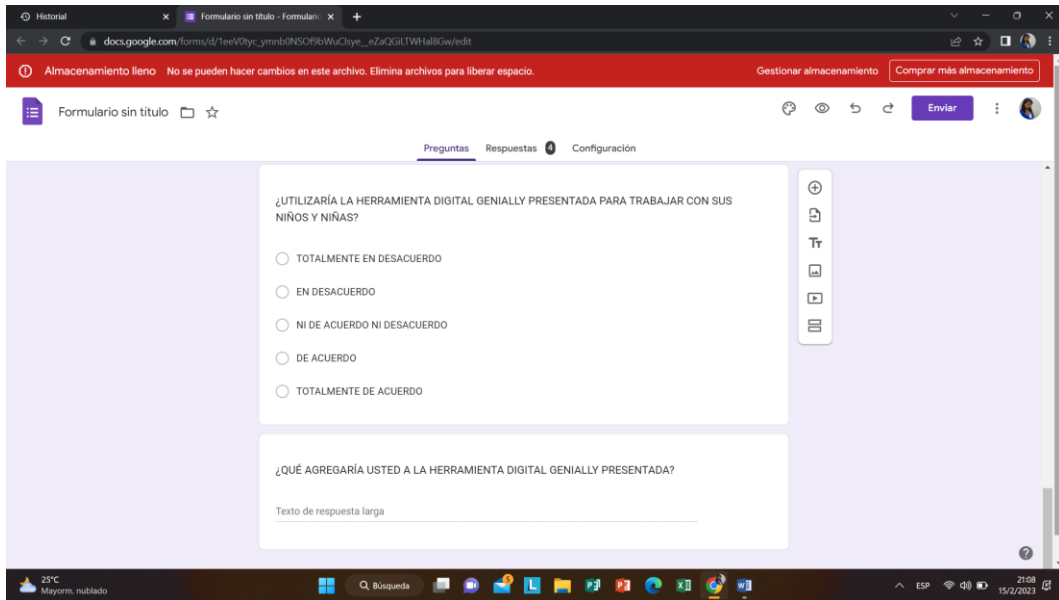
ANEXO 3. Encuesta digital

The image displays two screenshots of a Google Forms survey titled "GENIALLY".

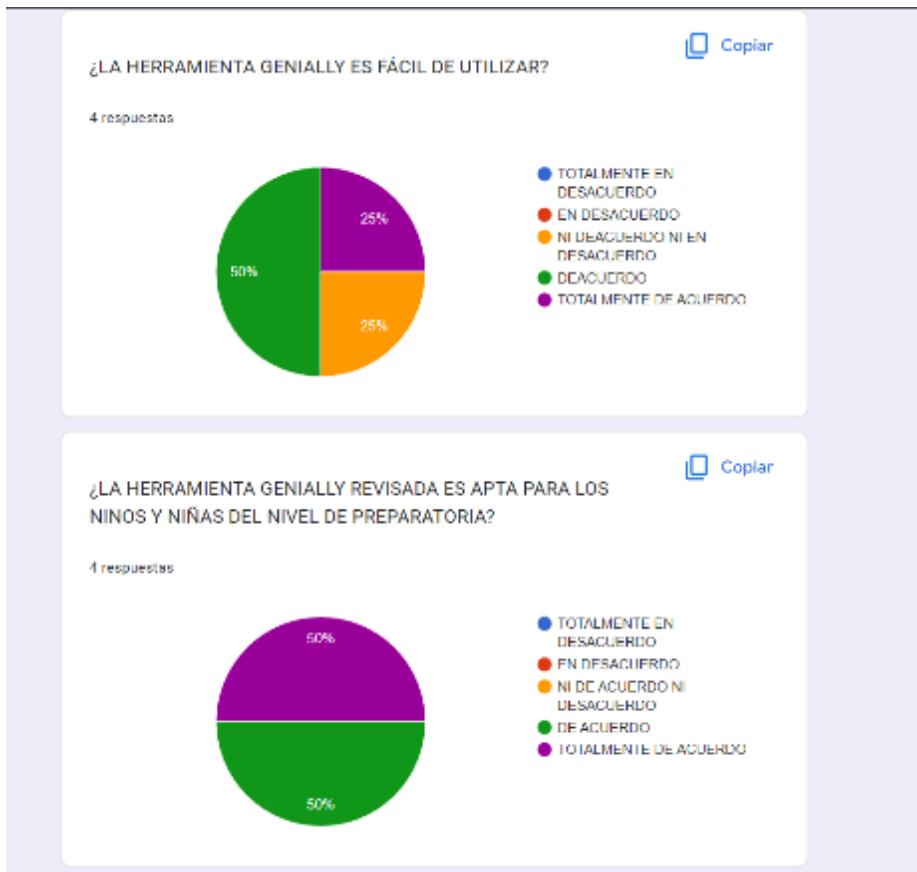
The first screenshot shows the beginning of the form. The title "GENIALLY" is at the top, followed by a description field. Below that is a short-answer question: "NOMBRE - APELLIDO" with a dropdown menu set to "Respuesta corta". A text input field is provided for the answer, and there is an "Obligatorio" (Required) toggle switch.

The second screenshot shows two multiple-choice questions. The first question is: "¿CREE USTED QUE GENIALLY ES UNA HERRAMIENTA FÁCIL DE UTILIZAR?" with five radio button options: "TOTALMENTE EN DESACUERDO", "EN DESACUERDO", "NI DEACUERDO NI EN DESACUERDO", "DEACUERDO", and "TOTALMENTE DEACUERDO". The second question is: "¿LA HERRAMIENTA GENIALLY ES FÁCIL DE UTILIZAR?" with four radio button options: "TOTALMENTE EN DESACUERDO", "EN DESACUERDO", "NI DEACUERDO NI EN DESACUERDO", and "DEACUERDO".





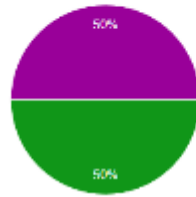
ANEXO 4. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIGITAL DE GOOGLE FORMS.



¿CREE QUE EL CONTENIDO PRESENTADO EN LA HERRAMIENTA DIGITAL GENIALLY ESTÁ ACORDE A LA ENSEÑANZA DE LAS VOCALES?

 Copiar

4 respuestas



- TOTALMENTE EN DESACUERDO
- EN DESACUERDO
- NI DE ACUERDO NI DESACUERDO
- DE ACUERDO
- TOTALMENTE DE ACUERDO

¿UTILIZARÍA LA HERRAMIENTA DIGITAL GENIALLY PRESENTADA PARA TRABAJAR CON SUS NIÑOS Y NIÑAS?

 Copiar

4 respuestas



- TOTALMENTE EN DESACUERDO
- EN DESACUERDO
- NI DE ACUERDO NI DESACUERDO
- DE ACUERDO
- TOTALMENTE DE ACUERDO

ANEXO 5. Fichas de valoración de experto 1, 2 y 3 de la propuesta desarrollada

GENIALLY COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LAS VOCALES.

Autora: Gloria Taco **Tutora:** MSc. Maribel Betancur

Ficha para validación del instrumento: Encuesta destinada a determinar la implementación de Genially en el proceso de enseñanza aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria.

Nombre del validador/a:

Fecha:

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo determinar la implementación de Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales en los estudiantes de preparatoria, durante el año lectivo 2022 – 2023.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento la herramienta digital Genially. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso con el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

1.- Autovaloración del especialista.

Marcar con un “X”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.			
Experiencias en el trabajo profesional relacionados a la propuesta.			
Referencias de propuestas similares en otros contextos			
(otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)			
TOTAL			

2. Valoración de la propuesta

Marcar con “X”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta.					
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)					
Pertinencia del contenido de la propuesta.					
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.					
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco aceptable; **I:** Inaceptable

ANEXO 6. Ficha de valoración Magister Fernanda Aldaz

GENIALLY COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LAS VOCALES.

Autora: Gloria Taco Tutora: MSc. Maribel Betancur

Ficha para validación del instrumento: encuesta destinada a determinar la implementación de Genially en el proceso de enseñanza aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria.

Nombre del validador/a: MSc. Fernanda Aldaz

Fecha: 15 de enero del 2023

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo determinar la implementación de Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales en los estudiantes de preparatoria, durante el año lectivo 2022 – 2023.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento la herramienta digital Genially. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso con el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

1.- Autovaloración del especialista.

Marcar con un “X”


Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados a la propuesta.		X	
Referencias de propuestas similares en otros contextos		X	
(otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)		X	
TOTAL			

2. Valoración de la propuesta

Marcar con “X”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta.	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Observaciones:	Colocar la direccionalidad de las vocales.				

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

Validado por:	MSc. Fernanda Aldaz	Cédula:	1721113874	Firma:	
E-mail:	Elizabeth.aldaz@educacion.gob.ec	Celular:	0968295768		

ANEXO 7. Ficha de valoración Magister Karina Muncha

GENIALLY COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LAS VOCALES.

Autora: Gloria Taco Tutora: ~~MSc.~~ Maribel Betancur

Ficha para validación del instrumento: encuesta destinada a determinar la implementación de Genially en el proceso de enseñanza aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria.

Nombre del validador/a: ~~MSc.~~ Karina Muncha

Fecha: 15 de enero del 2023

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo determinar la implementación de Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales en los estudiantes de preparatoria, durante el año lectivo 2022 – 2023.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento la herramienta digital Genially. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso con el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

1.- Autovaloración del especialista.

Marcar con un “X”

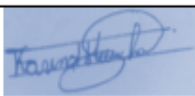
Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL			

2. Valoración de la propuesta

Marcar con “X”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta.	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Observaciones:	Ninguna				

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco aceptable; **I:** Inaceptable

Validado por:	MSc. Karina Muncha	Cédula:	1803340627	Firma:	
E-mail:	kar1978@hotmail.es	Celular:	0987327336		

ANEXO 8. Ficha de valoración Magister Adela Ulloa

GENIALLY COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LAS VOCALES.

Autora: Gloria Taco **Tutora:** MSc. Maribel Betancur

Ficha para validación del instrumento: encuesta destinada a determinar la implementación de Genially en el proceso de enseñanza aprendizaje de las vocales en los niños de preparatoria.

Nombre del validador/a: MSc. Adela Ulloa

Fecha: 15 de enero del 2023

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo determinar la implementación de Genially en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las vocales en los estudiantes de preparatoria, durante el año lectivo 2022 – 2023.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento la herramienta digital Genially. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso con el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

1.- Autovaloración del especialista.

Marcar con un “X”


Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos		X	
(otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)		X	
TOTAL			

2. Valoración de la propuesta

Marcar con “X”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta.	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco aceptable; **I:** Inaceptable

Validado por:	MSc. Adela Ulloa	Cédula:		Firma:	
E-mail:		Celular:	0984732120		

ANEXO 9. Niños interactuando en la actividad de Genially.



ANEXO 10. Niños practicando la actividad en Genially.

