



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA: GENIALLY EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN
LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA DEL ECUADOR**

Trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en
Educación, Mención Entornos Digitales

Autora:

Diana Carrera

Tutor:

Diego Tipán

QUITO – ECUADOR

2021

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

Yo, Diana Rubi Carrera Celi, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre **“GENIALLY EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA DEL ECUADOR”** como requisito para optar al grado de Magíster en Educación Mención 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 Digital 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 Autora, 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, aceptó 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 Quito, a los 20 días del mes de diciembre de 2021, firmo conforme:

Autora: Diana Rubi Carrera Celi

Firma:  _____

Número de Cédula: 172365604-5

Dirección: Pichincha, Quito, Chillogallo

Correo Electrónico: dianarubicarrera@gmail.com

Teléfono: 0994557236

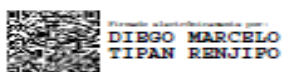
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación” **GENIALLY EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA DEL ECUADOR**” presentado por Diana Rubi Carrera Celi para optar por el Título Magister en Educación mención 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 designe.

Quito, 20 de diciembre del 2021

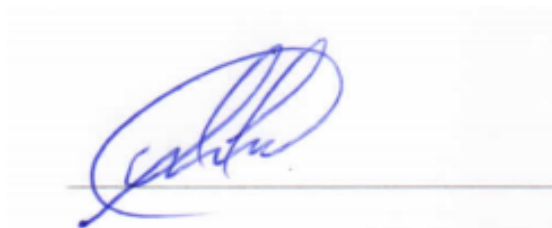


Tutor
MSc. Diego Marcelo Tipán Renjifo

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara 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 mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora.

Quito, 20 de diciembre del 2021



Diana Rubi Carrera Celi

C.I. 1723656045

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema” **GENIALLY EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA DEL ECUADOR**” previo a la obtención del Título de Magíster en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que la estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 20 de diciembre del 2021

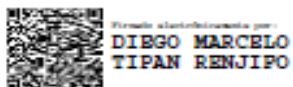


Vanessa Gómez Suárez MSc.



Diana Carolina Rivero Leen, MSc.

VOCAL



Firmado digitalmente por:
DIEGO MARCELO
TIPAN RENJIFO

VOCAL

Diego Marcelo Tipán Renjifo, MSc.

DEDICATORIA

El presente trabajo desarrollado dedico a todas aquellas personas que estuvieron conmigo durante este proceso, ya que contribuyeron de una u otra manera hacer posible el sueño de tener este nivel de estudio que por mucho tiempo he esperado, agradezco a mi Dios por estar conmigo guiándome , dándome fuerzas para continuar en la lucha de convertirme en una profesional, y para finalizar quiero expresar que todo esto lo hago por mi hijo el cual amo mucho y él es el que me dio fuerzas día a día para levantarme y salir adelante , buscando así la manera de salir adelante tanto en la vida personal como en la profesional, te amo Elián Isaías.

Diana Rubi

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haber estado siempre conmigo en todo momento, a mi tutor ya que ha sido un excelente maestro con sus enseñanzas y sobre todo por su paciencia que tuvo durante el proceso de titulación el cual pude aprender muchas cosas gracias profe Diego, y finalmente a todos los docentes y compañeros que conocí en este tiempo.

Diana Rubi

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
ÍNDICE DE CUADROS	xiv
ÍNDICE DE ANEXOS	xv
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema	3
Objetivos	4
Objetivo General.	4
Objetivos Específicos.	4
CAPÍTULO I	6
Tecnología de Información y Comunicación (TIC)	8
Definición Genially	11
Características de Genially	12
Ventajas de utilizar el Genially:	13

Desventajas del genially	14
Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje	16
Guía metodológica	19
Elementos de una guía didáctica	19
Procesos	21
Actividades	22
Tareas	22
Competencias digitales	23
¿Qué son las competencias digitales?	24
Los pilares de la competencia digital docente	25
Enseñanza y aprendizaje en geografía del Ecuador	26
CAPÍTULO II	28
DISEÑO METODOLÓGICO	28
Enfoque y diseño de la investigación	28
Diseño de la investigación	29
Modalidad de la Investigación	29
Descripción de la población y el contexto de la investigación	29
Población y muestra	29
Plan de procesamiento de la información	34
Análisis de resultados	35
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
Conclusiones	50
Recomendaciones	51
CAPÍTULO III	53
PRODUCTO	53

Plantilla PRESENTACIONES:	62
Plantilla INFOGRAFÍAS:	70
Plantilla VIDEO:	78
Plantilla GAMIFICACIÓN:	86
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	96
Anexos	104

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de problemas	3
Gráfico N° 2 Modalidades que presenta el Genially	17
Gráfico N° 3 Elementos de un guía	20
Gráfico N° 4 Modelo de procesos del ciclo de vida de un proyecto educativo virtual accesible	21
Gráfico 5 Significado de las Siglas TIC	36
Gráfico 6 Herramienta Genially	37
Gráfico 7 Recuperar información ante un cierre del sistema	38
Gráfico 8 Uso de la herramienta genially en la asignatura de geografía del Ecuador.	39
Gráfico 9 Planifica las clases con la herramienta genially	40
Gráfico 10 Creación de contenidos con Genially en la asignatura de geografía del Ecuador	41
Gráfico 11 Puede elaborar recursos interactivos con la herramienta genially	42
Gráfico 12 Realiza evaluaciones con la herramienta genially	43
Gráfico 13 Compartir presentaciones por genially en el aula virtual	44
Gráfico 14 Importancia del Genially como herramienta para desarrollar contenidos interactivos	45
Gráfico 15 Es importante el uso del genially, como herramienta para desarrollar contenidos	46
Gráfico 16 Considera que los estudiantes adquieren un aprendizaje significativo	47
Elaborado por: Diana Carrera	47
Gráfico 17 Los estudiantes alcanzan destrezas importantes al usar Genially como material de estudio	48
Gráfico 18 La herramienta Genially como un recurso interactivo necesario para impartir las clases de la asignatura de Geografía del Ecuador	49
Gráfico 19 Crear plantillas	59
Gráfico 20 Crear cuenta	60
Gráfico 21 Plantillas	61
Gráfico 22 Plantilla de pizarra	62

Gráfico 23	Página de la pizarra	62
Gráfico 24	Pizarra animada	63
Gráfico 25	Elección de la función	63
Gráfico 26	Elección del título	64
Gráfico 27	Escribir texto	64
Gráfico 28	Selección del icono	65
Gráfico 29	Escribir un título	66
Gráfico 30	Grabar audio	66
Gráfico 31	Fondo de imagen	67
Gráfico 32	Índice	67
Gráfico 33	Guardar	68
Gráfico 34	Adjuntar a la pantalla	68
Gráfico 35	Presentación de pizarra animada	69
Gráfico 36	Ejecución de la Infografía	70
Gráfico 37	Selección de la infografía	71
Gráfico 38	Elección del título	71
Gráfico 39	Elección de título	72
Gráfico 40	Elección de figura	73
Gráfico 41	Elección de iconos	73
Gráfico 42	Elegir el objetivo interactivo	74
Gráfico 43	Opción Smartblocks	74
Gráfico 44	Grabar audios	75
Gráfico 45	Fondo de elección	75
Gráfico 46	Navegación de la infografía	76
Gráfico 47	Guardar información de la infografía	76
Gráfico 48	Mostrar infografía	77
Gráfico 49	Visualizar	77
Gráfico 50	Elaboración de videos	78
Gráfico 51	Plantilla de videos	78
Gráfico 52	Selección de páginas	79
Gráfico 53	Selección de páginas	79
Gráfico 54	Selección de páginas	80

Gráfico 55 Selección de páginas	81
Gráfico 56 Selección de páginas	81
Gráfico 57 Selección de páginas	82
Gráfico 58 Smartblocks	82
Gráfico 59 Grabar Audios	83
Gráfico 60 Fondos de la aplicación	83
Gráfico 61 Navegar en la página	84
Gráfico 62 Guardar los videos	84
Gráfico 63 Plantilla creada la página	85
Gráfico 64 Plantilla para utilizar	85
Gráfico 65 Plantilla de gamificación	86
Gráfico 66 Plantilla de gamificación	86
Gráfico 67 Título de gamificación	87
Gráfico 68 Título de gamificación	87
Gráfico 69 Presentación de la gamificación como juego	88
Gráfico 70 Insertar icono	89
Gráfico 71 Seleccionar icono	89
Gráfico 72 Seleccionar icono	90
Gráfico 73 Respuesta Incorrecta	90
Gráfico 74 pregunta acertada	91
Gráfico 75 Seleccionar icono	91
Gráfico 76 Respuesta correcta	92
Gráfico 77 Guardar Quiz de Gamificación	93
Gráfico 78 Guardar Quiz de Gamificación	93
Gráfico 79 Empezar quiz de Gamificación	94

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Datos de personas en estudio	30
Cuadro N° 2 Operacionalización de variable independiente Genially	31
Cuadro N° 3 Operacionalización de la variable dependiente: Enseñanza – aprendizaje	32
Cuadro N° 4 Procedimiento de recolección de la información	33
Cuadro N° 5 Número de encuestados	34
Cuadro N° 6 Estadística de fiabilidad	34
Cuadro N° 7 Estadística de elementos de resumen	35
Cuadro N° 8 Estadística de elementos de resumen	35
Cuadro N° 9 Significado de las Siglas TIC	36
Cuadro N° 10 Herramienta Genially	37
Cuadro N° 11 Recuperar información ante un cierre del sistema	38
Cuadro N° 12 Uso de la herramienta genially en la asignatura de geografía del Ecuador	39
Cuadro N° 13 Planifica las clases con la herramienta genially	40
Cuadro N° 14 Creación de contenidos con Genially en la asignatura de geografía del Ecuador	41
Cuadro N° 15 Puede elaborar recursos interactivos con la herramienta genially	42
Cuadro N° 16 Realiza evaluaciones con la herramienta genially	43
Cuadro N° 17 Compartir presentaciones por genially en el aula virtual	44
Cuadro N° 18 Importancia del Genially como herramienta para desarrollar contenidos interactivos	45
Cuadro N° 19 Es importante el uso del genially, como herramienta para desarrollar contenidos	46
Cuadro N° 20 Considera que los estudiantes adquieren un aprendizaje significativo	47
Cuadro N° 21 los estudiantes alcanzan destrezas importantes al usar Genially como material de estudio	48
Cuadro N° 22 La herramienta Genially como un recurso interactivo necesario para impartir las clases de la asignatura de Geografía del Ecuador	49
Cuadro N° 23 Planificación de destrezas con criterios de desempeño	57

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexos 1 Oficio institucional de aprobación de proyecto	104
---------------------------------------------------------------	-----

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

**TEMA: “GENIALLY EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA
ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA DEL ECUADOR “**

**AUTORA: Diana Carrera
TUTOR: Diego Tipán**

RESUMEN EJECUTIVO

En la actualidad la educación ha ido tomando un nuevo rumbo, debido a las circunstancias en que se encuentra el mundo y sus habitantes, es por ello que los procesos educativos, se ven influenciados por la transformación social que les ha dado paso a nuevos modelos de aprendizaje. utilizando la tecnología. Es por ello que la presente investigación trata de Genially en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de geografía del Ecuador y se enmarca en la línea de investigación de innovación pedagógica de la sociedad red. Siendo su población los docentes de la Escuela de Conductores Profesionales del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”. El objetivo se enfocó en desarrollar una guía metodológica, utilizando Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía del Ecuador. En cuanto a la metodología se aplicó el diseño cuantitativo de enfoque no experimental, de campo. Como conclusión se obtuvo que el limitado uso de la herramienta Genially en la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Geografía, generaba en los estudiantes desmotivación y el insuficiente desarrollo de destrezas del área. Finalmente, para solventar el problema central se propuso la elaboración de una guía metodológica para el uso adecuado de la herramienta Genially para praxis educativa, orientada a mejorar las destrezas en la enseñanza de geografía del Ecuador, como herramienta que ayude a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y, además, desarrolle habilidades cognitivas a los estudiantes.

DESCRIPTORES: Genially, enseñanza aprendizaje, competencias digitales, modelo Addie, TIC.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**TEMA: “GENIALLY EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA
ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA DEL ECUADOR”**

AUTORA: CARRERA CELI DIANA RUBI

TUTOR: TIPAN RENJIFO DIEGO MARCELO

ABSTRACT

Nowadays, education has taken a new direction, due to the circumstances in which the world and its inhabitants find themselves, that is why educational processes are influenced by the social transformation that has given way to new models of learning, using technology. That is why this research deals with Genially in teaching and learning for the geography of Ecuador subject and is framed in the line of pedagogical innovation research of the network society. Its population is the teachers of Professional Drivers School from the "Mayor Pedro Traversari" Instituto Superior Tecnológico. The aim was focused on developing a methodological guide, using Genially for the teaching-learning process of the Geography of Ecuador. Regarding the methodology, a quantitative design with a non-experimental, field approach was applied. As a conclusion, it was found that the limited use of the Genially tool in teaching learning in the Geography subject generated demotivation and insufficient development of skills in the students. Finally, to solve the central problem, it was proposed the elaboration of a methodological guide for the proper use of the Genially tool for educational praxis, aimed at improving the teaching skills of Geography of Ecuador, as a tool to help strengthen the learning teaching process and, in addition, develop students' cognitive skills.

KEYWORDS: Genially, teaching learning, digital competencies, Addie model, ICT

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La presente investigación Genially en la enseñanza aprendizaje en la asignatura de geografía del Ecuador, se enmarca en la línea de investigación de innovación pedagógica de la sociedad red. En la actualidad la educación ha ido tomando un nuevo rumbo, debido a las circunstancias en que se encuentra el mundo y sus habitantes, así mismo, en estos momentos se habla de educación virtual, como uno de los nuevos métodos de enseñanza, que utiliza la tecnología para educar de forma remota, eliminando las barreras de la distancia y del tiempo.

Al hablar de educación, se debe destacar que el ser humano es el principal responsable de generar cambios significativos. Con el paso de los años, la educación ha sido un proceso mediante el cual se puede visualizar que se adapta acorde a los tiempos y recursos disponibles. Por lo tanto, hoy en día tal como señala Tovar (2021), la educación debe apoyarse en las TIC's, haciendo uso de las herramientas que ofrecen el internet y nuevas tecnologías para proporcionar ambientes educativos adecuados y de alta calidad.

En este último año a nivel mundial, ha quedado en evidencia que, el uso de las tecnologías apunta a un aprendizaje global, un aprendizaje en el cual cada quien alcanza sus metas a propio ritmo y forma de aprender. De allí que, la incorporación de las TIC en la educación ayuda a fortalecer las necesidades de cada niño y joven.

Las leyes, estatutos y acuerdos en los cuales se fundamenta este trabajo son los siguientes:

La Constitución del Ecuador (2008), señala en el capítulo segundo, de los derechos del buen vivir, en las secciones tercera y cuarta, aspectos relacionados con las TIC, en la sección tercera el artículo 16, describe que todas las personas tienen derecho a: el acceso universal a las TIC, al acceso en iguales condiciones, al acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad. Así mismo, en la sección cuarta, en el artículo 22, plantea que, las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa a través del uso de las tecnologías.

De igual forma, la Constitución de la República del Ecuador (2008), en el Artículo 343 establece como meta del sistema nacional de educación el desarrollo de las capacidades

y potencial de los individuos y de la colectividad, promoviendo procesos de aprendizaje, generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. Señala también que el sistema tendrá un enfoque centrado en el estudiante y su funcionamiento se caracterizará por ser flexible y dinámico, incluyente, eficaz y eficiente.

Con respecto a la tecnología en la educación ecuatoriana, el MinEduc ha creado el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SÍTEC) que diseña y ejecuta programas y proyectos tecnológicos para mejorar el aprendizaje digital en el país y para democratizar el uso de las tecnologías. Como parte de la dotación de equipamiento tecnológico, el SÍTEC entrega computadoras, proyectores, pizarras digitales y sistemas de audio, tanto a instituciones de Educación General Básica como de Bachillerato. Hasta el año 2013, uno de los objetivos es que todos los planteles educativos fiscales del país tengan acceso a recursos informáticos (MinEduc, 2013).

Finalmente, es de hacer notar que, la Universidad Tecnológica Indoamérica [UTI], en su manual de propuestas metodológicas y tecnológicas avanzadas, mencionan que “el perfeccionamiento del proceso educativo requiere un fuerte impulso en investigación generativa y formativa, como proceso reactivo y proactivo para solucionar problemas contemporáneos y proponer iniciativas innovadoras” (UTI, 2019, p.12) Por lo tanto, el plantear el uso del Genially para la enseñanza aprendizaje de la asignatura geografía del Ecuador, es una forma de mejorar la praxis pedagógica, haciéndola más atractiva e innovadora para el estudiante.

Planteamiento del problema

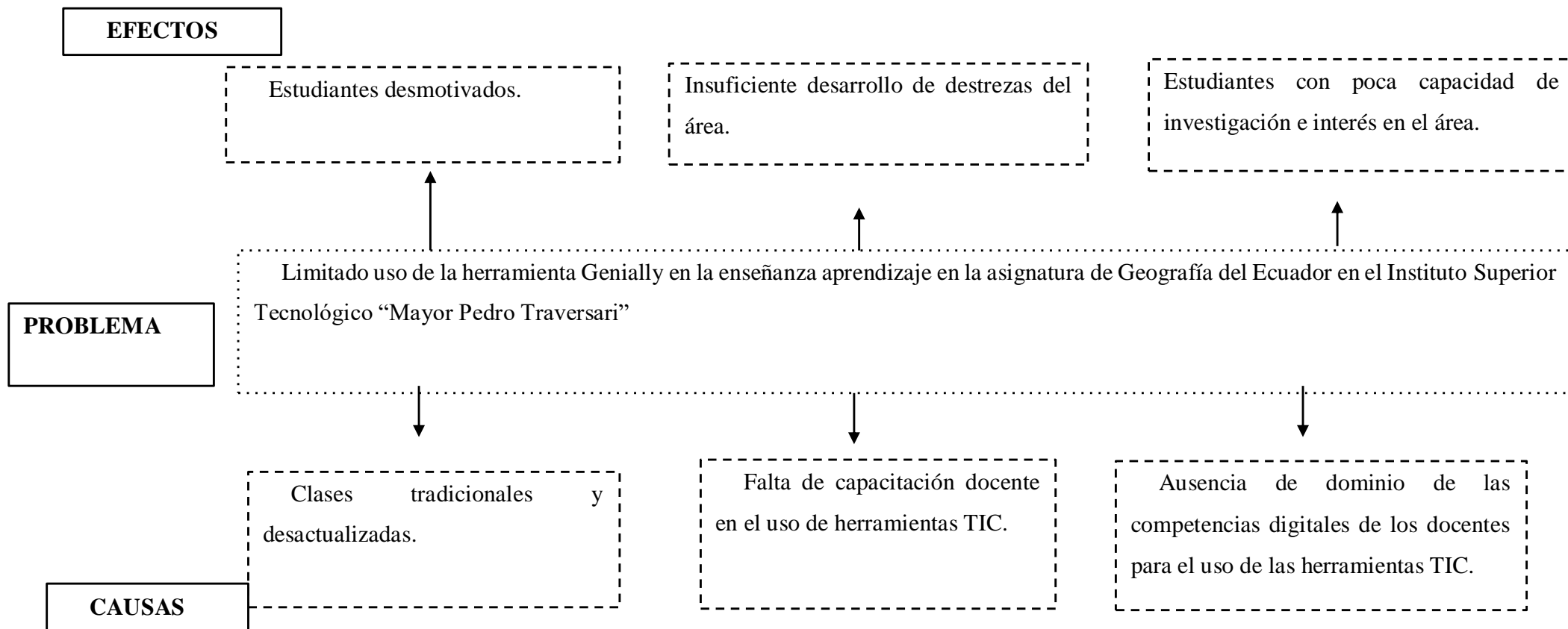


Gráfico 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis crítico

La presente investigación tiene como problema central, el limitado uso de la herramienta Genially en la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Geografía del Ecuador en el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”, lo cual genera una serie de efectos y causas que se describen a continuación:

Los docentes actualmente se encuentran aplicando en sus clases modelos tradicionales y desactualizados que traen como efectos estudiantes desmotivados.

De igual manera, otra las causas es la falta de capacitación docente en el uso de herramientas TIC y, en consecuencia, se evidencia una insuficiencia en el desarrollo de destrezas de los estudiantes en el área de Geografía del Ecuador.

Del mismo modo, otra de las causas que acompañan al problema central, es la ausencia de dominio de las competencias digitales de los docentes para el uso de las herramientas TIC, que son el punto de partida para la aplicación de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que genera que los estudiantes no amplíen la capacidad de investigación e interés en el área de Geografía del Ecuador.

Objetivos

Objetivo General.

Desarrollar una guía metodológica, utilizando Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía del Ecuador en el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”

Objetivos Específicos.

- Fundamentar teóricamente el manejo de la herramienta Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía del Ecuador.
- Diagnosticar las competencias digitales que presentan los docentes del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”.

- Validar a juicio de expertos guía metodológica, utilizando Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía del Ecuador en el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

En el paso del tiempo ha crecido de manera vertiginosa en las escuelas la transformación de los procesos pedagógicos y metodológicos en los profesores, porque ha traído el cambio de sistema curricular o por elementos de innovación que son las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación, en el cual ha creado muchas posibilidades para avanzar y tecnificar la enseñanza y aprendizaje de los actores que interactúan en dicho proceso. Sin embargo, los entes que manejan las instituciones sólo dotan con herramientas, pero no abordan la problemática simple que es la capacitación del personal encargado de hacer el proceso de instrucción (Carneiro, Toscano, & Díaz, 2021).

Partiendo de esta proposición de suma relevancia para los aportes pedagógicos que se quiere lograr, se puede dogmatizar que en la actualidad surge la necesidad de involucrar, construir, diseñar e impartir las actividades pedagógicas con ayuda de las herramientas tecnológicas y pedagógicas de progreso para alcanzar los objetivos y de este modo atraer la atención de los estudiantes, sin embargo, la realidad es que el mundo actual totalmente digitalizado. Es por ello, se busca hacer

estudios relacionados con el tema ya que las universidades de trayectoria mundial están en la obligación de estudiar dicho comportamiento y cómo trabajar las variables y el impacto que presentan en el contexto donde se desarrolló (Avendaño, 2015).

Los estudios de Maldonado (2018) en la Universidad Francisco Morazán en Honduras por el departamento de posgrado llegaron a la conclusión que los profesores como los alumnos presentan limitaciones en cuanto al uso de las herramientas actuales de aprendizaje.

No obstante, las herramientas que están aplicadas demuestran que las TIC ayudan al aprendizaje y cómo se puede desarrollar una actividad de manera divertida y diferente. Porque resulta evidente que las metodologías que se imparten con las TIC ayudan a la enseñanza de la materia de geografía. Pero en el proyecto de (Molina, 2020), que lleva de título: “utilización de las TIC como estrategia metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales.” Se tomó como conclusión que las actividades interactivas son una herramienta estratégica, útil y versátil que llevan al estudiante a un proceso de aprendizaje significativo, proporcionando técnicas de información variadas provocan a los estudiantes y docentes a participar en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, las herramientas multimedia suministran a los educandos y pedagogos una relación permanente con las tecnologías de información y comunicación, lo que fortalece la interactividad y formación informática en el proceso de aprendizaje, porque muchas actividades pueden ser creativas interactivas y a la vez ofrecer una enseñanza mancomunada.

Para López & Villa (2017), en el estudio sobre “El uso de las TIC como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el grado tercero de la institución Francisco Molina Sánchez de Valledupar-Cesar”, planteó como objetivo Incentivar a los docentes en el uso de TIC como herramienta para acercar a los estudiantes al proceso de aprendizaje para favorecer los procesos de enseñanza. Los resultados se obtuvieron en una población de 19 profesores de muestra porque 13 de ellos que son el 79% de los docentes no utilizan los softwares educativos y el 69% emplea herramientas tradicionales.

En este artículo de investigación realizado por Tutillo et al. (2020) El 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.” En la metodología se empleó de tipo descriptiva con un diseño no experimental transversal, con una muestra de 26 docentes la cual se dividió en (20 mujeres y 6 hombres), que pertenecen al área de idiomas de los centros educativos fiscales y particulares que están en el sector del Cañar Ecuador. Donde se llega como proceso de conclusión que el instrumento didáctico Genially, es ignorada por los docentes, por esta circunstancia se desea implementar esta técnica de trabajo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la comunidad educativa y de este modo interactuar y ser creativos en la praxis pedagógica.

Sin embargo, el trabajo de Mejía et al. (2020), La implementación de las TIC son utilizadas como herramienta dentro de la educación, porque en la actualidad los elementos virtuales de aprendizaje son elaborados con diseños de tendencia educativa, al igual que los contenidos, ya que están en las estrategias están dentro del proceso de aprendizaje-aprendizaje. Sin embargo, el propósito de la investigación es analizar la influencia del Genially como herramienta pedagógica que fortalezca la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica. En cuanto a la metodología se utilizó un proceso de carácter descriptivo con diseño no experimental. En donde los resultados demostraron que los profesores no emplean la aplicación Genially como herramienta para aprendizaje y la comprensión lectora; por este medio se hace referencia al uso de Genially como estrategia metodológica para fortalecer el proceso de comprensión lectora y para alcanzar la motivación en los estudiantes para dicho proceso.

Tecnología de Información y Comunicación (TIC)

Por eso se puede definir a las TICS como una herramienta que ha permitido evolucionar constantemente, trabajando en los mundos escolares, administrativos, laborales y sociales. Donde se ha transformado en un instrumento imperativo para el ser humano. Por eso los autores (Navarrete & Mendieta, 2018) determinaron a las TIC como un sistema actualizado y que es un instrumento generador de

información el cual transforma el conocimiento y los alumnos puedan desarrollar los saberes intelectuales y mejoren las competencias que quieren adquirir. Por esta circunstancia las TIC han fomentado el aprendizaje significativo como lo define el autor (Hermann, 2017) el cual debe ser flexible, dinámico, y que esté involucrado en la participación colaborativa, por otra parte los autores (Zambrano, Arango, & Lezcano, 2016) expresan que las estrategias de aprendizajes basadas en las TICS, se centra en facilitar el aprendizaje a través de herramientas interactivas que están la web como : procesadores de información, podcast, gamificación, moodle entre otras. Sin embargo, se ha denotado que el uso de estas herramientas, siempre dependerá de las necesidades y habilidades que posea el estudiante.

Pero al dialogar sobre las TIC es sugerir al mecanismo electrónico, como televisión por cable, dispositivos móviles, computadores o programas informáticos, que a la vez facilitan la interacción en las redes, esencialmente porque los avances en la tecnología, en donde la computadora ha abarcado mayor protagonismo como herramienta pedagógica, porque la misma facilita el acceso a toda la gama de información de manera asertiva y veraz. Razón por la cual ha crecido la alfabetización tecnológica, que lleva consigo un proceso en el lenguaje, aprendizaje, conocimiento y cultura así como establece Maldonado (2018). Por lo tanto, los estudiantes deben tener en práctica las habilidades que fomenten el proceso de aprendizaje mediante los modelos de TIC, es decir; que las habilidades que presenten a nivel cognitivo son las que ayudarán a percibir el aprendizaje dentro del entorno que se desenvuelva. Pero el autor (Garrido, 2015) expresa:

El uso de la computadora desde el aula virtual o cualquier otro escenario reafirma el conocimiento en los alumnos, ya que este hace que el alumno se interese por aprender de una manera armónica, amena y efectiva y más aún si se trata de su propia realidad local, lo que enriquece su aprendizaje de forma significativa. Las TIC son un recurso para avivar el rendimiento, preservar la motivación y la participación activa en el proceso enseñanza-aprendizaje. (pág. 29)

Pero al analizar el punto de vista técnico se establece un debate sobre la utilidad de las TIC, como elemento pedagógico. Porque suceden experiencias y trabajos que

tratan de establecerlos como herramientas dinámicas pedagógicas. Sin embargo, se cae en el error de que los procesos didácticos responden a un binomio compuesto en cual debe tomarse en cuenta el proceso de aprendizaje, para que tenga sentido el proceso de mejora de la calidad educativa.

Pero se tiene en cuenta, que la función de la enseñanza es saber cómo se aprende y de este modo se puede insertar la tecnología de aprendizaje como herramienta complementaria en la cual debe seguirse una serie de pautas:

- Si integra palabras habladas y escritas con sonidos e imágenes creando nuevas formas de cambiar el código de comunicación dominante que ahora es el proceso de educación.
- Se torna como un proceso de nuevas expectativas y probabilidades de integrar con éxito las experiencias de aprendizaje.
- Incrementar la universalidad de los procesos de aprendizaje facilitando la configuración del mismo (Garrido, 2015).

Cabe destacar que el aprendizaje no es el mismo cuando se soporta con ellas, porque el diseño conceptual cambia al introducir esta herramienta educativa, porque se denomina experiencia pedagógica-comunicacional. Es evidente que la sociedad contemporánea, se maneja por mecanismos audiovisuales que son importantes para el conocimiento social y cultural de una persona; porque el mismo abarca una realidad que ha cambiado la conceptualización mental del hombre en cuanto observa estos avances. Porque la información trabaja como un sistema organizacional, el cual implica contenidos, formas y elementos que ayudan a interpretar lo que ocurre en el mundo. Las TIC son un elemento que modifican la enseñanza-aprendizaje donde las características y relaciones se fomentan por los actores que están participando en el proceso de aprendizaje. Por eso Acosta & Riveros (2016)

Acosta & Riveros (2016) expresa idea de la siguiente manera:

Los recursos y las aplicaciones de las TIC son esencialmente oportunas para ser adaptadas a un enfoque constructivista, ya que fortalecen el compromiso del alumno, su participación, interacción, retroalimentación y conexión con su entorno local. Con la ayuda de ellas se puede pasar del esquema

tradicional, centrado en el profesor, al centrado del alumno, que podrá controlar y ser consciente de su propio proceso de aprendizaje. (pág. 278)

Estas herramientas pedagógicas se han convertido en estrategias de aprendizaje y son aliados de los profesores, porque las nuevas generaciones se interesan más en programas o software informáticos por la tendencia de estar al día con las redes y han desechado todo aprendizaje tradicional y conductual. Por eso este mecanismo ha facilitado el acceso a la comunicación, información y descubrimiento por parte del estudiante. Pero el investigador Cabero & López (2011), expresa que:

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. (pág. 48)

Con relación a lo descrito anteriormente, en las instituciones educativas el objeto de estudio, siempre debe ser la innovación. Porque las tendencias educacionales están para mejorar el proceso, calidad y eficiencia educativa y de este modo salir de los esquemas tradicionales y conductuales. Aunque estos métodos epistemológicos tradicionales son una base primaria es necesario buscar herramientas de cambio que ayuden a optimizar aprendizaje. Por esta circunstancia los docentes deben tener en cuenta que las TIC son herramientas que favorecen el aprendizaje de la asignatura, y así sustraer ventajas positivas porque los estudiantes están encarnados con la tecnología.

Definición Genially

Las comunidades cambian y con ellas los procedimientos para entender al mundo. La implementación de nuevas herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza ha transformado la praxis pedagógica, poco a poco los hábitos que se tenían para impartir conocimiento por parte de los docentes, han cambiado y la vez se ha hecho progresivo gracias a una eventualidad externa que es la pandemia COVID-19, pero inclusive antes de la pandemia estas herramientas empezaron a dar fruto en niveles inferiores de educación y a través del tiempo ha absorbido niveles superiores (Catalán & Pérez, 2016). Por esta causa muchos docentes están

analizando la ruptura entre estudiantes y docentes, porque las nuevas metodologías y muchos docentes están acostumbrados a procedimientos tradicionales y analógicos. Es por ello se ha tomado en serio el proceso de actualización de los docentes para disminuir esa brecha

El Genially es un instrumento web que facilita crear materiales audiovisuales la cual potencian los diferentes contenidos que se generan para los estudiantes. Esta herramienta, además de ayudar a hacer esta función tiene múltiples elementos como: presentaciones, infografías, vídeos, CV, cuestionarios entre otras (Vinueza, 2020).

En otro ámbito local, se puede decir que el estudio efectuado en la ciudad de Ambato por (Vinueza, 2020) y cuyos resultados permiten afirmar que el Genially es una de las mejores opciones con las que las instituciones educativas de enseñanza secundaria y universitaria ha podido afrontar la paralización de las jornadas escolares presenciales. En el transcurso de una crisis que ha debido ejecutarse la interrupción de los ciclos escolares, este elemento virtual creó una posibilidad de sostener el vínculo de comunicación entre docentes y estudiantes. Como se puede valorar, se trata de varios estudios implementados en diversos escenarios que tienen como factor de referencia común el uso de la herramienta mencionada para la interacción académica en medio de situaciones de distanciamiento impuesto por los riesgos sanitarios.

Características de Genially

Su principal característica es su versatilidad, ya que con esta única herramienta "se pueden realizar presentaciones, infografías, pósters, revistas digitales, encuestas, postales, microsites, catálogos, guías o gráficos, entre otras aplicaciones, con las ventajas que ofrece el trabajo en la nube a la hora de modificar contenidos o enriquecerlos". (Cordova, 2015). Al poseer esta característica Genially se convierte en una herramienta de fácil adaptación y manejo lo cual la hace única, de esta manera se pueden desarrollar diversas presentaciones que permitan que su contenido sea creativo y manejable.

Pero analizando otra perspectiva para para estas actividades garantizan un interés permanente en los alumnos, porque la interacción virtual de cada sesión de clases es divertida y amena ya que puede realizarse de manera sincrónica o asincrónica y las asignaciones que están dentro del programa son lúdicas la cual fortalecen el mecanismo de enseñanza y aprendizaje.

En otro contexto, se denota que muchas instituciones educativas tanto fiscales como particulares han tenido que adoptar una serie de plataformas virtuales que les faciliten a los estudiantes y docentes acceder a los procesos escolares sin necesidad de salir de casa. “Esto se originó a partir de 2020, donde se suspendieron indefinidamente las clases presenciales en todos los niveles educativos del país” (El comercio, 2020). Sin embargo, estas medidas sólo pusieron en evidencia las grandes dificultades por las escasas posibilidades de acceso a Internet por parte de un mayoritario porcentaje de estudiantes y docentes de los sectores en estado de vulnerabilidad social, quienes no disponen de los medios y competencias digitales para asumir este desafío. Las cifras generadas desde la población indican que seis de cada diez niño tienen dificultades o están imposibilitados de acceder a la tele educación y a las clases virtuales (Vinueza, 2020)

Ventajas de utilizar el Genially:

- Este recurso está adaptado al idioma español, no es indispensable tener altos conocimientos en programación o diseño gráfico para alcanzar las metas propuestas.
- Tiene múltiples plantillas gratuitas para trabajar, lo que facilita los diseños creativos personales.
- Además, puedes utilizar la herramienta en las redes sociales y que otras personas puedan observar.
- Esta herramienta si utiliza el *Learning management system* (LMS) puede distribuir el contenido de manera sencilla por la plataforma o por descarga y se puede visualizar sin utilizar el internet.
- Se puede cambiar cualquier elemento creado y conservar el URL, razón por la cual si se tiene un blog de presentaciones.

- Se puede compartir en diferentes modalidades por el código html, esto ocasionará que la presentación sea directa y exclusiva.
- El programa tiene un icono que lo vuelve multidisciplinario.
- Diversos moldes prefabricados adaptables. • Una interfaz intuitiva que resulta muy sencilla de mecanizar. • Infinitas versiones y adaptaciones. • Permite el trabajo Cooperativo entre alumnos y docentes. • Dispone de una comunidad de creadores que de manera periódica suben nuevos diseños y actualizaciones. • Compatible con todos los ordenadores, ya que solo necesita conexión a Internet. • Guardado automático en la nube, no cabe la posibilidad de perder el trabajo realizado o de que las versiones de los estudiantes sean diferentes unas de otras. • Permite que varios autores trabajen a la vez sobre la presentación y lo modifique gracias a su funcionamiento en línea.

Desventajas del genially

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

El Genially tiene muchas aplicaciones que para la autora (Vinueza, 2020) la utiliza así:

- Comunicación visual: este elemento tiene una interactividad muy útil que es el Storytelling y la animación, la cual se podrá comunicar de manera eficiente
- Trabajo grupal o colaborativo almacenados en la nube: esta herramienta es fundamental porque ayuda al programa generar elementos colaborativos con la entidad, es decir; la entidad educativa puede beneficiarse dentro y fuera del salón de clases o realizar facetas administrativas, como chat multidisciplinario.

- Valor diferenciado: los profesores tendrán la elección de generar material del aula y este puede engranar con la metodología o la rutina, con la finalidad de enlazar y comunicar los contenidos y elementos del salón de clases.

Además, la autora (Vinueza, 2020) expresa beneficios de la aplicación genially, donde resalta el uso de:

- Interactividad: este ofrece a los alumnos contenido que no se ha explorado, y a la vez adaptar y flexibilizar para así brindar nuevas oportunidades a los estudiantes para que ellos mismos sean independientes y autónomos en el aprendizaje, este elemento se consigue en la infografía.
- Storytelling: esta aplicación del Genially genera elementos de arte, para así realizar las lecciones más dinámicas, donde la finalidad es trabajar con la memoria, el pensamiento crítico, y la creatividad a través metáforas visuales.
- Animación: esta función genera procesos visuales, la cual transforma el contenido estático en contenido animado.
- Gamificación: esta herramienta polifuncional sirve como estrategia evaluativa para que los estudiantes sean los protagonistas del aprendizaje.

Según la autora (Rama, 2013), expresa, que la introducción de la era digital comenzó una faceta en la educación a distancia en Latinoamérica desde la década de 1990. Por esta circunstancia ella ha abierto el camino tecnológico, y ha trazado procesos de crecimiento, porque desde el año (1957) se creó el circuito integrado, en (1969) apareció el computador electrónico, (1971) el microprocesador, (1976) aparecieron los softwares (1976) y en (1992) el internet, estos elementos surcar caminos tecnológicos de innovaciones en el procesamiento de la información, pero para los autores (Morales, Morales, & Ocaña, 2017). Ampliaron un sin fin de posibilidades efectivas, eficientes para este modo procesar, registrar, archivar, mejorar y transmitir conocimientos de manera digital, esta idea ha ido

transformando el trabajo y las formas de creación de la riqueza. (Fueyo, 2020) ha sostenido que actualmente el valor agregado del trabajo al incorporar conocimientos al proceso de trabajo, incluye también nuevos mecanismos de almacenamiento, difusión y distribución de los contenidos intangibles. (p.90)

Para (Rubio, 2018) el genially es una herramienta fundamental que pasado de modelo de trabajo a elemento de aprendizaje a distancia, porque ha facilitado procesos de enseñanza ante la crisis mundial, porque ha generado información a través de los medios web, dispositivos móviles entre otras herramientas, por esta circunstancia se necesita que los mensajes enviados deben tener la mejor certeza y claridad posible.

Para la autora (Villareal, 2019) la educación integral se basa en tres metodologías fundamentales que son: la cognitiva, la afectiva y la parte psicomotora, esta herramientas de aprendizaje se han vinculado para entender la complejidad que puede haber dentro de un aula de clases y de cómo el método de enseñanza influye en el aprendizaje, porque analizando las perspectivas siempre se ha buscado la manera de mejorar este procedimiento, pero con ayuda de la tecnología y a la nuevas tendencias se han implementado nuevos recursos como el Genially y la aplicación de gamificación como elemento no motivacional pero si rendidor para estas dificultades, porque se ha observado en diferentes estudiantes los cambios que se ha producido en ellos al aprender matemática financiera pero otros prefieren el método continuo, sin embargo se quiere analizar el impacto del Genially como herramienta facilitadora de la enseñanza – aprendizaje.

Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje

El Genially o Genial según González (2019), se considera como una plataforma online, que tiene muchas variedades u opciones que ayudan a generar los contenidos de manera interactiva mediante plantillas de presentación que pueden ser animadas y llamativas como: posters, infografías, mapas, videos, entre muchas cosas que se pueden mezclar como textos con imágenes, fotos, audios; dentro del entorno educativo. Porque la misma se diseña por medio de diapositivas con la finalidad de poner a los estudiantes en un rol activo y dinámico a la vez, para que el proceso enseñanza- aprendizaje sea significativo. Además, posibilita al docente utilizar esta

herramienta como un elemento innovador y despierte el interés por aprender y ser más creadores se su propio aprendizaje.

Genially es un instrumento atractivo que hoy en día están manejando los docentes como los estudiantes debido a que modalidad de uso es fácil y eficiente, por eso presenta una serie de ventajas que se muestran en el gráfico 1



Gráfico N° 2 Modalidades que presenta el Genially

Elaborado por: Diana Carrera

Fuente: (González M. , 2019)

Según (Baena, 2018) Genially es una plataforma que se conforma por tres columnas principales: el usuario: es el representante de la cuenta y a la vez es el que crea y estipula el contenido en cuanto al entorno educativo por la versatilidad del mismo, ya que el mismo se utiliza en empresas comerciales. La competencia: este factor es normal en cuanto a la herramienta porque hay muchas herramientas que elaboran presentaciones como moodle; prezi; web 2.0, scooop.it; instapaper; powtoon entre otras, pero en comparación con genially no tiene comparación ya que la misma se actualiza constantemente y se hace más interactiva a la vez. Esta herramienta ha crecido en muchos aspectos porque en las asignaturas donde el contenido es pesado y tedioso lo ha cambiado a su favor creando un sin fin de oportunidades.

Por otra parte, hay muchas conceptualizaciones que abarcan la complejidad del genially, pero el autor, (Enriquez, 2020) analiza de manera racional porque ha

observado que las personas han dejado de leer, y este asume que para mejorar los hábitos de lectura es que se brinde herramientas pedagógicas que fortalezcan el proceso y a la vez, aumente el conocimiento, y se genere interpretaciones, mejoras en la redacción y escritura. Porque la base de una sociedad tiene que interpretar los elementos que se analiza y por esta razón el uso del genially como herramienta de enseñanza, porque es de gran utilidad porque mitiga cuestiones subjetivas, culturales, sociales e históricas. Su importancia radica en que es la fuente del conocimiento, que permitirá la construcción e innovación de los saberes.

Para (Hernández, 2017) menciona que la lectura es un proceso de desarrollo cognitivo que se relaciona con la interpretación que efectúa el lector, de tal modo es la “comprensión lectora es el análisis de lo que se ha leído y que dicho proceso se da en la prelectura, lectura y poslectura de los diferentes textos escritos”. Pero las personas que tienen el hábito de leer, se crea un proceso de cultura lectura porque a la vez realizan procesos epistemológicos durante la fase de la lectura, en el cual identifican y establecen los conceptos, tramas o solución a conflictos por significado que se interrelacionan, y además crea el uso de la lecto-escritura.

No obstante, para elaborar la construcción de los significados se tiene en consideración varios elementos que son: los lectores, los textos y las actividades evaluativas, ya que los mismos se localizan en un contexto socio-cultural, donde cada individuo identifica y efectúa definiciones y crea sus significados propios bajo la consideración personal.

Es así que la comprensión según (Cervantes, Pérez, & Alanis, 2017) una correlación existente entre el texto de lectura con los procesos de geografía que se estudian, porque estos tienen que comprender y a la vez conectar el contenido con los conocimientos contiguos; es decir, lo que ya conocen, poseen y ha ido adquirido en el transcurso de su vida, he aquí donde se desarrolla las habilidades de aprendizaje donde el análisis y críticas son argumentos que se interpretan de manera fundamentada con las ideas del contexto donde se desenvuelven. De igual manera señala que el aprendizaje de la geografía es una serie de pasos sistémicos que va desde la parte visual de los símbolos los mismos que tiene relación con las palabras, de tal manera que las ideas tengan sentido.

Guía metodológica

Estas herramientas tienen como finalidad, establecer modelos de trabajo para cumplir requisitos, estándares de accesibilidad o contextos de formación, porque ayuda a la elaboración, manejo y uso de elementos que no están al dominio simple de una persona que no conoce un tema y necesita manejarlo, utilizarlo (Amado, Quan, & Hernández, 2014).

Sin embargo, el uso de guías metodológicas en diferentes centros educativos como elemento de capacitación, ha creado un crecimiento en los docentes y alumnos, porque de algún modo ha modificado la forma de aprender y enseñar. En la actualidad es difícil que muchas personas sepan utilizar estos mecanismos, o tengan el conocimiento de manejo, utilidad o desempeño de la misma (Camacho, 2019).

Ya que las TIC, han cambiado un poco el paradigma de enseñanza por la situación actual del COVID-19, ha cambiado mucho el paradigma de enseñanza tradicional sino de educación virtual. Pero se ha constatado en la actualidad que el docente no ha sido capacitado, en este procedimiento, sino que han luchado para adaptarse al medio que se están desarrollando sin saber las utilidades o ventajas de los productos o herramientas tecnológicas.

Por esta causa, es necesario aprender a utilizar las aplicaciones que se abordan, sino de cómo establecer procesos de organización, utilidad función de las presentaciones digitales, para que las mismas sirvan de apoyo en la comunicación pedagógica (Mena, 2015).

Elementos de una guía didáctica

Los modelos de ciclo de vida de los proyectos educativos virtuales de tipo accesible se establecen por etapas que se deben planificar como una herramienta bien definida, porque desde su concepción inicial hasta su ejecución final, de ahí la definición de ciclo de utilidad (Amado, Quan, & Hernández, 2014). Cada uno de los procesos que forman parte del ciclo de vida se pueden descomponer a su vez en otros subprocesos, con el fin de descomponer el trabajo a realizar y que sea más fácil su realización y gestión. En esta metodología se ha optado por realizar una descomposición a dos niveles, y se ha adoptado la convención de denominar de actividad a cada uno de los subprocesos en los que se descomponen los procesos

principales, y denominar tarea a cada uno de los subprocesos en los que se descompone cada una de las actividades, tal y como se muestra en el gráfico 2:



Gráfico N° 3 Elementos de un guía

Elaborado por: Diana Carrera

Fuente: (González M. , 2019)

Como se indica en el gráfico 2, cada una de las tareas, son unidades básicas de trabajo, porque el método establece resultados que deben tenerse al culminar la realización de dicho propósito y su caracterización; pero las técnicas a utilizar durante el desarrollo de las mismas, los sistemas de medición de actividades como escalas de estimación o listas de cotejos, ayudan la comprensión y la calidad que de la guía y así se puede corregir de manera eficientes las tareas, y a la vez analizar el comportamiento personas que estén implicadas en la producción de la asignación. De este modo, se planifican las directrices que están establecidas en cada tarea el cual se descompone en una actividad, y así se formará el cumplimiento del método y los niveles de cada asignación (González, Gilar, Mañas, & Bermejo, 2018).

Por esta circunstancia el autor (Amado, Quan, & Hernández, 2014) estipulan a las guías de trabajo como:

El modelo marca el ciclo de profundidad de la guía propuesta porque ella se fundamenta en el enfoque a desarrollar centrándose en el usuario y para que el mismo considere el principio del proyecto formativo virtual. Para que una actividad sea de tipo formativa y sea inclusiva debe considerar al usuario como una concepción primaria. Por esta razón, en la descripción de los elementos de la metodología (actividades, tareas, resultados, técnicas, métricas y participantes), se han tenido en cuenta propuestas previas en el ámbito del desarrollo centrado en el usuario, entre las que destacan. (pág. 36)

Procesos

Las etapas primordiales que se establecen por el método de las siete categorías de procesos que están establecidas por la norma ISO/IEC 19796-1 (Capitalis, 2018)

y se complementa con la consideración de la próxima norma estándar ISO/IEC 36000. Se basa en los procesos que se están en el gráfico 3, porque llevan secuencia, y por tal motivo hay que comprender que sólo de esta manera mejora el modelo, ya que estipula el orden habitual de ejecución de una actividad.

No obstante, esto quiere decir que deba completarse un proceso para seguir adelante. Porque habrá actividades comprendidas en un proceso que se podrán realizar de manera simultánea con otras actividades de otro proceso. “La metodología no establece restricciones de orden de ejecución entre actividades de diferentes procesos, sólo entre las actividades de un mismo proceso” (Amado, Quan, & Hernández, 2014, pág. 24).



Gráfico N° 4 Modelo de procesos del ciclo de vida de un proyecto educativo virtual accesible

Elaborado por: Diana Carrera

Fuente: (Amado, Quan, & Hernández, 2014)

Por tanto, para efectuar la metodología que se presenta en esta guía, un suministrador de formación virtual accesible deberá formar los mecanismos obligatorios en su organización para implantar cada uno de estos procesos, constituyendo el ciclo de vida que se valore más pertinente como forma de ordenar e interrelacionar los procesos en cada proyecto formativo en particular. Los objetivos de los procesos son los siguientes:

- Análisis de Necesidades (AN): La finalidad de este proceso de análisis de necesidades es igualar y detallar los requisitos, demandas y restricciones de un proyecto accesible.

- Análisis del Marco (AM): El fin de este proceso es constatar el marco y el contexto del proyecto para que sea accesible, así como la planificación.
- Concepción/Diseño (CD): Con este procedimiento se define y elabora los elementos instruccionales del proyecto.
- Desarrollo/Producción (DP): El objetivo es producir elementos didácticos de la guía y que esta esté de acuerdo al diseño realizado.
- Implementación (IM): El fundamento es instalar y estimular los recursos que están en la guía o en una plataforma para acceder de manera virtual.
- Aprendizaje (PA): Durante este proceso se lleva a cabo la enseñanza-aprendizaje utilizando los recursos que han implantados.
- Evaluación/Optimización (EO): Es un proceso transversal, en el que se incluyen todas las actividades indispensables para efectuar la evaluación y control de calidad de cada uno de los pasos.

Actividades

En la metodología, para cada proceso se han establecido las actividades en las que éste se descompone. El estándar ISO/IEC 19796-1 utilizado como referencia, sólo establece las categorías de procesos a considerar, y no define su descomposición, aunque la norma sí incluye posibles ejemplos de referencia, que se han tenido en cuenta en la propuesta de descomposición presentada en esta guía. Las actividades que se han considerado para cada proceso son las representadas. Se han definido 32 actividades, con un número de entre tres y seis actividades por cada proceso (Camacho, 2019).

Tareas

Cada una de las actividades definidas para realizar cada proceso, se ha descompuesto en tareas, con un número de entre dos y siete, Para cada tarea, se han definido los resultados a obtener, las técnicas a aplicar, las métricas o criterios de calidad que permitirán verificar la correcta ejecución de la tarea, así como los perfiles de los participantes que participan en la realización de la tarea. El detalle de esta información por cada tarea se muestra en los capítulos 2 a 8 de esta guía, en los que se presentan tanto las actividades como las tareas implicadas en la realización de cada uno de los siete procesos principales de un proyecto educativo virtual accesible (Camacho, 2019).

Competencias digitales

No cabe duda alguna que el siglo XXI es la digitalización de la información, porque es un aspecto que engloba las transformaciones radicales en los paradigmas que tiene el ser humano común, porque todavía no se adaptan a los cambios tanto cualitativos como cuantitativos. En correspondencia con este ecosistema de información que corresponde al entorno digital, se establece como necesidad de apertura de mecanismos que direccionan los cambios. Es por esta razón que el enfoque novedoso no se genera el tan fácil y no es correspondiente a las cataduras que abarcan todo lo concerniente a las competencias digitales. Cabe destacar que este aspecto tiene muchas corrientes de accionar porque el ser humano es un elemento de aprendizaje continuo y social (Levano, y otros, 2019). “Porque se han cambiado las interacciones humanas y las formas de percibir la realidad inmediata” (Álvarez, Nuñez, & Rodríguez, 2017).

Estos autores Álvarez, Núñez & Rodríguez relacionan el aspecto académico y lo comparan con el funcionamiento dinámico del mundo, ya que las competencias que están en panorama digital bajo el marco de “impacto sobre el conjunto del tejido productivo, favorece la obsolescencia rápida de las competencias contempladas por las titulaciones” (Rangel & Peñaloza, 2013), además manifiestan que los “cambios que hoy atestigua la humanidad no solo se están dejando sentir en los ámbitos económico, político o social, sino también -y de manera creciente en el ámbito educativo, especialmente en las Instituciones de Educación Superior” (Rangel & Peñaloza, 2013, pág. 9).

Debido al dominante avance de la tecnología, la sociedad del conocimiento converge inevitablemente con respecto a los avances de la tecnología y con la continua transformación. Por lo que está en la obligación de adaptarse al cambio; porque el mundo gira en torno a este cambio significativo y debe manejar los códigos que están cada vez más insertados en el medio, según lo explicado por (Ocaña, Valenzuela, & Garro, 2019). Asumido este asunto desde otro ángulo, debe tenerse muy en cuenta los perfiles de los nuevos ciudadanos de este ecosistema universal de información, que cuál similar a uno natural, establece y desarrolla sus nexos (algunas veces evidentes y otras no tanto) conllevando a una serie de niveles de sucesión en dicho proceso.

Según lo manifestado por (Galindo, Ruíz, & Ruíz, 2017) en los próximos años la urgencia de desarrollar las competencias digitales podrá enfrentar un dilema educativo a nivel superior, ya que dichas propuestas se orientan en función de las novedosas propuestas laborales está frente a la extinción inevitable de empleos y profesiones que no estén enmarcados bajo este nuevo panorama, sin embargo, la sugestiva demanda no se ha resuelto porque la alfabetización digital objetiva a nivel universitario está manejando un esquema de actualización permanente. De igual manera (Ocaña, Valenzuela, & Garro, 2019) expresan el mismo panorama al esbozar acertadamente ya que, asume las competencias digitales que son requeridas en el contexto actual y que deben ser ideadas bajo las aplicaciones de las TICs y las plataformas de interactividad a tiempo real.

¿Qué son las competencias digitales?

Se denominan competencias digitales a los métodos o conceptos que ha generado diversas tendencias en la investigación que a luz de los manipula los avances tecnológicos, de las TICs. Su vasta trayectoria en el ámbito de utilidad en la tecnología educativa, cuya visión de acción abarca muchas proyecciones, tanto de aprendizajes, investigación, recreacionales y sociales, entre otros (Marza & Cruz, 2018). Sin embargo, en otra definición las competencias digitales, ayudan a la formación de los ciudadanos, el cual creará perspectivas de empoderamiento en relación a otros aspectos sociales que están de manera intrínseca como la política, economía, empleabilidad; por esta razón abarca también aspectos de las nuevas tendencias culturales y de entretenimiento en el presente siglo (Levano, y otros, 2019).

Pero para (Iordache, Marien, & Dorien, 2017)

Las competencias entendidas desde el panorama educativo, son asumidas a manera de instrumentos de gran utilidad que permite la movilización de actitudes, conocimientos y procesos; por medio de los cuales los discentes adquieran habilidades para facilitar la transferencia de conocimientos y generar innovación (pág. 26).

En otra definición las competencias digitales deben ser comprendidas bajo una visión humanista que abarca saberes y capacidades de dominio tecnológico las que deben ser gestadas en primer orden a nivel de la educación superior y que, además,

deben tener como sustento una red de elevada complejidad en la alfabetización tecnológica peor con carácter funcional.

Dicho aspecto ha sido ya puntualizado por (Rangel & Peñaloza, 2013) quienes confirman que el contexto actual requiere de nuevas aptitudes, destrezas y cualidades que guardan consecuencia con el planteamiento y además está ligada a la innovación de los procesos de alfabetización digital.

Los pilares de la competencia digital docente

Después de la definir la palabra competencia digital se debe analizar los siguientes pasos que plantea (Moll, 2018) en el artículo:

- **Informatización y alfabetización informacional.** En esta competencia intervienen los saberes de reconocer, identificar, limitar, recobrar, acumular, organizar y analizar la información digital, para que esta se evalúe y obtenga la finalidad y relevancia (Moll, 2018).
- **Comunicación y elaboración.** En esta competencia el docente deberá saber notificar en los entornos digitales, y cómo compartir recursos a través de los sistemas que están en la web, donde se debe conectar y anexar con otras herramientas digitales, para así interactuar y participar en comunidades y redes (Moll, 2018).
- **Creación de contenido digital.** Esta competencia se fundamenta en la creatividad, la curación de contenidos, pero también de cómo se puede crear y editar contenidos nuevos, para integrarlos y rediseñarse con conocimientos y contenidos previos. Además, debe saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso (Moll, 2018).
- **Seguridad.** Otra competencia digital clave y que trata aspectos como el resguardo personal, el uso de los datos, el cuidado a la identidad digital, y la responsabilidad (Moll, 2018).
- **Resolución de problemas.** Esta competencia es la más ambiciosa y se enfoca, primordialmente, en identificar las necesidades y recursos digitales, para luego tomar las decisiones a la hora de seleccionar la herramienta digital adecuada (Moll, 2018).

Enseñanza y aprendizaje en geografía del Ecuador

La enseñanza correcta de la geografía en el Ecuador, debe ser contextualizada como una parte esencial para el conocimiento de las relaciones que se establecen entre los aspectos de la sociedad con relación a la naturaleza, del uso que del medio ambiente hace el hombre; además, potenciar a los estudiantes en las habilidades de reconocer, examinar y valorar las diferentes dinámicas socio-espaciales y cómo estas interactúan de manera idónea con el contexto espacial donde habita, se relaciona e interactúa para el aprovechamiento de los recursos renovables y no renovables (Fajardo, Valarezo, & Suárez, 2021).

Para Siso (2015) considera que la geografía general o económica tiene que ser considerada como una ciencia de interés general, cuyo análisis debe desarrollarse de manera constructivista y humanista para este modo comprender la dificultad de las diferentes problemáticas ambientales, sociales, económicas, históricas, urbanísticas e incluso antropológicas.

Pero para Manzo & Jaramillo (2021) la enseñanza de la geografía en la actualidad traspone por una serie de inconvenientes; aun sabiendo la jerarquía que solapa el estudio para el proceso de formación del estudiantado, porque la misma ha perdido fuerza y protagonismo, porque en algunos currículos escolares, generando desinterés en los estudiantes por falta de actualización de actividades, métodos trabajos de campo. Es decir, Blázquez (2016) expresa que la Geografía es el estudio más descuidado en nuestras escuelas y colegios; muchísimos alumnos la mayor parte de los que terminan sus tareas escolares no saben o saben poco de Geografía” (pág. 155).

Sin embargo, en las causas que entra la desmotivación y rechazos a la asignatura de los educandos hacia el aprendizaje de la Geografía, “están la desvinculación entre la enseñanza de esta ciencia y el medio circundante y la falta de aplicación práctica” (López R. , 2021) , pero por las situaciones que están en gran medida por la falta de actualización de las estrategias o los recursos y limitaciones en el orden metodológico por parte de los profesores que dificultan el tratamiento de la complejidad de los temas de la asignatura.

Es decir; todo esto se suma a las carencias, que presentan los educadores y de este modo evalúen los métodos, procedimientos y técnicas a emplear que permitan

fomente el interés y la motivación del alumno por el aprender de esta ciencia y propiciar un proceso de aprendizaje significativo.

En el Ecuador este contexto se hunde más donde los contenidos de la Geografía no cuentan con espacio propio en los currículos en muchos niveles de educación media, bachillerato y superior, ocasionando una serie de problemáticas que influyen negativamente en el aprendizaje y enseñanza de esta ciencia.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

En la investigación presentada se utiliza el enfoque de tipo cuantitativo, debido a las particularidades propias del estudio, porque en la recolección de la información es necesario identificar los datos de este tipo, para comprobar las relaciones que tiene la variable y como se puede predecir un desenlace de una hipótesis. Por esta circunstancia, la explicación que postula (Fernández, Hernández, & Baptista, 2014) sobre este enfoque, el cual considera que “cuando se privilegia la información o los datos numéricos, por lo general datos estadísticos que son interpretados para dar noticia fundamentada del objeto, hecho o fenómeno investigado” (p 86). La meta de la investigación cuantitativa, es utilizar las fortalezas del enfoque, para minimizar las debilidades potenciales.

El enfoque cuantitativo se emplea de forma pertinente en la recopilación de datos y en los análisis de los mismos, por esta razón la aplicación del instrumento a los docentes del subnivel elemental y la recolección, interpretación y análisis de los datos proporcionados en las encuestas realizadas.

Diseño de la investigación

El diseño de la investigación para (Muñoz, 2016) presenta un procedimiento de campo no experimental, de tipo explicativa donde se conoce los procedimientos pasos que se emplean, para luego describir el comportamiento del mismo y generar una correlación de causa o efecto que ocurre con los participantes (pág. 127).

Modalidad de la Investigación

“La modalidad de la investigación es de tipo factible, porque la misma tiene una elaboración y un desarrollo de la propuesta con un modelo operativo viable en cual solventará problemas, requerimientos o necesidades que presenta el grupo de estudio” (Universidad Pedagógica Experimental Libertador, 2016, pág. 21) .

En el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”, ubicado en el Sector de Chillogallo, al Sur de la Ciudad de Quito en la Av. Matilde Álvarez y Rafael García, el trabajo de investigación es factible, porque sigue las especificaciones de diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta, en donde los procedimientos a utilizar presentan una viabilidad.

Descripción de la población y el contexto de la investigación

El siguiente trabajo de investigación fue llevado a cabo en el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”, ubicado en el Sector de Chillogallo, al Sur de la Ciudad de Quito en la Av. Matilde Álvarez y Rafael García, el establecimiento brinda sus servicios educativos con calidad y calidez. La institución se caracteriza por brindar una buena educación hacia los estudiantes a pesar de la gran cantidad de demanda de los mismos, se puede decir que los (5) docentes que son los encargados de impartir la práctica docente en el cual se le aplico el instrumento para conocer la dependencia de la variable.

Población y muestra

Esta investigación trabajó con una población de (5) profesores, que según Lepkowski, (2008) citado por (Fernández, Hernández, & Baptista, 2014) considera que “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (pág 174).

Cuadro N° 1 Datos de personas en estudio

Personal a estudiar	Número de participantes
Profesores	5
Total	5

Elaborado por: Diana Carrera

Fuente: Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”

Validez y confiabilidad del instrumento

Con el fin de profundizar sobre el problema se realizó un cuestionario como instrumento de recolección de datos denominado encuesta. En el cual se aplicará solo a los docentes, el mismo usará el método estadístico (SPSS) aplicando el alfa de cronbach con un valor (0.80) y este modo se tendrá la fiabilidad de los resultados, este elemento a la vez servirá como herramienta para cumplimiento al segundo objetivo específico de este proyecto; tal estructura se detalla a continuación:

El instrumento de recolección de información (encuesta) se divide en dos fases las cuales se aplicará a los docentes: donde la primera tendrá como finalidad el uso de la herramienta Genially y la segunda corresponde al uso de las estrategias de enseñanza y aprendizaje que utilizan los profesores al aplicar las actividades pedagógicas.

El cuestionario previo a la implementación fue analizado y revisado por los especialistas **Magister Jessica Tipantuña** Vicerrectora académica, y la **Magister Ruth Armas** Docente las cuales laboran en el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”, quien ayudó con sugerencias y correcciones en la redacción de los ítems, las mismas que fueron incorporadas en el cuestionario.

El instrumento (encuesta) aplicado a docentes fue revisado y validado por el Magister **Diego Tipán** profesor encargado del posgrado de la Universidad Tecnológica Indoamérica. (Anexo)

Para los análisis y procesamiento de datos se empleó el método estadístico se (Alfa de Cronbach) para mayor fiabilidad y confiabilidad.

Cuadro N° 2
Operacionalización de variable independiente Genially

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS INSTRUMENTOS	E
<p>Es una herramienta tecnológica que mejora el aprendizaje en el aula, sirviendo de apoyo en la creación de material interactivo, para lo cual es necesario que el docente posea competencias digitales.</p>	<p>Herramienta tecnológica</p> <p>Competencias digitales</p>	<p>Genially</p> <p>TIC</p> <p>Recursos Interactivos</p> <p>Mecanismos de evaluación de las herramientas digitales</p> <p>Comunicación y elaboración.</p> <p>Creación de contenido digital.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Conoce lo que significa las siglas TIC? 2. ¿Conoce la herramienta Genially? 3. ¿Puede recuperar información ante un cierre inesperado en el sistema? 4. ¿ha utilizado la herramienta Genially para brindar información a sus estudiantes en la asignatura de geografía del Ecuador? 5. ¿planifica sus clases de la asignatura de geografía del Ecuador, utilizando Genially como material interactivo? 6. ¿Crea contenidos en Genially para impartir sus clases a los estudiantes en la asignatura de geografía del Ecuador? 7. ¿Cree poder elaborar recursos interactivos en la herramienta Genially? 8. ¿conoce cómo realizar una evaluación utilizando la herramienta Genially? 9. ¿Conoce cómo puede compartir una presentación creada en Genially en un aula virtual educativa? 	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Encuesta</p>	

Fuente: *Matriz de operacionalización de la variable*
Elaborado por: Diana Carrera

Cuadro N° 3

Operacionalización de la variable dependiente: Enseñanza – aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS INSTRUMENTOS	E
<p>Se conocen como espacios en el cual el principal actor es el estudiante y el docente, el cual cumplen funciones de facilitador de aprendizajes y los estudiantes construyen el conocimiento a través de lecturas, y de ahí se aportan nuevas ideas o reflexiones sobre las mismas, para este modo cambiar los puntos de vista con los otros participantes y el docente.</p>	Objetivos	<p>Enseñanza aprendizaje Pedagogía Contenidos Material de estudio Geografía del Ecuador</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Considera importante el uso del Genially, como herramienta para desarrollar contenidos interactivos en el área de geografía del Ecuador 2. ¿Considera usted que los estudiantes al utilizar la herramienta Genially pueden adquirir un proceso de aprendizaje significativo en la asignatura? 3. ¿Cree usted que los estudiantes alcanzan destrezas importantes al usar Genially como material de estudio? 4. ¿Considera la herramienta Genially cómo un recurso interactivo necesario para impartir las clases de la asignatura de geografía del Ecuador? 	<p>Técnica Encuesta Instrumento Encuesta</p>	

Fuente: *Matriz de operacionalización de la variable*
Elaborado por: Diana Carrera

Técnicas de proceso y análisis de resultados

Las aplicaciones de las encuestas a los docentes se clasificaron y analizaron para posteriormente codificarlos y tabularlos en la hoja de cálculo Excel.

Los resultados se tabularon en tablas de frecuencia de datos y en gráficos circulares. En el análisis de los resultados se consideró la problemática, para poder establecer su relación con los objetivos, las variables en estudio y el marco teórico, siendo su contenido de carácter argumentativo.

Procedimiento de recolección de la información

Cuadro N° 4 Procedimiento de recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
<i>¿Para qué?</i>	Identificar los factores que inciden en el proceso de enseñanza -aprendizaje de las diferentes metodologías empleadas por los docentes, utilizando los beneficios del Genially como herramienta facilitadora y empleada en la creación de contenidos interactivos para los estudiantes.
<i>¿Investigador?</i>	Diana Carrera
<i>¿Cuándo?</i>	Año Lectivo 2021-2021
<i>¿Dónde?</i>	Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”
<i>Personas involucradas</i>	Docentes del Instituto
<i>¿Qué técnicas de recolección?</i>	Encuestas a docentes
<i>¿Con qué?</i>	Cuestionario de encuesta

Elaborado por: Diana Carrera

Fuente: Jovancic (2021)

Plan de procesamiento de la información

Con el fin de saber el procedimiento que utilizan los docentes en el uso de Genially y de cómo comprenden los procesos de enseñanza aprendizaje en el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”, se aplicó un cuestionario de 13 preguntas puntuales con uso de la Escala de Likert de frecuencia (Totalmente de acuerdo, de acuerdo, indeciso, en desacuerdo, totalmente en desacuerdo), los datos fueron tabulados, con estos resultados se tendrá una visión preliminar del problema, El análisis de este cuestionario serán presentados únicamente a través de una tabla.

Encuesta aplicada a los docentes

Cuadro N° 5 Número de encuestados

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
	Válido	5	100,0
Casos	Excluido	0	,0
	Total	5	100,0

Elaborado por: Diana Carrera

Cuadro N° 6 Estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,918	0,95	13

Elaborado por: Diana Carrera

Cuadro N° 7 Estadística de elementos de resumen

Estadísticas de elemento de resumen							
	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N de elementos
Medias de elemento	,892	,600	1,000	,400	1,667	,031	13
Varianzas de elemento	,700	,300	1,000	,700	3,333	,062	13
Covarianzas entre elementos	,027	-,500	,750	1,250	-1,500	,112	13
Correlaciones entre elementos	,019	-1,000	,913	1,913	-,913	,237	13

Elaborado por: Diana Carrera

Cuadro N° 8 Estadística de elementos de resumen

Estadísticas de elemento de resumen							
	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N de elementos
Medias de elemento	,892	,600	1,000	,400	1,667	,031	13
Varianzas de elemento	,700	,300	1,000	,700	3,333	,062	13
Covarianzas entre elementos	,027	-,500	,750	1,250	-1,500	,112	13
Correlaciones entre elementos	,019	- 1,000	,913	1,913	-,913	,237	13

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis de resultados

Para realizar un análisis e interpretación de resultados a las encuestas que se aplicó a los cinco docentes del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”, a continuación, los resultados generales que salieron de las encuestas realizadas.

Representación gráfica del cuestionario de encuesta dirigido a los docentes

Para tener una representación más amplia de los datos estadísticos obtenidos se realizó unas tablas y gráficos de cada pregunta para interpretar de mejor manera los resultados.

Cuadro N° 9 Significado de las Siglas TIC

¿Conoce lo que significan las siglas TIC?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	2	40%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	3	60%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

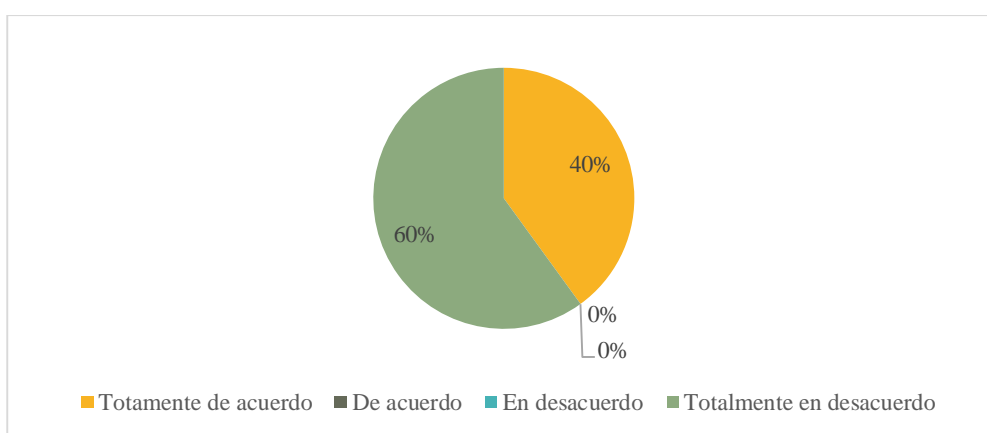


Gráfico 5 Significado de las Siglas TIC

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: Analizando el gráfico 4 se puede denotar que el 60% de la población está en total desacuerdo con el significado de las siglas TIC, y un 40% sabe el significado, uso y potencialidad de las siglas TIC.

Interpretación: Lo que da a comprender que en la institución “Mayor Pedro Traversari” los docentes no emplean estas herramientas pedagógicas en la mayoría de los casos, porque la población con la que se labora son choferes y no ha tenido la obligación de utilizar este mecanismo.

Cuadro N° 10 Herramienta Genially

¿Conoce la herramienta Genially?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	20%
En desacuerdo	1	20%
Totalmente en desacuerdo	3	60%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

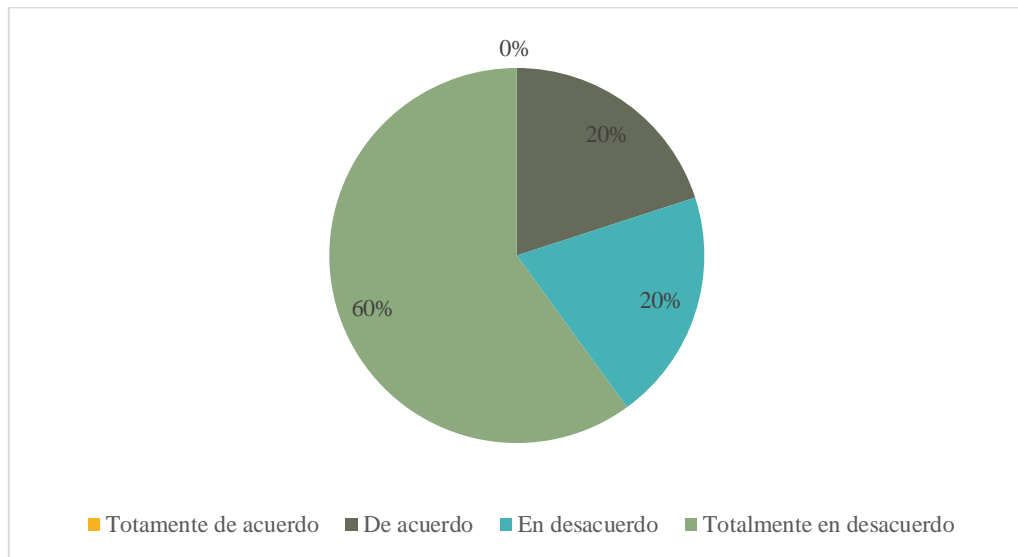


Gráfico 6 Herramienta Genially

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis e interpretación: Analizando la tendencia que demuestra el gráfico 5, expresa que el 60% de la población no conoce la herramienta, un 40%, ha escuchado la herramienta, más no la empleada por falta de capacitación de la misma.

Interpretación: razón por la cual no utiliza la herramienta, si ha utilizado la herramienta y la usa de manera metódica, en algunas clases para estimular la falta de interés en la asignatura.

Cuadro N° 11 Recuperar información ante un cierre del sistema

¿Puede recuperar información ante un cierre inesperado en el sistema?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	2	40%
De acuerdo	1	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

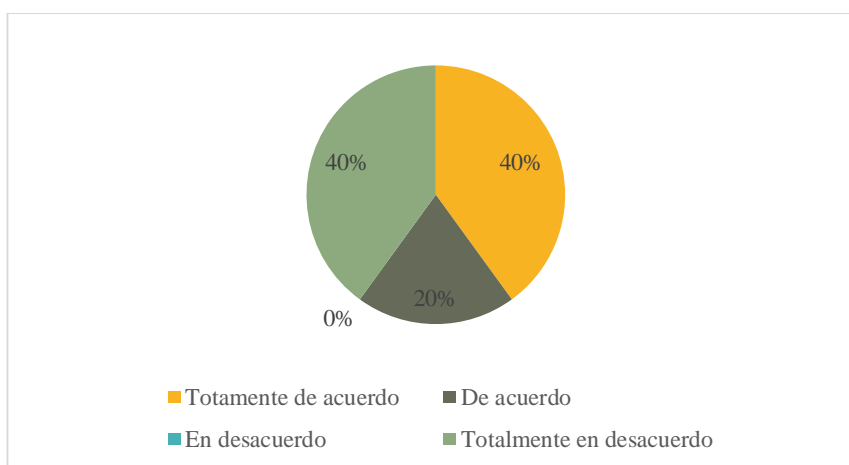


Gráfico 7 Recuperar información ante un cierre del sistema

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: Estudiando el resultado del gráfico 6, se evidencia una paridad en los respaldos de información porque el 40% no sabe cómo se puede obtener dicha información y otro 40% si sabe lo que son archivos de respaldos, cierre de programas con alternativas para un guardado seguro, sin embargo, el 20%, si conoce los elementos de respaldo.

Interpretación: Pero al analizar dichas fuentes se denota que los docentes saben utilizar el computador de manera correcta e idónea más las herramientas que están en la web es difícil de manejar por falta de actualización o capacitación, ya que la demanda dentro del instituto en cuanto a la asignatura no es necesaria.

Cuadro N° 12 Uso de la herramienta genially en la asignatura de geografía del Ecuador

¿Ha utilizado la herramienta Genially para brindar información a sus estudiantes en la asignatura de Geografía del Ecuador?		
Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	80%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

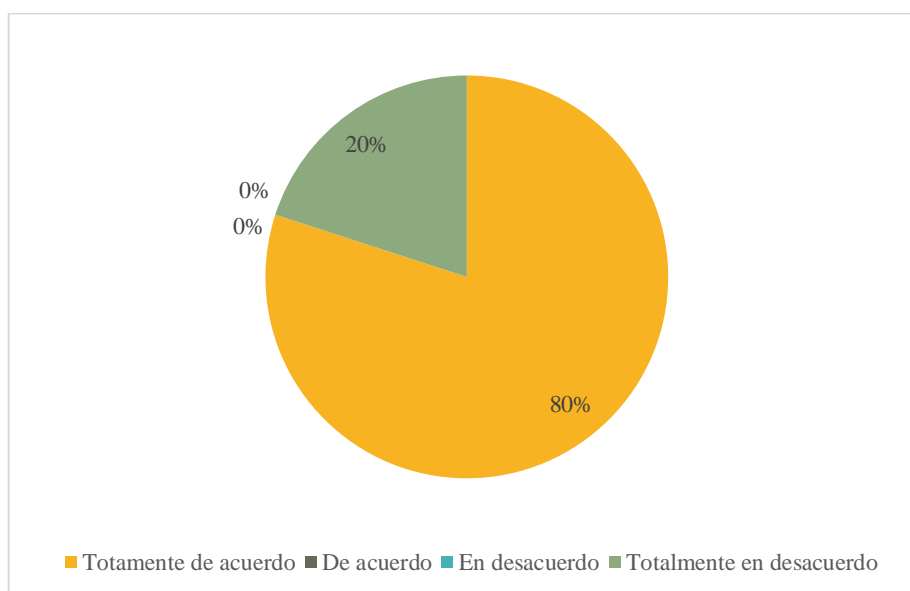


Gráfico 8 Uso de la herramienta genially en la asignatura de geografía del Ecuador.

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: el gráfico 7 arroja un 80% en totalmente de acuerdo en cual los docentes deben utilizar herramientas actuales, y el 20% no lo cree necesario, ya que analiza la situación postpandemia y cree que va a volver los procesos de aprendizajes de manera normal.

Interpretación: Utilizando como referencia la gráfica 7 se demuestra que los docentes quieren utilizar nuevas herramientas de tecnología como el Genially, ya que lo observan como una herramienta útil y eficiente para mejorar las destrezas de enseñanza

Cuadro N° 13 Planifica las clases con la herramienta genially

¿Planifica sus clases de la asignatura de Geografía del Ecuador utilizando Genially como material interactivo?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	20%
De acuerdo	2	40%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

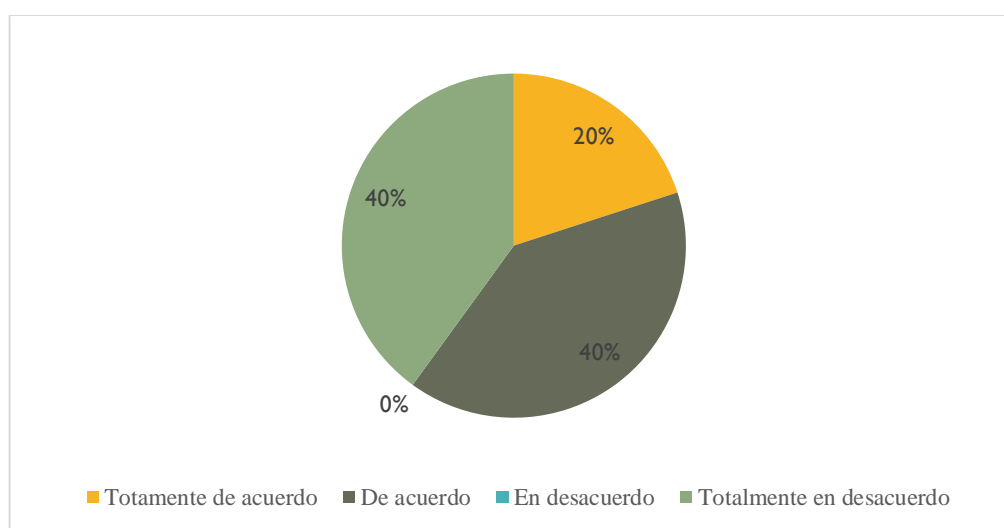


Gráfico 9 Planifica las clases con la herramienta genially

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis e interpretación: Estudiando los resultados obtenidos en el gráfico 8 se puede concluir que 40% de la población no planifica las actividades de aula por genially, pero el 60% lo ve conveniente y necesario

Interpretación: Porque, la población circulante a la que se enseña es persona de edad mayor y necesita motivación para aprender de manera rápida, eficiente y divertida.

Cuadro N° 14 Creación de contenidos con Genially en la asignatura de geografía del Ecuador

¿Crea contenidos en Genially para impartir sus clases a los estudiantes en la asignatura de Geografía del Ecuador?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo		0%
De acuerdo	2	40%
En desacuerdo	2	40%
Totalmente en desacuerdo	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

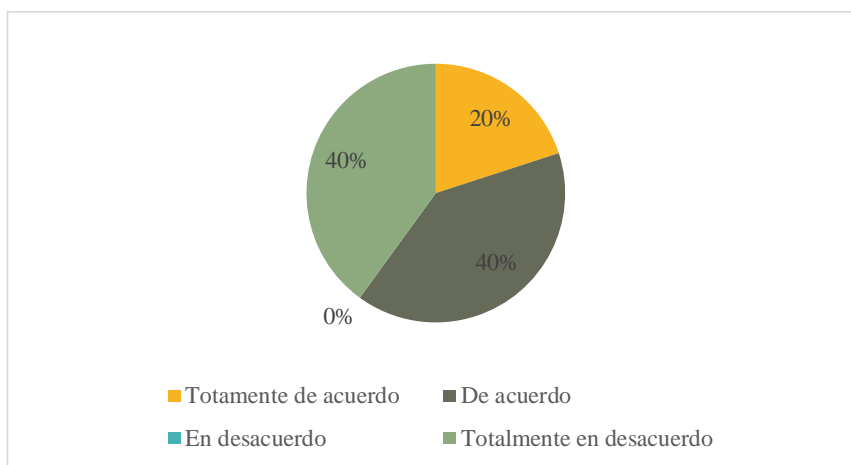


Gráfico 10 Creación de contenidos con Genially en la asignatura de geografía del Ecuador

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: examinando el gráfico 9 anterior, el 40% de la población no realiza los contenidos en genially por falta de capacitación o conocimiento de la herramienta, pero el otro 40% si lo emplea de manera metódica o como herramienta de motivación la praxis pedagógica y el 20% de la población si conoce el uso de la herramienta en todas las capacidades.

Interpretación: este resultado denota una paridad en ambos sentidos al utilizar y no utilizar la herramienta por diferentes motivos ya sea por conocerla y emplearla o no saber de la existencia de la misma, pero un docente tiene las competencias y habilidades en la herramienta.

Cuadro N° 15 Puede elaborar recursos interactivos con la herramienta genially

¿Cree poder elaborar recursos interactivos en la herramienta Genially?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	60%
De acuerdo	1	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

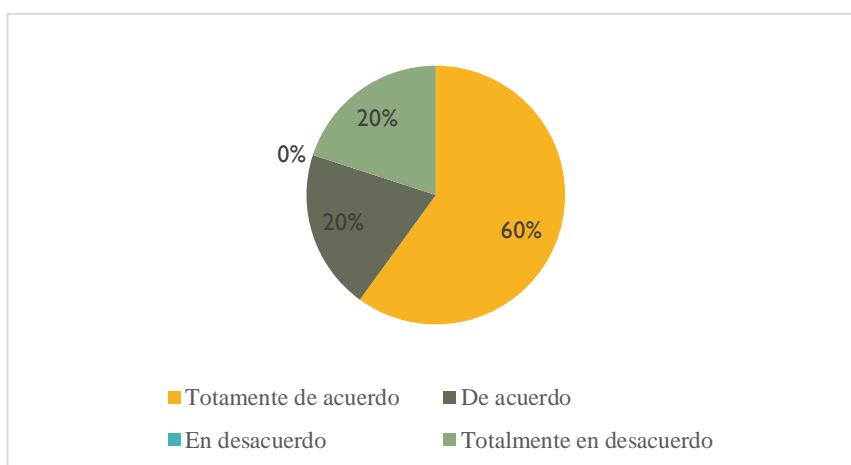


Gráfico 11 Puede elaborar recursos interactivos con la herramienta genially

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: Analizando la tendencia un 60% de la población si utiliza la herramienta genially y sabe utilizar los recursos que presenta, pero el 40% no sabe utilizar la herramienta.

Interpretación: este resultado denota una paridad en ambos sentidos al utilizar y no utilizar la herramienta por diferentes motivos ya sea por conocerla y emplearla o no saber de la existencia de la misma, pero un docente tiene las competencias y habilidades en la herramienta.

¿Conoce cómo realizar una evaluación utilizando la herramienta Genially?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	20%
De acuerdo	1	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	3	60%
Total	5	100%

Cuadro N° 16 Realiza evaluaciones con la herramienta genially

Elaborado por: Diana Carrera

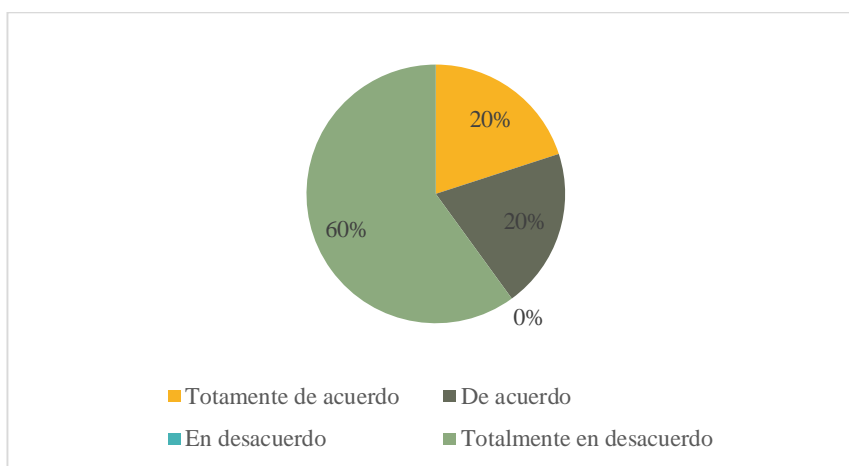


Gráfico 12 Realiza evaluaciones con la herramienta genially

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: El 60% de los docentes está en total desacuerdo en realizar las evaluaciones con la herramienta genially, pero el 40% lo observa de manera conveniente.

Interpretación: analizando los resultados de toma en consideración que al realizar las actividades con el genially es desfavorable para los estudiantes ya que no se observa un aprendizaje óptimo, pero el 40% si lo ve de manera positiva ya que la población a ser mayor de edad, trabajadora, lo analiza como herramienta factible para no sobrecargar a los estudiantes de trabajos y evaluaciones incómodas por el factor tiempo.

Cuadro N° 17 Compartir presentaciones por genially en el aula virtual

¿Conoce cómo puede compartir una presentación creada en Genially en un aula virtual educativa?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo		0%
De acuerdo	2	40%
En desacuerdo		0%
Totalmente en desacuerdo	3	60%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carera

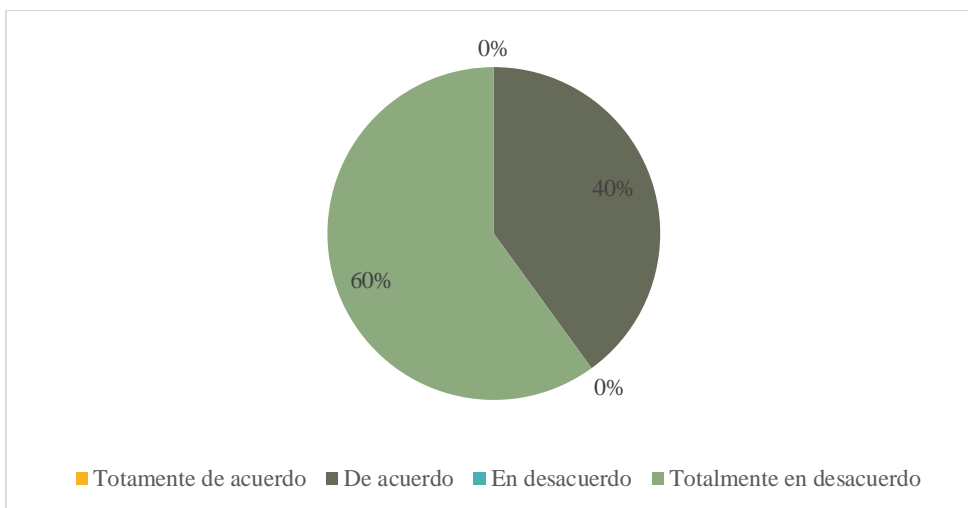


Gráfico 13 Compartir presentaciones por genially en el aula virtual

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: El 60% de los docentes está en total desacuerdo en compartir las presentaciones del genially dentro del aula virtual, ya que puede ser factor negativo para los estudiantes, el cual se pueden favorecer al realizar las actividades aportándoselas a otros compañeros o nuevos estudiantes con la herramienta genially, pero el 40% está de acuerdo, porque la herramienta es una aplicación muy fácil de conseguir en la web.

Interpretación: Considerando las actividades con el genially es desfavorable para los docentes ya que estas presentaciones están de fácil acceso en la web, pero el 40% lo cree conveniente, para este modo el mismo docente se actualice o efectúe

más contenido, para poder realizar las sesiones de clases más interactivas y los alumnos tengan más herramientas que aprender e investigar.

Cuadro N° 18 Importancia del Genially como herramienta para desarrollar contenidos interactivos

¿Considera importante el uso del Genially, como herramienta para desarrollar contenidos interactivos en el área de Geografía del Ecuador?		
Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo		0%
De acuerdo	3	60%
En desacuerdo	2	40%
Totalmente en desacuerdo		0%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

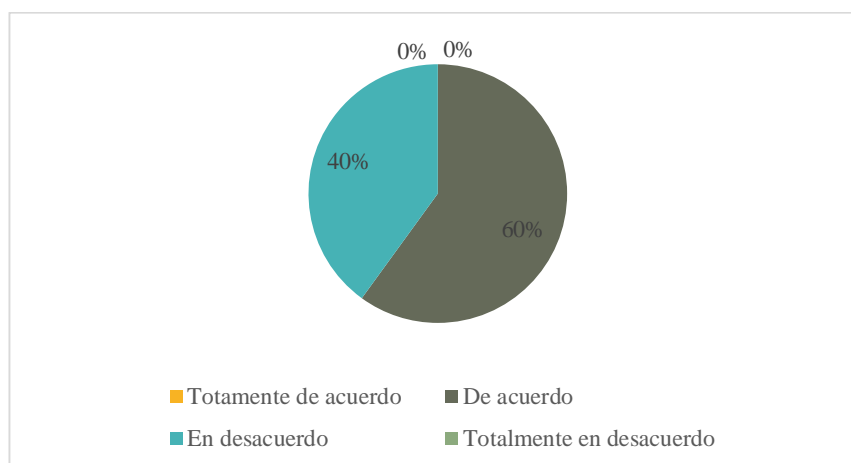


Gráfico 14 Importancia del Genially como herramienta para desarrollar contenidos interactivos

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: Observando los resultados se puede decir que 60% de la población está de acuerdo en utilizar la herramienta como elemento innovador, y el 40% está en desacuerdo, por razones de capacitación.

Interpretación: Está definido que la mayoría de la población quiere y desea utilizar la herramienta como estrategia pedagógica, sin embargo, un grupo está reacio al cambio de paradigma, porque se considera que no están capacitados para mejorar las destrezas de enseñanza y aprendizaje.

Cuadro N° 19 Es importante el uso del genially, como herramienta para desarrollar contenidos

¿Considera importante el uso del Genially, como herramienta para desarrollar contenidos interactivos en el área de Geografía del Ecuador?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo		0%
De acuerdo	3	60%
En desacuerdo	2	40%
Totalmente en desacuerdo		0%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

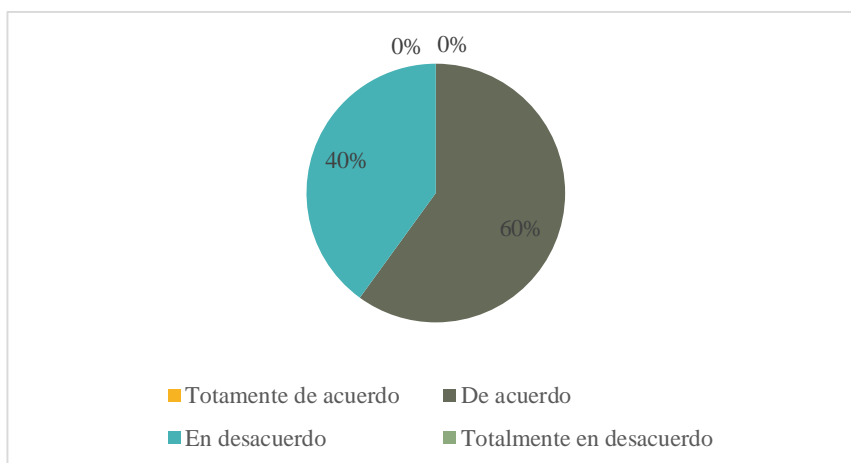


Gráfico 15 Es importante el uso del genially, como herramienta para desarrollar contenidos

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: Estudiando el gráfico 14, se puede denotar que el 60% de la población es necesario incorporar el genially como elemento de aprendizaje, por el precio, comodidad y utilidad. Sin embargo, el 40% no lo ve conveniente ya que no manejan las plataformas digitales de manera continua.

Interpretación: Tomando en consideración el proceso anterior se puede denotar que 60% quiere mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, y salir del ostracismo que genera el aprendizaje tradicional, y el 40% que es una población pequeña no le gusta innovar, porque creen que el método empleado es el correcto y adecuado.

Cuadro N° 20 Considera que los estudiantes adquieren un aprendizaje significativo

¿Considera usted que los estudiantes al utilizar la herramienta Genially pueden adquirir un proceso de aprendizaje significativo en la asignatura?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo		0%
De acuerdo	2	40%
En desacuerdo	2	40%
Totalmente en desacuerdo	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

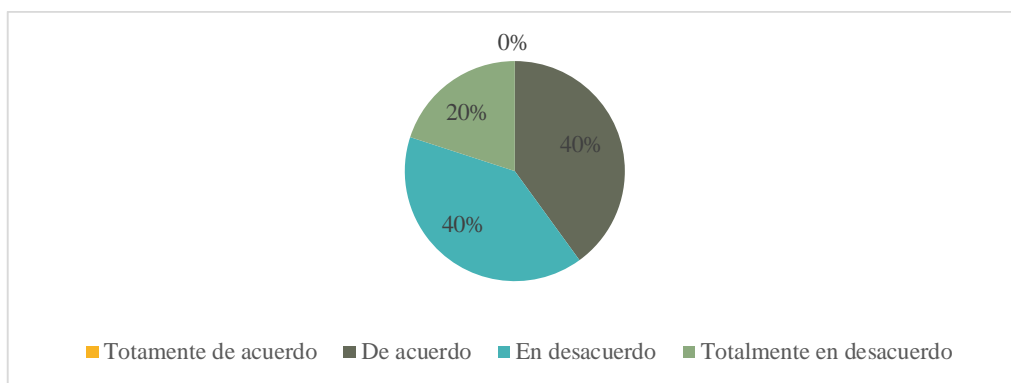


Gráfico 16 Considera que los estudiantes adquieren un aprendizaje significativo

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: se puede considerar que 40% de la población está conforme con el aprendizaje logrado por los estudiantes con el uso de la herramienta, el otro 40% no lo considera correcto porque no cree que sea significativo el aprendizaje y el 20% no lo observa, desfavorable.

Interpretación: analizando la vertiente de la gráfica 15 un porcentaje alto no está de acuerdo con que los estudiantes aprenden con la herramienta lo denotan como un distractor, pero el 40% si lo denota conveniente y ha visto progreso con el uso de la herramienta **con** los estudiantes.

Cuadro N° 21 los estudiantes alcanzan destrezas importantes al usar Genially como material de estudio

¿Cree usted que los estudiantes alcanzan destrezas importantes al usar Genially como material de estudio?

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	20%
De acuerdo	1	20%
En desacuerdo	2	40%
Totalmente en desacuerdo	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

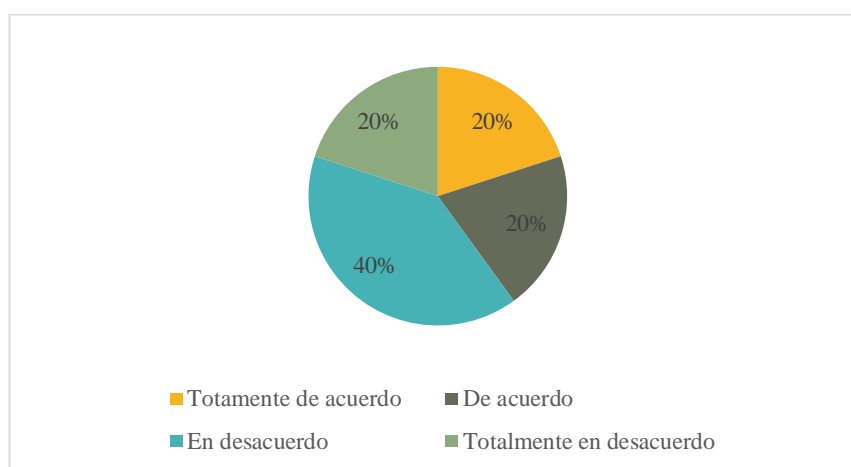


Gráfico 17 Los estudiantes alcanzan destrezas importantes al usar Genially como material de estudio

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: se puede considerar que 20% de la población estudiantil si alcanza las competencias, al igual que el 20 % que está totalmente de acuerdo, pero el 60% restante no lo considera ya que la herramienta es distractora y no funcional por ser muy dinámica.

Interpretación: analizando el gráfico 16 un porcentaje alto no está de acuerdo con que los estudiantes alcancen las destrezas y competencias necesarias. Sin embargo, el 40% si lo denota conveniente y ha visto progreso con el uso de la herramienta con los estudiantes, porque recuerdan el aprendizaje alcanzado.

Cuadro N° 22 La herramienta Genially como un recurso interactivo necesario para impartir las clases de la asignatura de Geografía del Ecuador

¿Considera a la herramienta Genially como un recurso interactivo necesario para impartir las clases de la asignatura de Geografía del Ecuador?		
Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo		0%
De acuerdo	1	20%
En desacuerdo	2	40%
Totalmente en desacuerdo	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Diana Carrera

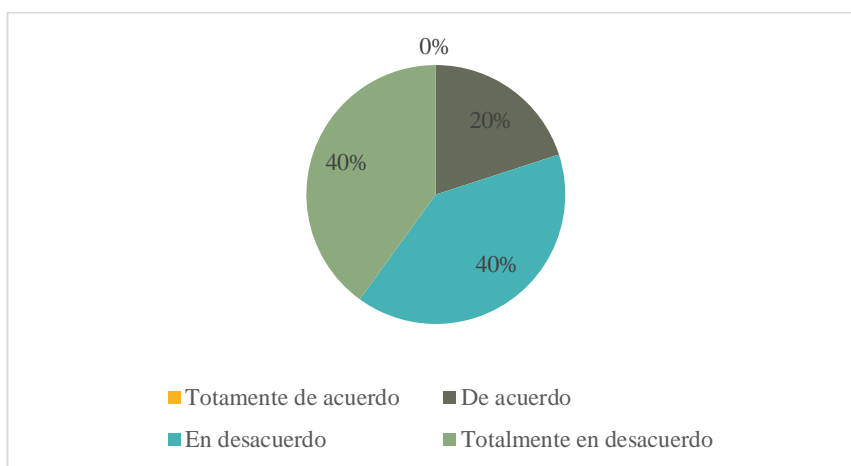


Gráfico 18 La herramienta Genially como un recurso interactivo necesario para impartir las clases de la asignatura de Geografía del Ecuador

Elaborado por: Diana Carrera

Análisis: se puede considerar que 80% de la población no considera al genially como herramienta factible para instruir la geografía del Ecuador, porque no alcanza todas las competencias requeridas, y un 20% lo denota correcto porque es interactiva, útil y fácil manejo además presenta dinámica congruente para la materia

Interpretación: La mayoría de la población no considera al genially, como herramienta factible por la dinámica que presenta, pero el 20% denota a la herramienta como una fuente confiable y dinámica, ya que, al presentar modelos diferentes, interacciones e iconos múltiples dentro de una presentación la hace viable.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Hoy en día existen diversos medios y recursos que dan lugar mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, pero no toda información es expresada ni interpretada de la forma correcta, considerando la variedad de criterios. Todas las personas tienen una habilidad que implica desarrollo cognitivo complejo, pues las estructuras mentales generan respuestas lógicas. Porque al utilizar nuevas herramientas que fomentan el aprendizaje muchos docentes entran en un choque estructural con el aprendizaje obtenido durante su etapa como docente y el que está transcurriendo en la actualidad. Porque las TIC en los últimos años ha crecido fuertemente el cual se empleó como mecanismo emergente por la situación actual llamada pandemia COVID-19.

Donde la participación del docente del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari” se obtuvo varios datos a través del cuestionario y se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Se ha logrado identificar los factores que inciden en la enseñanza de los procesos metodológicos de los docentes mediante las encuestas realizadas utilizando el factor de alfa de Cron Bach el cual genera un factor de fiabilidad de 0,95 el cual genera un valor óptimo ya que la escala de máxima fiabilidad es de 1. Sin embargo, la confiabilidad que presentaron los instrumentos aplicados a los estudiantes es 0,98 según la referencia del Cron Bach.

En este caso se analizaron los procesos estadísticos de la investigación el cual se denota que la mayoría de ellos 60% no conoce, usa o aplica la herramienta Genially y el 40% presenta conocimiento de la misma o la utilizado esporádicamente en el aula virtual, Sin embargo, se ha observado en los resultados de la encuesta que los docentes son proactivos a utilizar nuevas herramientas de aprendizaje y que esta ha influido positivamente en la enseñanza con los estudiantes en el entorno donde se trabaja, pero la falta de conocimientos que tienen al utilizar la herramienta, ha afectado al crecimiento y desarrollo de la misma dentro del instituto.

Pero los docentes han presentado síntomas de cambio y mejora porque quieren capacitarse y aprender nuevas técnicas de enseñanza ya que el instituto trabaja de manera virtual y desea utilizarla como estrategias metodológicas de enseñanza para sus estudiantes.

Evidenciado la realidad existente en el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari” se ha creado una guía metodológica que optimizara el uso de la plataforma Genially como herramienta didáctica que permitan mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de la Geografía del Ecuador utilizando la herramienta Genially.

Recomendaciones

- Conociendo los procedimientos empleados en el Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari” se denota que la diversidad en cuanto a las plataformas para el proceso de enseñanza aprendizaje es difícil porque no las emplean como estrategias pedagógicas, porque no son de fácil adaptación para los docentes. Por esta circunstancia es necesario implementarlas con la guía metodológica de Genially como modelo instruccional y de capacitación para que el aprendizaje sea significativo.
- Es necesario que la institución realice talleres o capacitaciones sobre actualizaciones en cuanto a plataformas virtuales y en estrategias metodológicas Genially y sus iconos o plantillas, pues estas son saberes que permite fortalecer las habilidades que tienen los docentes y así beneficiar a los estudiantes, priorizando el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Los beneficios que otorga la guía metodológica no solo se relacionan con la educación sino con el ámbito escolar, personal y familiar, por ende, esta guía fortalece las habilidades de aprendizaje, asociación mental y emocionales, porque estas fomentan a la indagación, curiosidad y uso de otras plataformas que ayudan al docente a mejorar la praxis pedagógica.

- Los docentes deben realizar talleres de crecimiento personal para potenciar las destrezas pedagógicas.
- Los docentes deben continuar trabajando en base a la interdisciplinariedad, a su vez incorporando de manera progresiva el uso de herramientas virtuales que fortalezcan el crecimiento pedagógico.

CAPITULO III

PRODUCTO CAPÍTULO III

LA PROPUESTA

Introducción

La presente guía metodológica demuestra los diversos recursos que presenta la herramienta la cual posee características como la animación la cual se encarga de dar vida a las imágenes , a los textos, los gráficos, las tablas generando movimientos, también la cuenta con interactividad ya que genera una experiencia a otro nivel de aprendizaje en donde tú puedes ser el protagonista, además de crear contenidos únicos y de hacer de los contenidos algo fuera de lo norma, y la última característica de Genially es la integración la cual permite insertar información de otras plataformas como Dropbox, Google Maps, YouTube, Twitter, Gráficos, Vídeos, Documentos, Redes Sociales, Gadgets, Imágenes 3D,... lo cual hace de la herramienta Genially adaptable a diferentes áreas del conocimiento como en la asignatura de Geografía del Ecuador. Además, esta herramienta presenta muchos elementos interactivos para los docentes ya que la misma ayuda a solucionar problemas, razonamiento espacial y geográfico.

Por eso la presente guía tiene como objetivo, blindar a los docentes con recursos didácticos y prácticos. El cual contribuya al desarrollo de las capacidades de aprendizaje y a la vez mejorar las habilidades de enseñanza.

Es entonces donde, la educación en todos los niveles y en especial la educación superior se ve influenciada hoy en día por las tecnologías de información y

comunicación ya que acceder a estos espacios virtuales demandan un conocimiento en el manejo de las TIC, además de conocer las herramientas digitales como Genially que permite crear contenidos interactivos utilizando recursos como imágenes, videos, audios, etc. los cuales permiten obtener un material de estudio dinámico y atractivo.

Por su parte, el docente debe mantenerse actualizado y a la vanguardia con la tecnología, aplicando para ello metodologías como la que ofrece Genially una herramienta online la cual permite crear contenidos multimedia interactivos, en los cuales se puede crear presentaciones, infografías, videos, catálogos, juegos los cuales facilitan la preparación de materiales de estudio.

Para lograrlo, es necesario la utilización adecuada de la herramienta Genially para crear material interactivo ocupando todas las bondades que brinda la herramienta, lo que da como resultado un contenido abundante en creatividad y de fácil manejo y comprensión.

En consonancia con lo anterior, se presenta la siguiente propuesta de innovación pedagógica, orientada a desarrollar competencias digitales en los docentes de la asignatura de Geografía del Ecuador.

Propuesta de solución al problema.

Nombre de la propuesta.

Guía metodológica para el manejo adecuado de la herramienta Genially.

Contextualización

La guía metodológica se llevará a cabo en la asignatura de Geografía del Ecuador, la cual es impartida por los docentes, específicamente direccionada a los estudiantes que se encuentran cursando la licencia profesional, quienes están conformados por 30 estudiantes y además servirá de apoyo a los 5 docentes del área de Geografía del Ecuador de la Escuela de Conductores Profesionales del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”.

Definición del tipo de producto

El siguiente trabajo tiene como finalidad elaborar una guía metodológica en la cual se detalle el paso a paso de cómo crear presentaciones en la herramienta Genially, utilizando todos los recursos que presenta esta herramienta para la

elaborar material interactivo y ejecutarlo en las aulas de clase de la escuela de conductores profesionales del Instituto Superior Tecnológico “ Mayor Pedro Traversari”, siendo Genially un instrumento web que facilita crear materiales audiovisuales la cual potencian los diferentes contenidos que se generan para los estudiantes. Esta herramienta, además de ayudar a hacer esta función tiene múltiples elementos como: presentaciones, infografías, vídeos, CV, cuestionarios entre otras. (Vinueza, 2020) De esta manera la presente guía contará con todos los elementos interactivos que permitan crear presentaciones creativas las cuales serán de gran utilidad para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura.

Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico

Con el objetivo de aportar al proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Geografía del Ecuador, mediante la práctica dinámica y participativa en el uso de la herramienta Genially, la presente guía permitirá la visualización del paso a paso sobre la utilización de Genially como herramienta para la creación de cualquier cosa que se te ocurra, presentaciones, infografías, juegos, material formativo... el cual será aprovechado por los estudiantes de la escuela de conductores profesionales del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”.

En este sentido lo que se pretende es la utilización de la herramienta Genially en los contenidos educativos de las actividades diarias y que los docentes elaboren sus planificaciones considerando a Genially como fuente de información y creación del material de estudio, de esta manera se ha elaborado la presente guía metodológica de trabajo especialmente enfocada a los docentes en la cual se detalla la utilidad de cada recurso que posee la herramienta a fin de obtener como resultado el uso y manejo de Genially en el aula de clases para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Elaborar una guía metodológica para el uso adecuado de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Geografía del Ecuador de la escuela de conductores profesionales del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”.

Objetivos específicos

1. Desarrollar habilidades digitales en el uso de la herramienta Genially para la creación de material de estudio.
2. Indagar información de recursos digitales que puedan aplicarse en la herramienta Genially para la creación de contenidos.
3. Incentivar a los docentes al manejo de la herramienta Genially en la planificación de las actividades académicas.

Elementos que la conforman.

Destrezas con criterios

Plan de clases para aplicar contenidos de la asignatura de Geografía del Ecuador.

Actividades y recursos realizados con la herramienta Genially

Modelo educativo

ADDIE

Para Olivo Trejo y Lozano Martínez (2017), el Modelo ADDIE es un proceso con enfoque sistemático y centrado en el estudiante que sirve como guía de referencia para el desarrollo de productos educativos y recursos de aprendizaje, para facilitar la construcción de conocimiento y habilidades durante episodios de aprendizaje guiado.

Análisis:

El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.

Antes de comenzar cada licencia profesional de la Escuela de Conductores Profesionales del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari” es importante conocer el contexto educativo en el cual se desarrolló la asignatura de Geografía del Ecuador durante el período de clases, conociendo así sus las deficiencias detectadas en el período previo. Dentro de las mismas se encuentra el desarrollo de la asignatura la de Geografía del Ecuador y la forma en cómo los estudiantes aprenden dichos contenidos a fin de conocer su desempeño académico.

Cuadro N° 23 Planificación de destrezas con criterios de desempeño

PLANIFICACIÓN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
DATOS INFORMATIVOS					
Nombre de la Institución:	Escuela de Conductores Profesionales del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”				
Nombre del Docente:				Fecha:	10-07-2021
Asignatura:	Geografía del Ecuador	Curso:	1	Año Lectivo:	2021-2021
Tema:	Ecuador país maravilloso			Tiempo:	2 horas
Unidad Didáctica:	Región Insular o Galápagos y sus características.				
PLANIFICACIÓN					
Objetivo de la Unidad:	Identificar las características propias que posee la región Insular según su ubicación geográfica, para conocer su estructura interna de mejor manera.				
Criterios de evaluación:					
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE					
Destrezas con Criterio De Desempeño	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación		
			Indicadores de Evaluación de la Unidad	Técnicas e Instrumentos de Evaluación	
Indagar y elaborar un ensayo sobre la flora, fauna, que posee Galápagos y resaltar la diferencia con la flora y fauna de la región Sierra.	<p>Experiencias Dialogar: ¿Cuáles son las características de la flora y fauna de la región Galápagos?</p> <p>Conceptualización Observar la presentación en Genially sobre las características de la flora y fauna de la región Galápagos.</p> <p>Aplicación Realizar un cuadro comparativo en Canva, sobre la flora y fauna de Galápagos versus la flora y fauna de la Sierra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Internet • Presentación • Imágenes • Cuaderno de trabajo 	Reconoce la importancia que posee un ecosistema para la flora y fauna que habitan dentro de cada región del Ecuador, a fin de cuidar proteger y los recursos naturales del país.	<p>Técnica: Evaluación</p> <p>Instrumento: Cuestionarios en Quiz y juegos online.</p>	

✓ **Diseño:**

Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.

A partir del análisis y teniendo como propósito aprender de contenidos de la asignatura de manera distinta es necesario identificar la herramienta a utilizar para la creación del material de estudio por parte de los docentes. Teniendo en cuenta la herramienta Genially, la cual responde a las siguientes incógnitas, ¿qué?, ¿con qué y cómo? y ¿para qué?, el objetivo sería: Elaborar una guía metodológica del uso de la herramienta Genially y sus beneficios en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Geografía del Ecuador de la escuela de conductores profesionales del Instituto Superior Tecnológico “Mayor Pedro Traversari”.

Es importante mencionar que como la herramienta Genially, ya posee una estructura. En esta fase se dedicará al proceso de registro en la plataforma, para luego en la fase de desarrollo mostrar cada uno de los pasos para la elaboración de recursos y actividades que ayuden en el proceso de aprendizaje de la Geografía del Ecuador.

- **Creación de una cuenta en Genially y utilización de plantillas:**

Para acceder a esta herramienta deberás seguir los siguientes pasos:

1.-Introduce la dirección <https://genial.ly/es/>

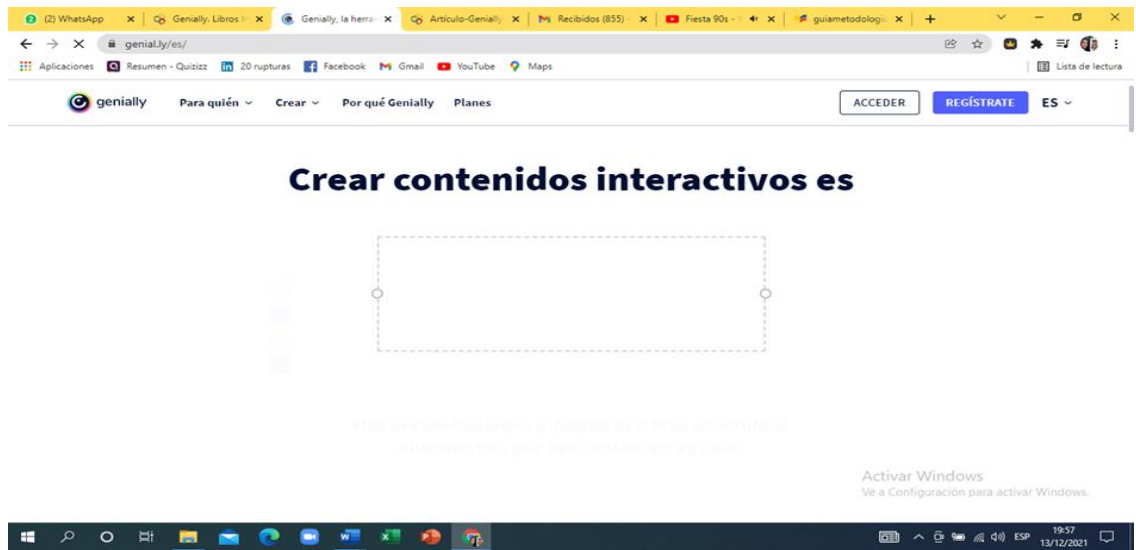


Gráfico 19 Crear plantillas

Elaborado por: Diana Carrera

Haz clic en “**Regístrate**” para crear tu cuenta, hay una opción totalmente gratuita para comenzar.

2.- Te aparecerá esta pantalla en la cual debes regístrate, lo cual no es necesario ya que puedes ingresar con cuentas como Gmail, Facebook, Twitter, LinkedIn, pero si deseas crearlo también lo puedes hacer de la siguiente manera:

A continuación, se debe completar alguna información sobre tu perfil. En la pantalla, tendrás que seleccionar si te dedicas a la educación, a crear contenido corporativo o a Social Media. Después selecciona unos de los diferentes perfiles, según la opción seleccionada: Profesor, alumno, diseñador... y haz clic en «**Siguiente**».

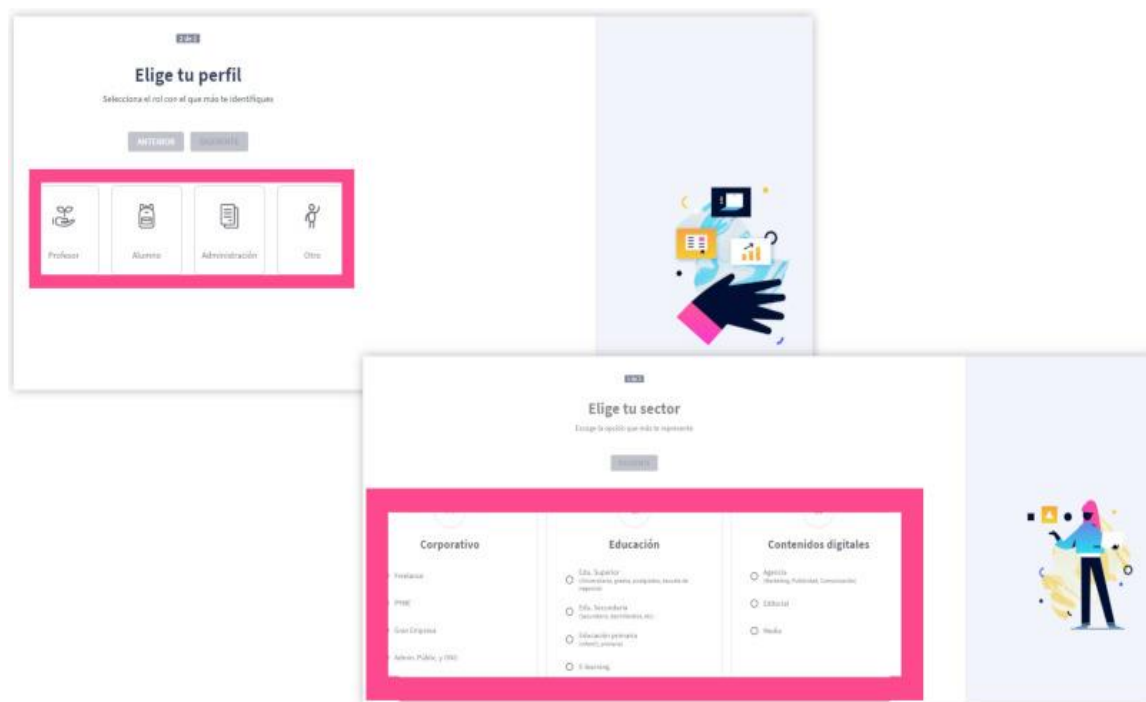


Gráfico 20 Crear cuenta

Elaborado por: Diana Carrera

- El apartado «**Mis Creaciones**», es donde podrás acceder a tus presentaciones, al inicio estará vacío, pero lo podrás ir llenado de acuerdo a tu necesidad.
- En el apartado «**Mi Marca**» puedes configurar tus colores corporativos, si dispones de un plan de pago cabe recalcar que Genially tiene espacios gratuitos y pagos todo dependerá de lo que utilices para que ajustes tus presentaciones.
- En la sección «**Inspiración**» puedes ver otras presentaciones realizadas con Genial.ly para obtener ideas. Otras opciones son consultar los planes, hacer un tour por la herramienta, acceder a la academia de formación o la ayuda a fin de guiarte en la creación de tu nuevo contenido.

✓ **Desarrollo:**

La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.

- Para crear tu primera presentación con Genially, haz clic en el botón azul «Crear Genially»

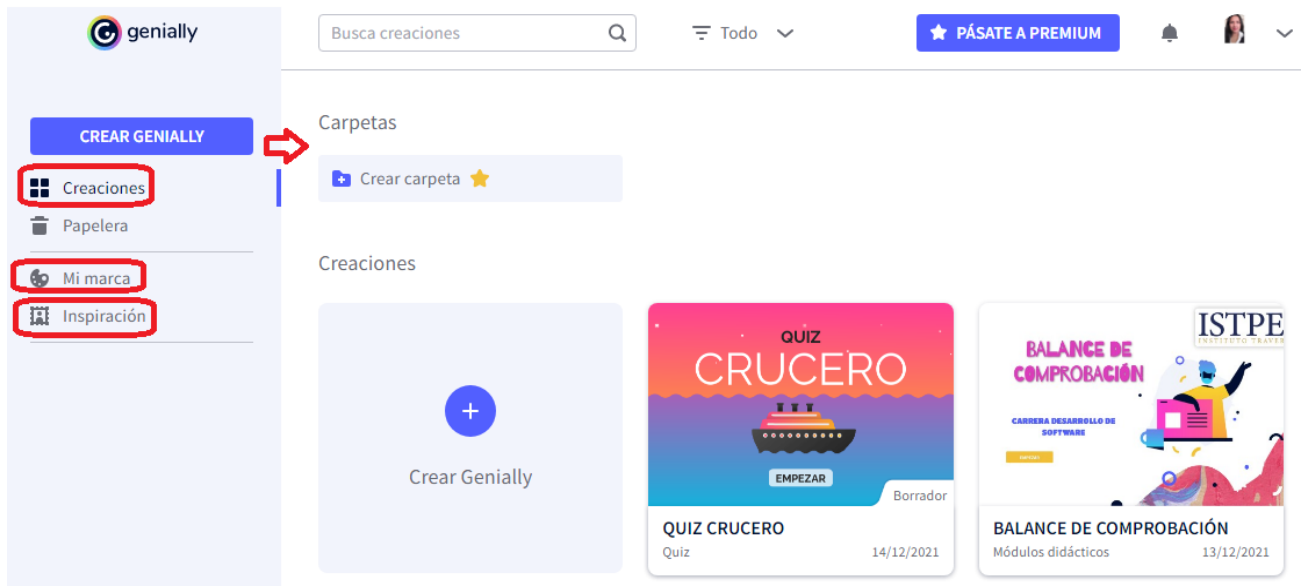


Gráfico 21 Plantillas

Elaborado por: Diana Carrera

4.- Genially tiene 9 plantillas, pero las más utilizadas por los usuarios para la creación de contenidos son las que se va a presentar a continuación:

Pasos para crear presentaciones

Plantilla PRESENTACIONES:

A continuación, selecciona la que más se ajuste a la necesidad del contenido a realizar, en este caso seleccionamos la plantilla con el nombre **PIZARRA ANIMADA**:

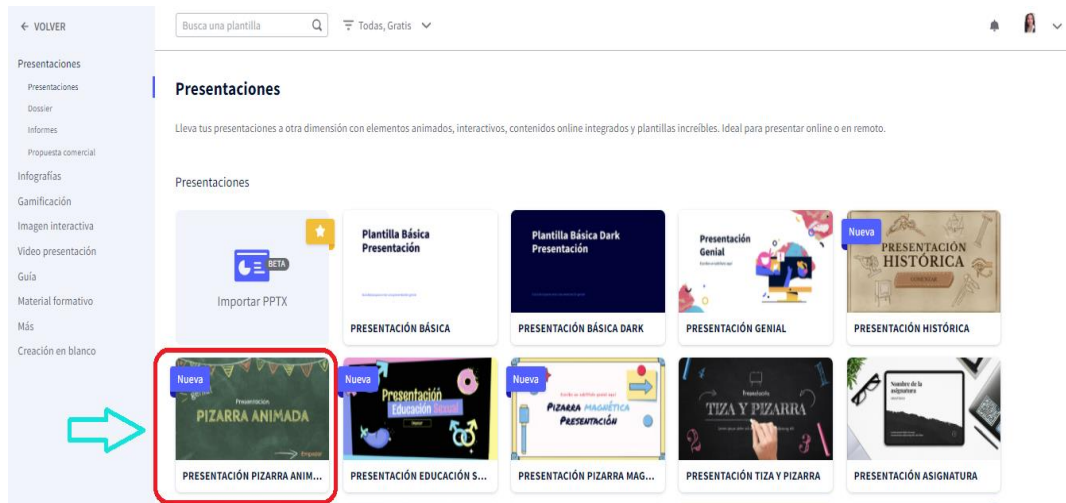


Gráfico 22 Plantilla de pizarra

Elaborado por: Diana Carrera

Selecciona las páginas que se ajusten a la necesidad del contenido, como se muestra en la siguiente imagen:



Gráfico 23 Pagina de la pizarra

Elaborado por: Diana Carrera

En este espacio se comienza a crear la presentación y elegir los elementos que desees, a continuación, se coloca un ejemplo:

Una vez que se tiene las páginas que se desea para crear el contenido, se tiene la opción “**TEXTO**” la cual sirve para escoger el tipo de Título que se desea insertar en la presentación, se da clic en el título que le guste y aparecerá en la página, una vez en la página se puede comenzar a escribir el contenido:

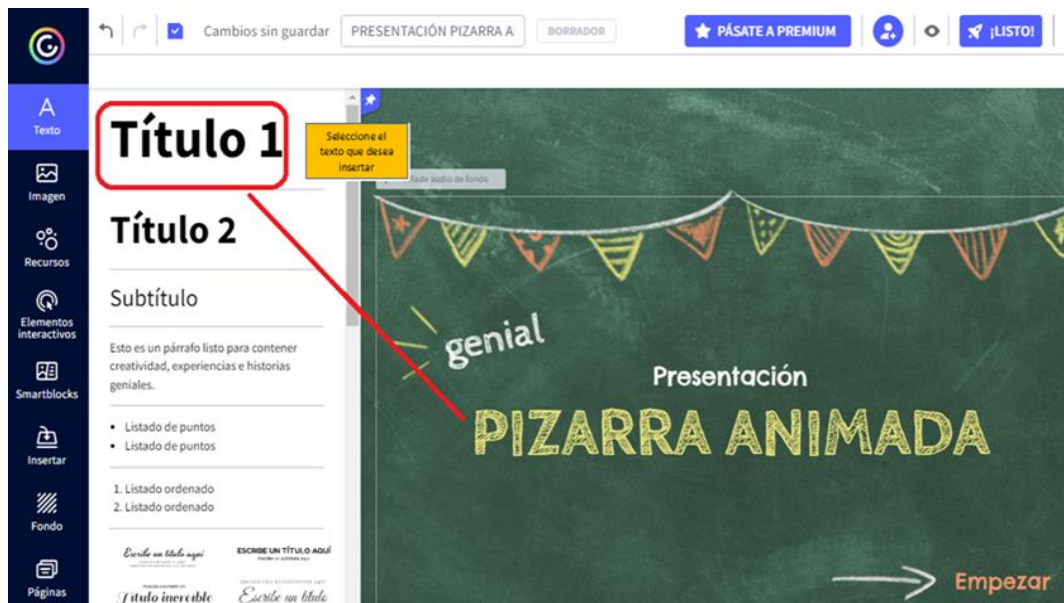


Gráfico 24 Pizarra animada
Elaborado por: Diana Carrera

También se debe seleccionar el tipo de letra y tamaño que se desea a fin de hacer los cambios necesarios para que la presentación quede bien, se da clic en el tipo de letra que le guste, seleccione el tamaño de la fuente y acepta los cambios:

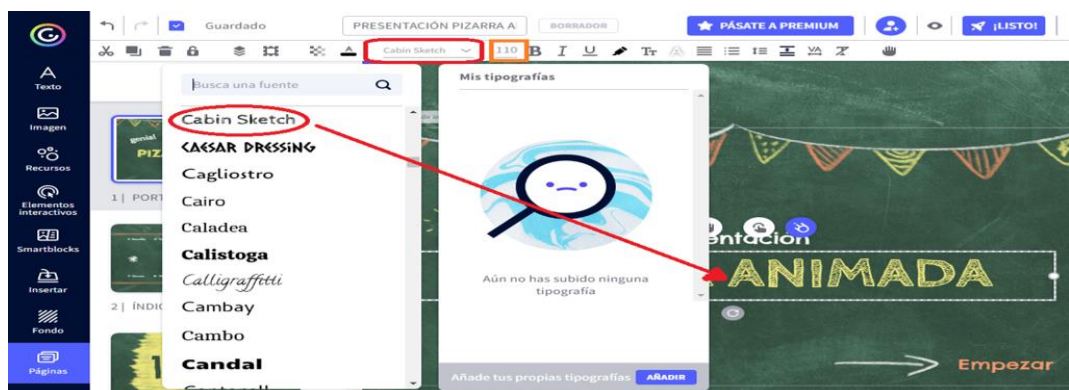


Gráfico 25 Elección de la función
Elaborado por: Diana Carrera

Para insertar gráficos a la presentación se da clic en la opción imagen en la cual se presentará una serie de opciones la más común son las imágenes que posee la herramienta, pero si desea subir una imagen también se lo puede hacer, dando clic en la opción que está indicando la flecha (véase en el gráfico), a continuación, se detalla el proceso para hacerlo:

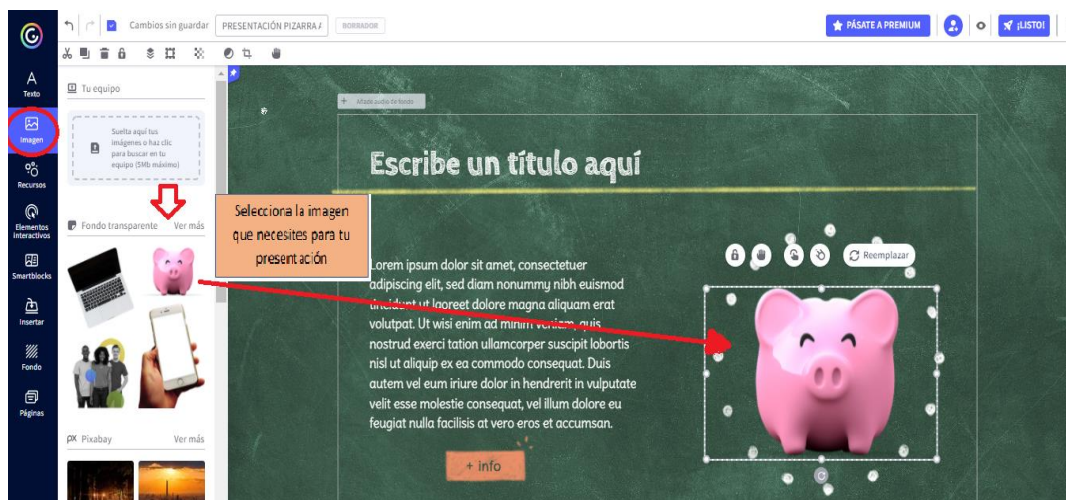


Gráfico 26 Elección del titulo

Elaborado por: Diana Carrera

La opción recursos permite insertar formas, iconos, gráficas a la presentación para lo cual se da clic en esta opción y se desprende la pantalla mostrando formas distintas que se puede utilizar para diseñar la presentación, a continuación, se muestra como se realiza:



Gráfico 27 Escribir texto

Elaborado por: Diana Carrera

La opción elementos interactivos permite insertar botones los cuales permiten tener funciones de ver videos, texto, juegos, ya que cuentan con interactividad y animación como movimientos de los botones, a continuación, se muestra un ejemplo:

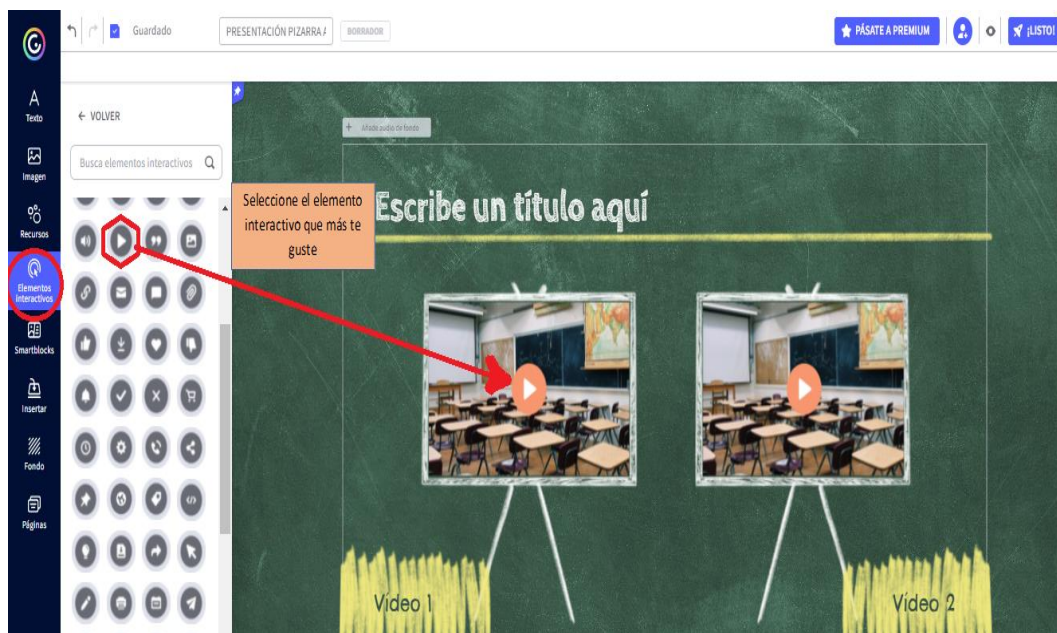


Gráfico 28 Selección del icono

Elaborado por: Diana Carrera

La opción smartblocks son un complemento que le permite realizar actividades de matemáticas con la clase escribiendo números en la página, para ayudar a mejorar la presentación insertando datos, tablas y gráficas, se da clic en la opción smartblocksy se le desprenden algunas opciones que a continuación, se muestran en la imagen:



Gráfico 29 Escribir un título

Elaborado por: Diana Carrera

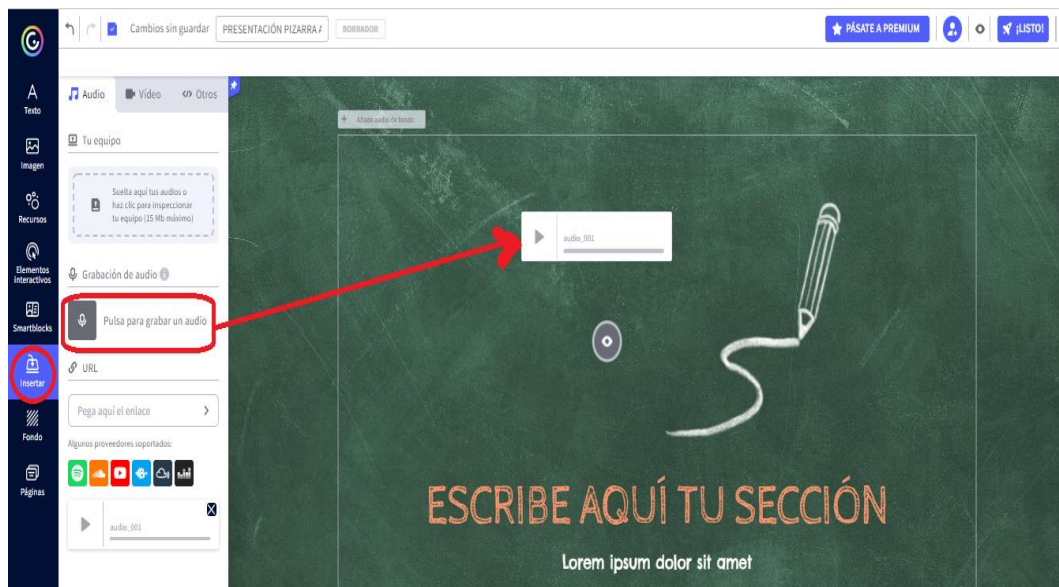


Gráfico 30 Grabar audio

Elaborado por: Diana Carrera

La opción insertar permite grabar audios, los cuales permite generar un audio para dar indicaciones en la presentación a los usuarios que visualicen el material, a continuación, se da clic en la opción insertar y se da clic en la opción pulsa para grabar audio y se puede empezar a grabar lo que se va a ocupar:

La opción fondo permite colocar una imagen, color, margen que se desee a la presentación a fin de mejorar el contenido, se da clic en la opción fondo y se elige la imagen , margen deseado para la página de la presentación:

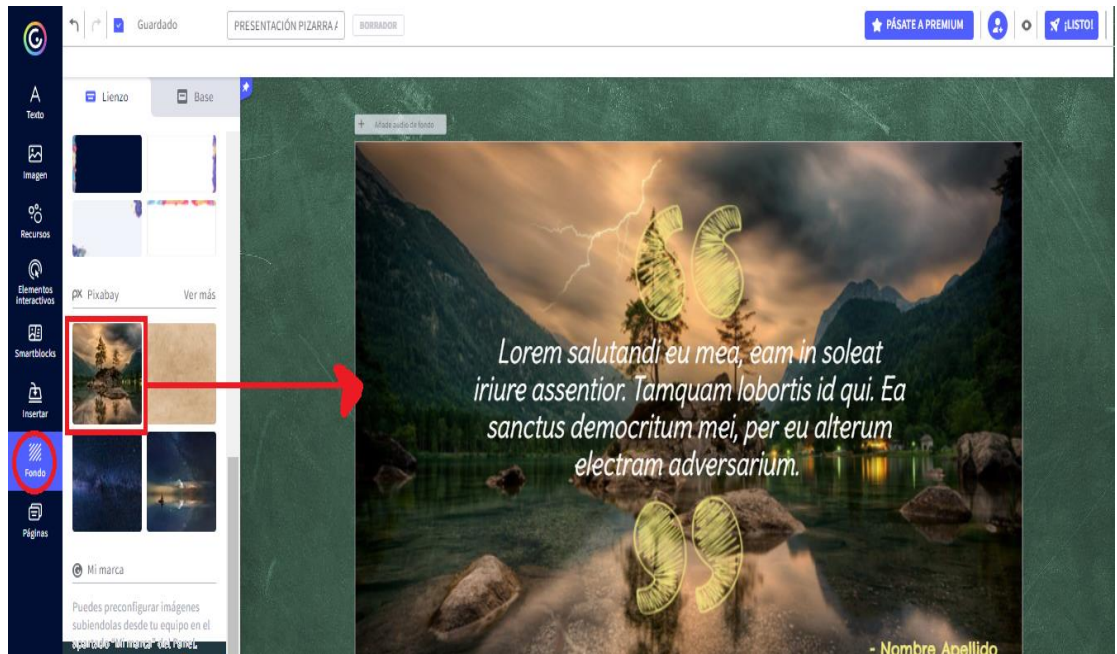


Gráfico 31 Fondo de imagen

Elaborado por: Diana Carrera

La opción páginas permite navegar para visualizar las páginas de la presentación a fin de ir a la página deseada, se da clic en la página que se desea trabajar:

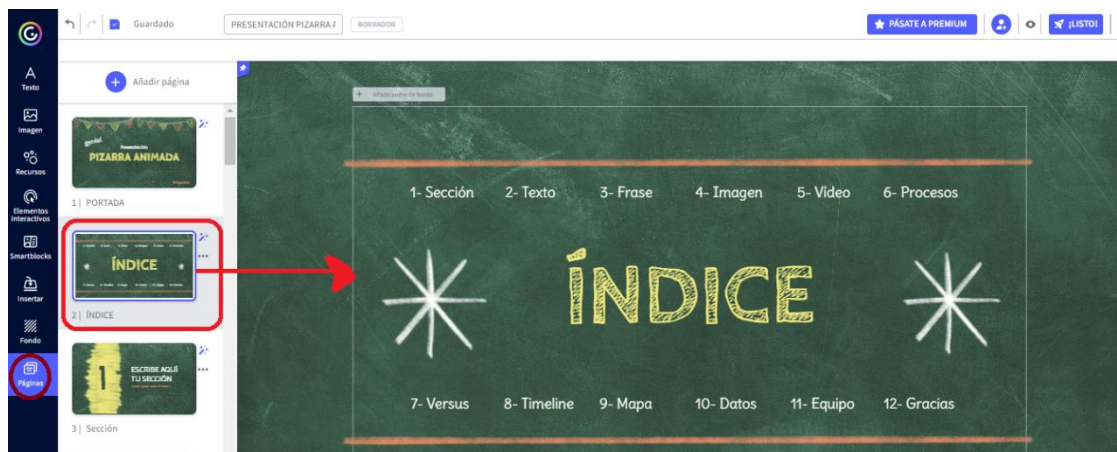


Gráfico 32 Índice

Elaborado por: Diana Carrera

Para guardar la presentación realizada se da clic en la opción “LISTO” el mismo que se encuentra en la parte de arriba a lado derecho, después se mostrará la siguiente pantalla en la cual se colocará un título a la presentación y estará listo el material creado en Genially:

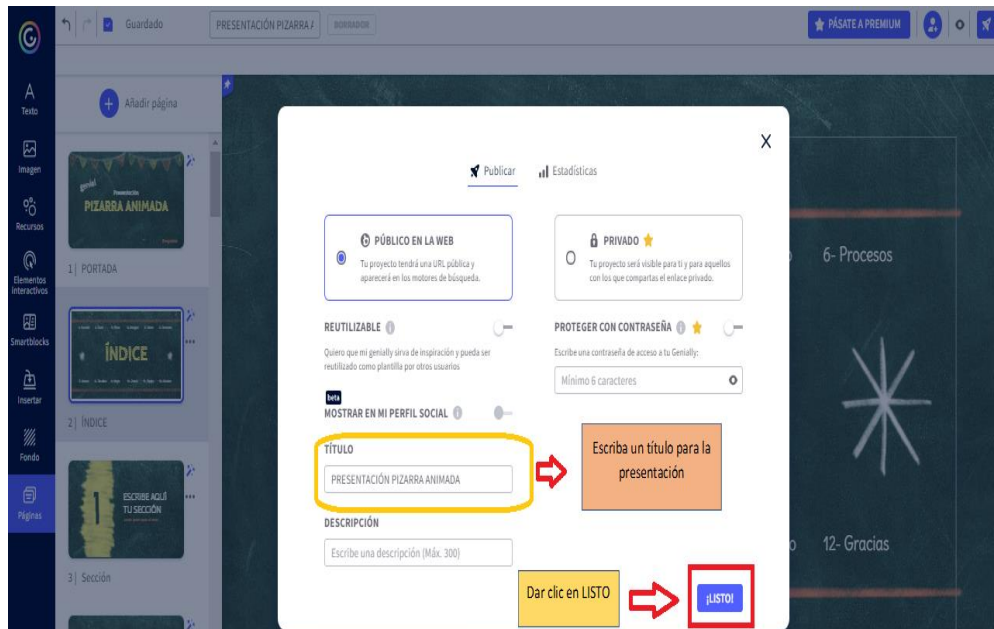


Gráfico 33 Guardar

Elaborado por: Diana Carrera

Una vez que se da cumplimiento a la orden anterior aparecerá la forma en la que quieres mostrar la presentación realizada, para ello adjunto la pantalla en la cual se muestra lo mencionado anteriormente:



Gráfico 34 Adjuntar a la pantalla

Elaborado por: Diana Carrera

Al dar clic en la opción “PRESENTAR” se muestra el contenido realizado, al dar clic en la flecha que se señala en la imagen adjuntada se podrá pasar las páginas de la presentación:



Gráfico 35 Presentación de pizarra animada

Elaborado por: Diana Carrera

Pasos para crear infografías

Plantilla INFOGRAFÍAS:



Gráfico 36 Ejecución de la Infografía

Elaborado por: Diana Carrera

Seleccione la plantilla que le agrade y comience a crear el contenido deseado, una vez que se elige la infografía se da clic y se abrirá la plantilla:

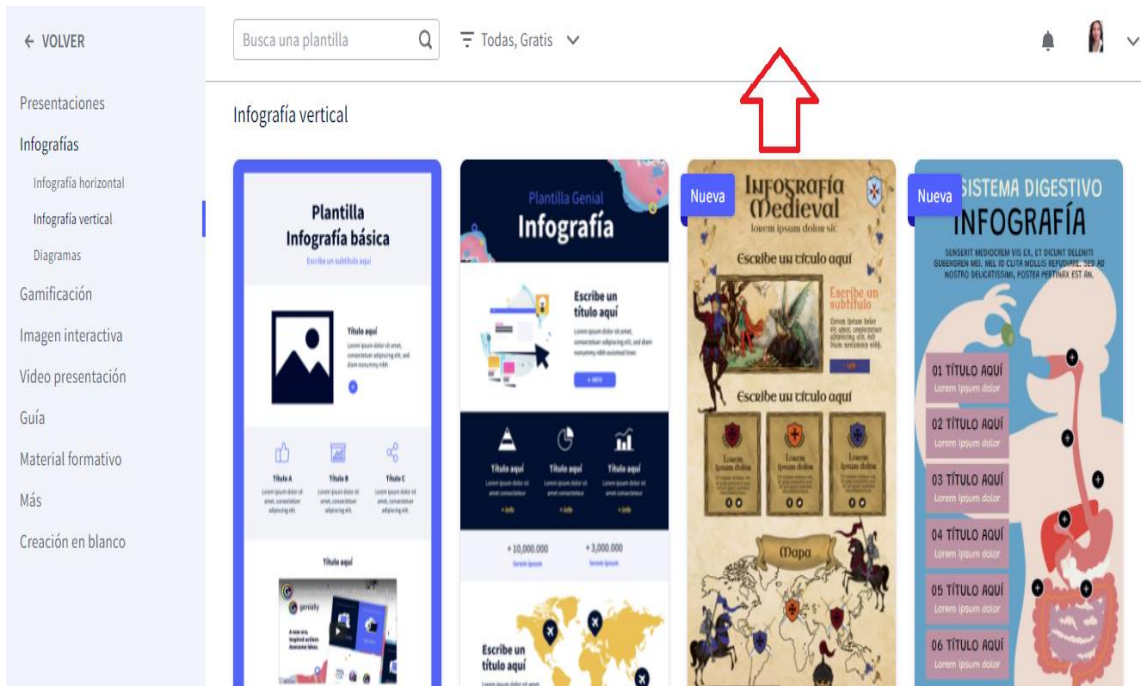


Gráfico 37 Selección de la infografía

Elaborado por: Diana Carrera

Una vez que se tiene las páginas que se desea para crear el contenido, se tiene la opción “**TEXTO**” la cual sirve para escoger el tipo de Título que se desea insertar en la infografía, se da clic en el título que le guste y aparecerá en la página, una vez en la página se puede comenzar a escribir el contenido:

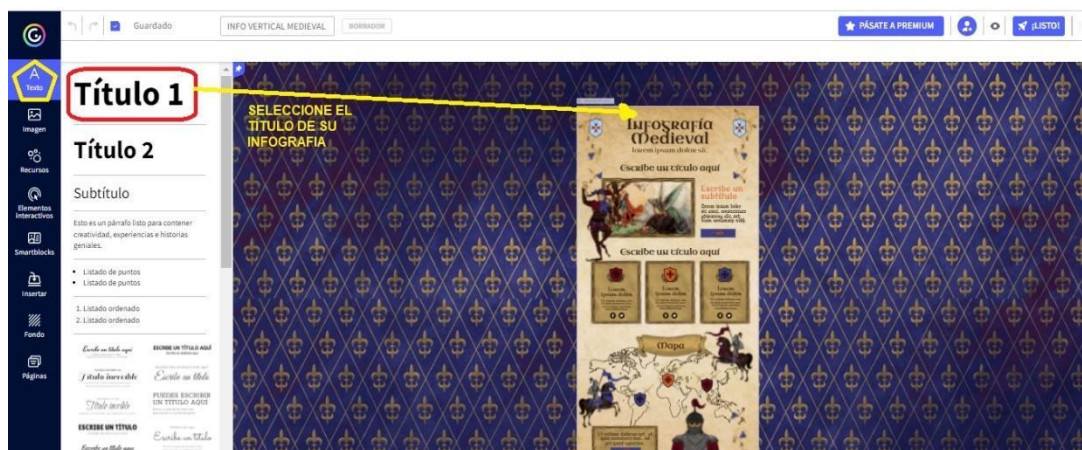


Gráfico 38 Elección del título

Elaborado por: Diana Carrera

También se debe seleccionar el tipo de letra y tamaño que se desea a fin de hacer los cambios necesarios para que la infografía quede bien, se da clic en el tipo de letra que le guste, seleccione el tamaño de la fuente y color y acepta los cambios, a continuación, se muestra la manera de cómo hacerlo:

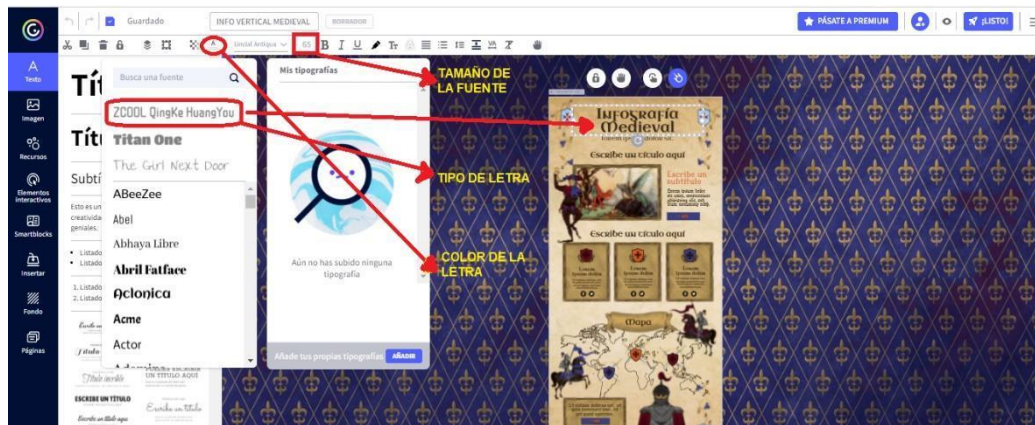


Gráfico 39 Elección de título

Elaborado por: Diana Carrera

Para insertar gráficos a la infografía se da clic en la opción imagen en la cual se presentará una serie de opciones la más común son las imágenes que posee la herramienta, pero si desea subir una imagen también se lo puede hacer, dando clic en la opción que está indicando la flecha (véase en el gráfico 39), a continuación, se detalla el proceso para hacerlo:

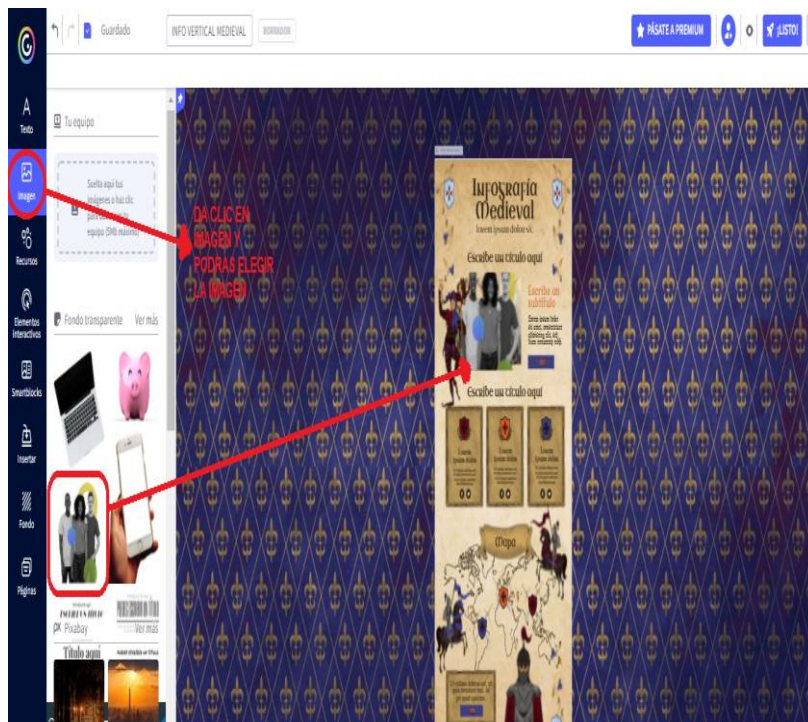


Gráfico 40 Elección de figura

Elaborado por: Diana Carrera

La opción recursos permite insertar formas, iconos, gráficas a la infografía para lo cual se da clic en esta opción y se desprenden de la pantalla mostrando formas distintas que se puede utilizar para diseñar la presentación, a continuación, se muestra como se realiza:

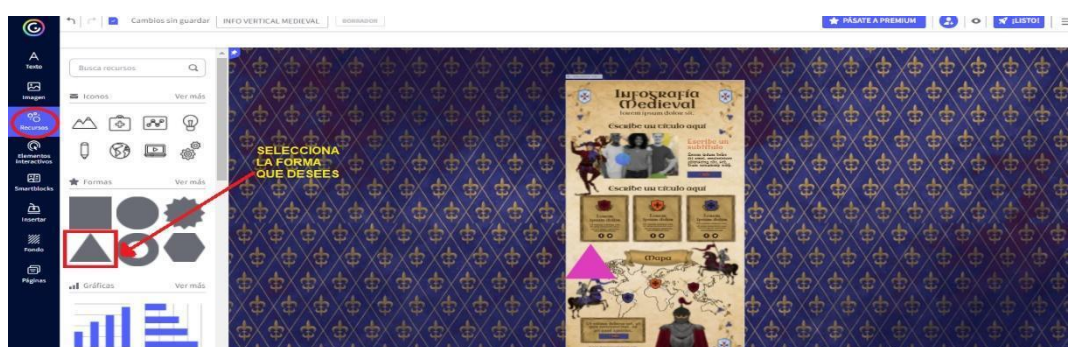


Gráfico 41 Elección de iconos

Elaborado por: Diana Carrera

La opción elementos interactivos permite insertar botones en la infografía, los cuales permiten tener funciones de ver videos, texto, juegos, ya que cuentan con interactividad y animación como movimientos de los botones, a continuación se muestra un ejemplo:

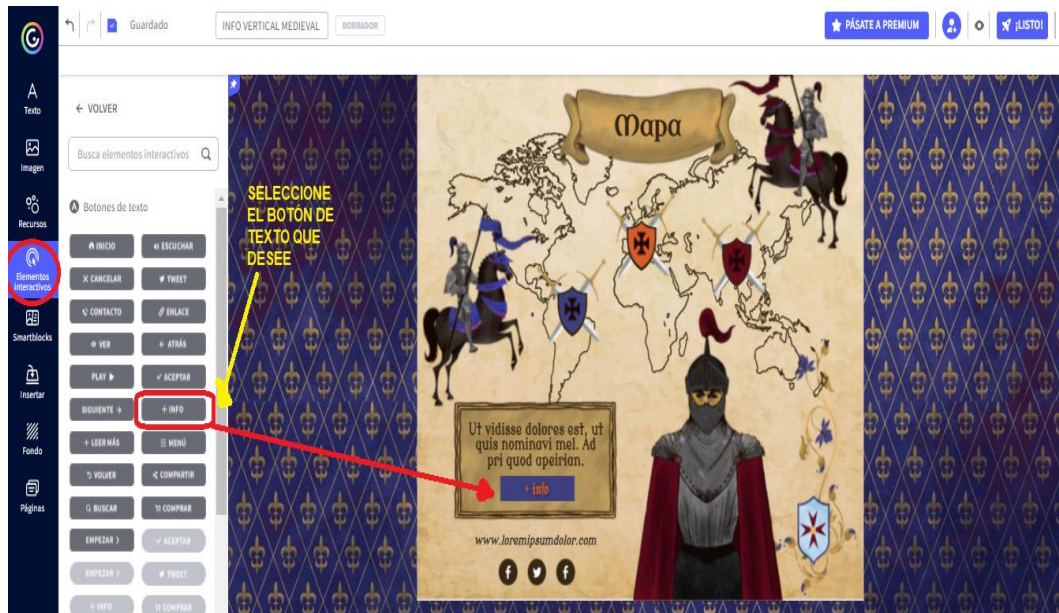


Gráfico 42 Elegir el objetivo interactivo

Elaborado por: Diana Carrera

La opción smartblocks son un complemento que le permite realizar actividades de matemáticas con la clase escribiendo números en la página, para ayudar a mejorar la presentación insertando datos, tablas y gráficas, se da clic en la opción smartblocksy se le desprenden algunas opciones que a continuación, se muestran en la imagen:



Gráfico 43 Opción Smartblocks

Elaborado por: Diana Carrera

La opción insertar permite grabar audios, los cuales permite generar un audio para dar indicaciones en la infografía a los usuarios que visualicen el material, a continuación, se da clic en la opción insertar y se da clic en la opción pulsa para grabar audio y se puede empezar a grabar lo que se va a ocupar:

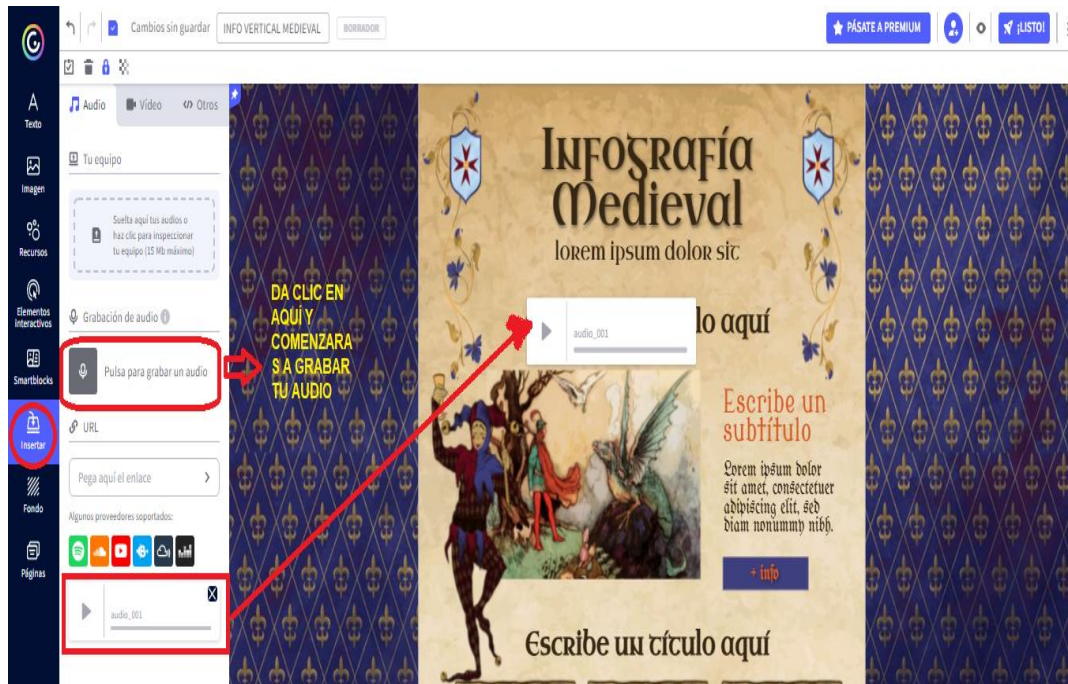


Gráfico 44 Grabar audios

Elaborado por: Diana Carrera

La opción fondo permite colocar una imagen, color, margen que se desee en la infografía a fin de mejorar el contenido, se da clic en la opción fondo y se elije la imagen , margen deseado para la página de la presentación:

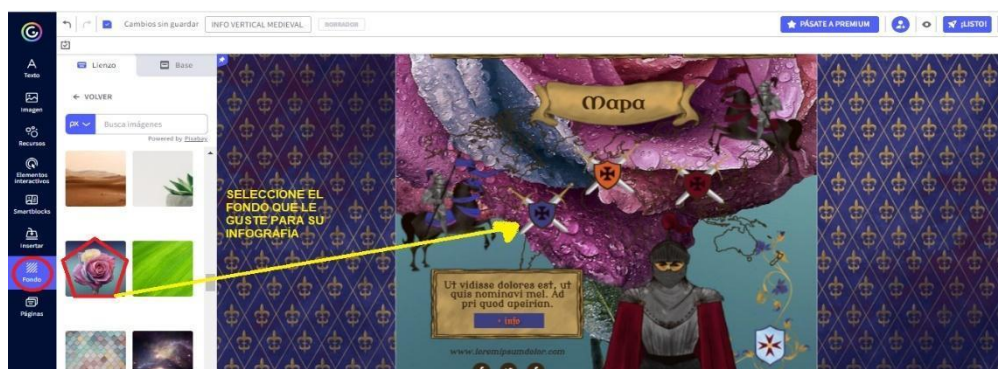


Gráfico 45 Fondo de elección

Elaborado por: Diana Carrera

La opción páginas permite navegar para visualizar las páginas de la infografía a fin de ir a la página deseada, se da clic en la página que se desea trabajar:

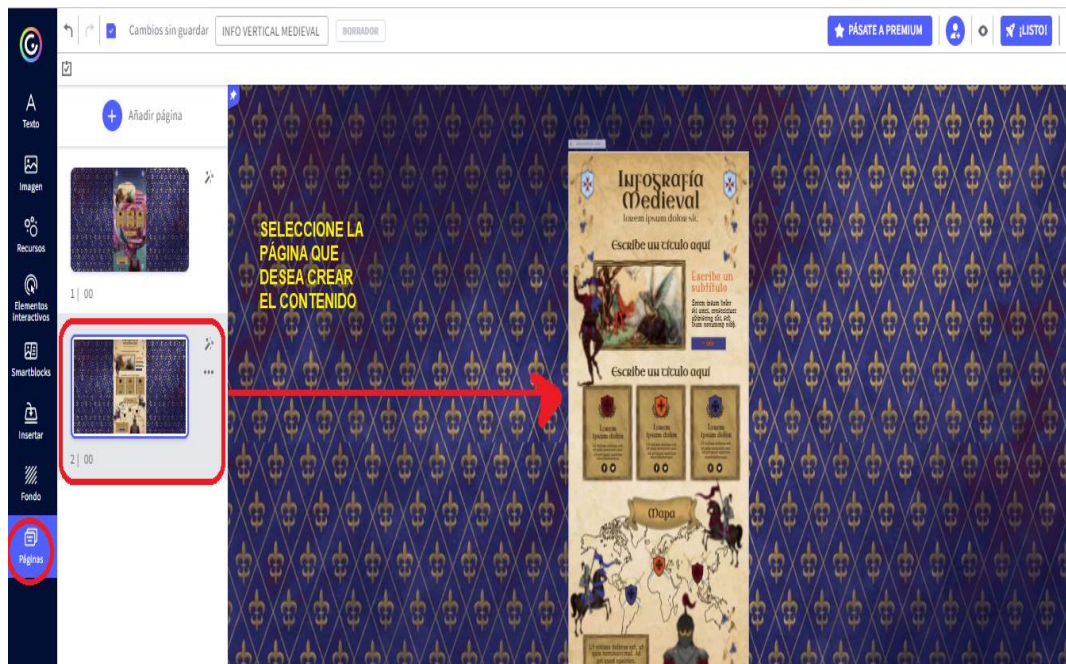


Gráfico 46 Navegación de la infografía

Elaborado por: Diana Carrera

Para guardar la infografía realizada se da clic en la opción “ LISTO” el mismo que se encuentra en la parte de arriba a lado derecho, despues se mostrara la siguiente pantalla en la cual se colocará un titulo a la infografía y estará listo el material creado en Genially:



Gráfico 47 Guardar información de la infografía

Elaborado por: Diana Carrera

Una vez que se da cumplimiento a la orden anterior aparecera la forma en la que quieres mostrar la infografía realizada, para ello adjunto la pantalla en la cual se muestra lo mencionado anteriormente:



Gráfico 48 Mostar infografía

Elaborado por: Diana Carrera

Al dar clic en la opción “VISUALIZAR” se muestra el contenido realizado, al dar clic en la flecha que se señala en la imagen adjuntada se podrá pasar las paginas de la infografía:



Gráfico 49 Visualizar

Elaborado por: Diana Carrera

Pasos para crear videos

Plantilla VIDEO:

En esta plantilla se puede crear videos con la información que se desea presentar al público, a continuación, se muestra lo mencionado:



Gráfico 50 Elaboración de videos

Elaborado por: Diana Carrera

Seleccionamos la plantilla de video que se ajuste al contenido que se necesita, se da clic y automáticamente se presenta la plantilla para comenzar a desarrollar el contenido:

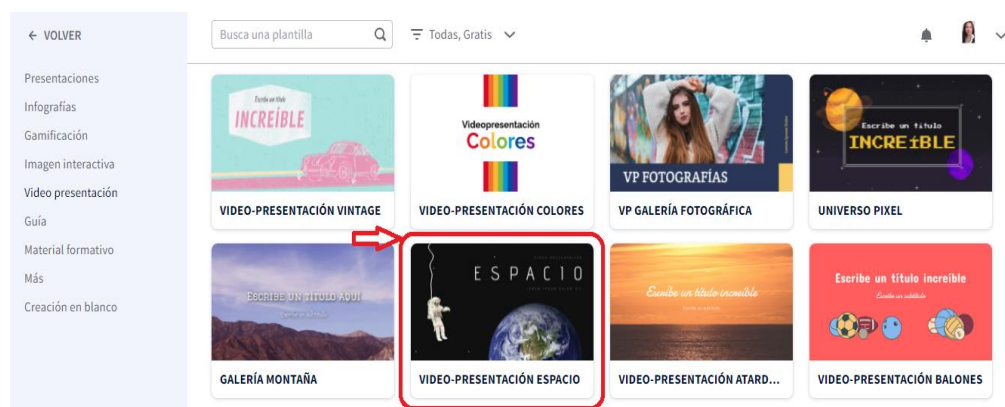


Gráfico 51 Plantilla de videos

Elaborado por: Diana Carrera

Selecciona las páginas para crear el video:



Gráfico 52 Selección de páginas

Elaborado por: Diana Carrera

Una vez que se tiene las páginas que se desea para crear el video, se tiene la opción “**TEXTO**” la cual sirve para escoger el tipo de Título que se desea insertar en el video, se da clic en el título que le guste y aparecerá en la página, una vez en la página se puede comenzar a escribir el contenido:

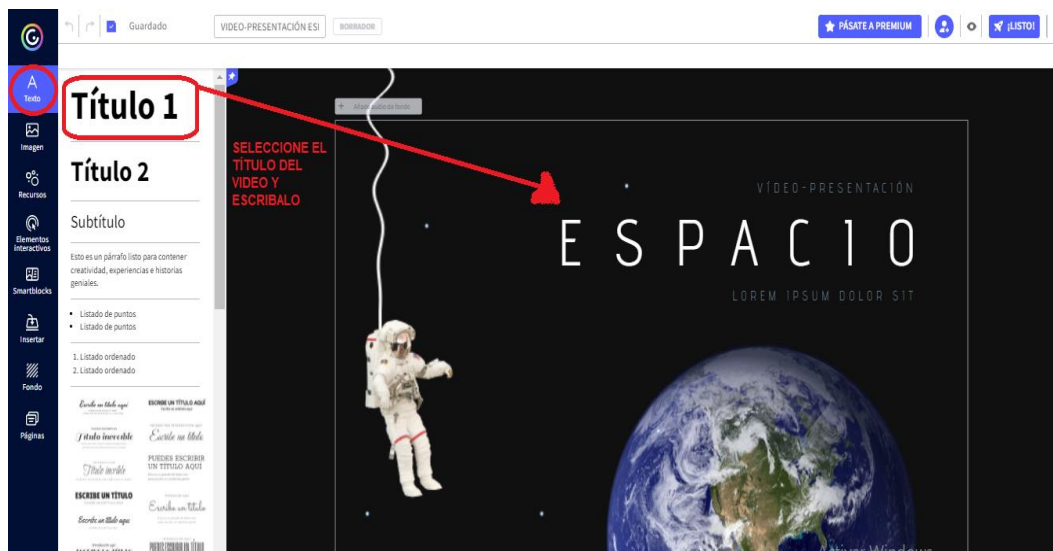


Gráfico 53 Selección de páginas

Elaborado por: Diana Carrera

También se debe seleccionar el tipo de letra y tamaño que se desea a fin de hacer los cambios necesarios para que el video quede bien, se da clic en el tipo de letra que le guste, seleccione el tamaño de la fuente y color y acepta los cambios, a continuación, se muestra la manera de cómo hacerlo:

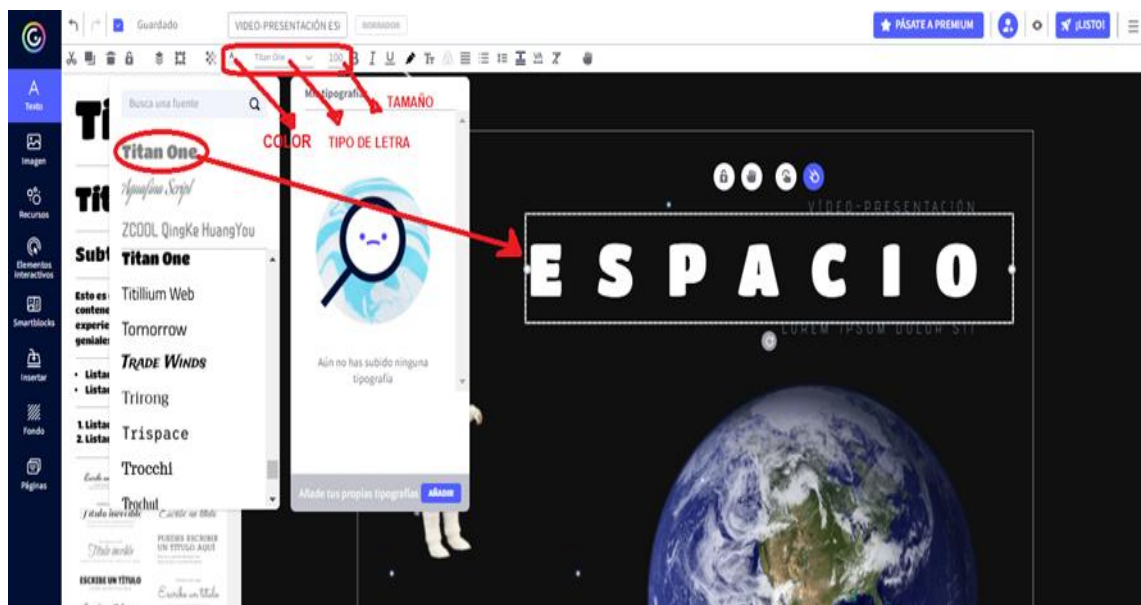


Gráfico 54 Selección de páginas

Elaborado por: Diana Carrera

Para insertar gráficos en el video se da clic en la opción imagen en la cual se presentará una serie de opciones la más común son las imágenes que posee la herramienta, pero si desea subir una imagen también se lo puede hacer, dando clic en la opción que está indicando la flecha (véase en el gráfico), a continuación, se detalla el proceso para hacerlo:

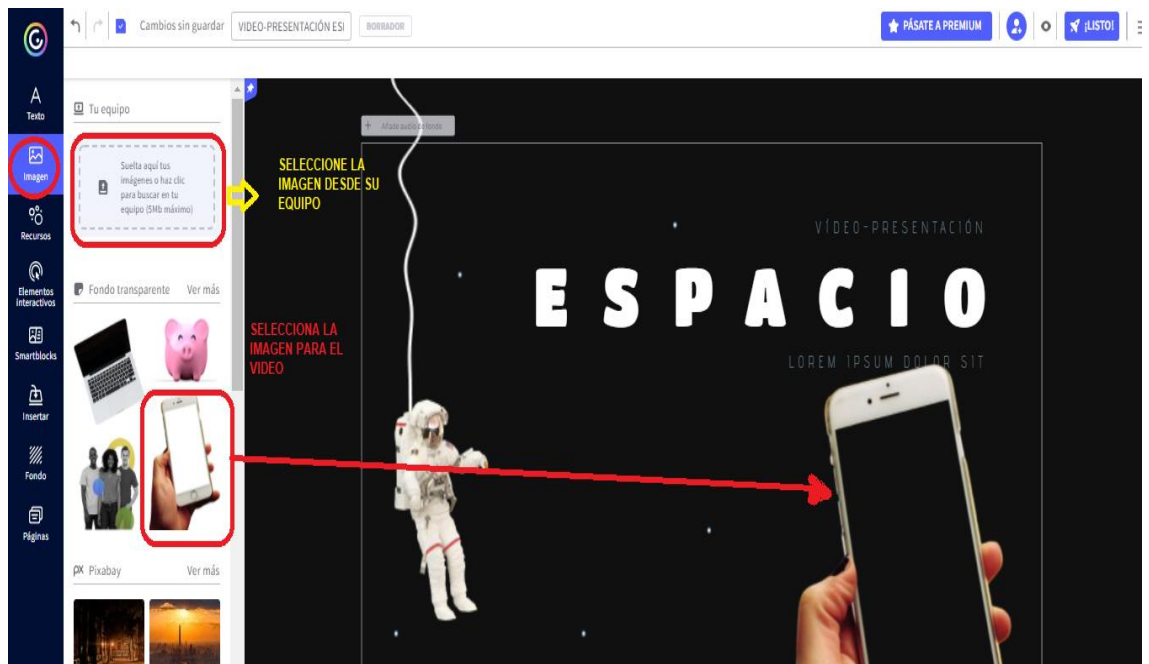


Gráfico 55 Selección de páginas

Elaborado por: Diana Carrera

La opción recursos permite insertar formas, iconos, gráficas en el video para lo cual se da clic en esta opción y se desprende de la pantalla mostrando formas distintas que se puede utilizar para diseñar el contenido del video, a continuación, se muestra como se realiza:

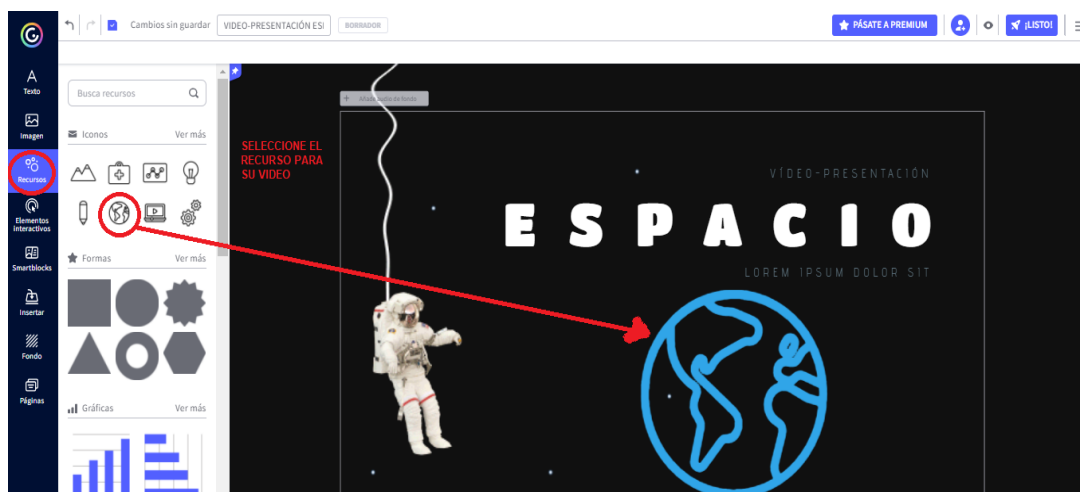


Gráfico 56 Selección de páginas

Elaborado por: Diana Carrera

La opción elementos interactivos permite insertar botones en el video, los cuales permiten tener funciones de ver videos, texto, juegos, ya que cuentan con interactividad y animación como movimientos de los botones, a continuación se muestra un ejemplo:

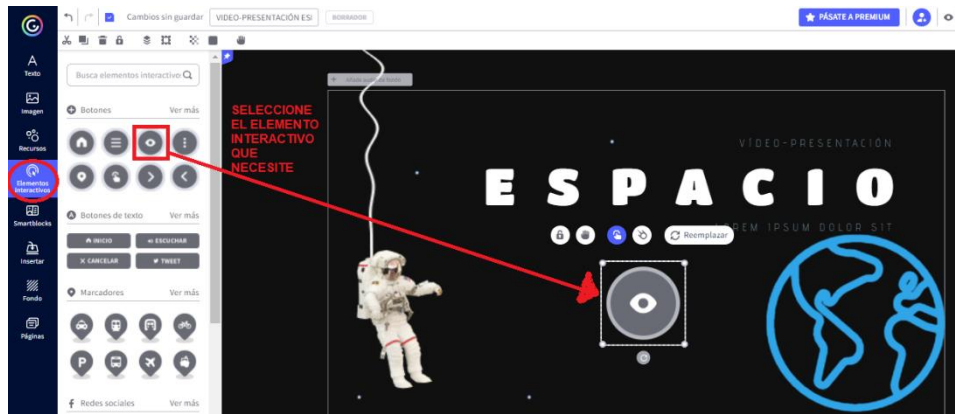


Gráfico 57 Selección de páginas

Elaborado por: Diana Carrera

La opción smartblocks son un complemento que le permite realizar actividades de matemáticas con la clase escribiendo números en la página, para ayudar a mejorar la presentación insertando datos, tablas y gráficas, se da clic en la opción smartblocksy se le desprenden algunas opciones que a continuación, se muestran en la imagen:

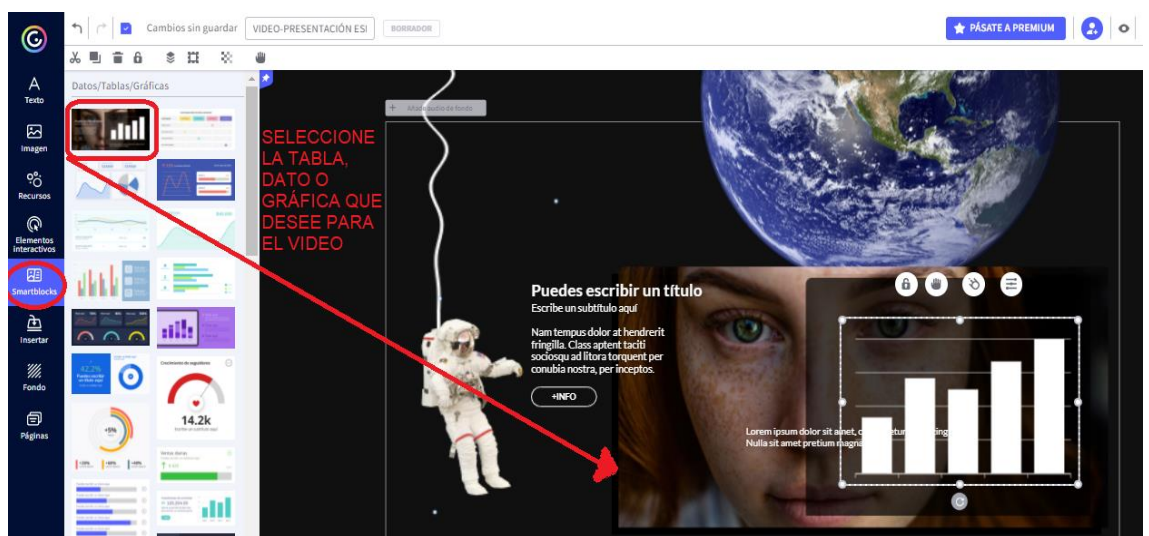


Gráfico 58 Smartblocks

Elaborado por: Diana Carrera

La opción insertar permite grabar audios, los cuales permite generar un audio para dar indicaciones en el video a los usuarios que visualicen el material, a continuación, se da clic en la opción insertar y se da clic en la opción pulsa para grabar audio y se puede empezar a grabar lo necesitado:

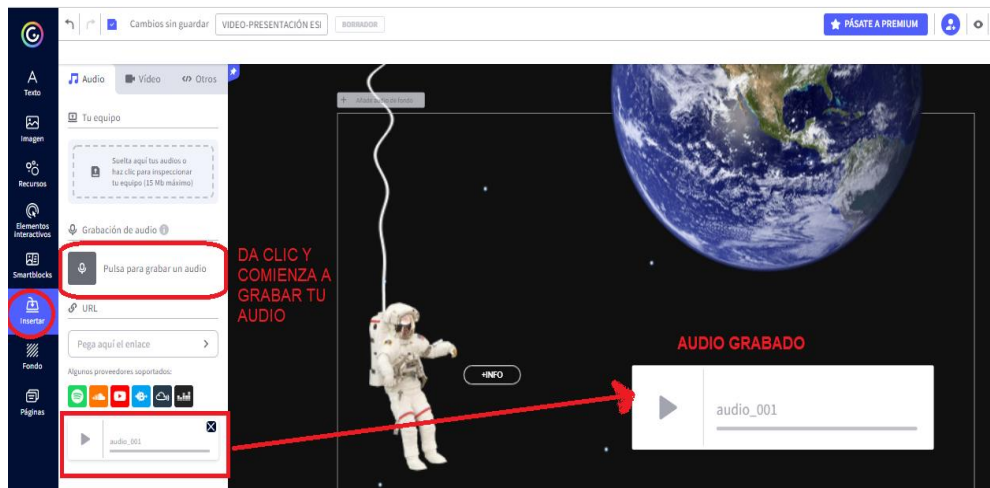


Gráfico 59 Grabar Audios

Elaborado por: Diana Carrera

La opción fondo permite colocar una imagen, color, margen que se desee en el video a fin de mejorar el contenido y hacerlo llamativo, se da clic en la opción fondo y se elige la imagen, margen deseado para la página de la presentación:

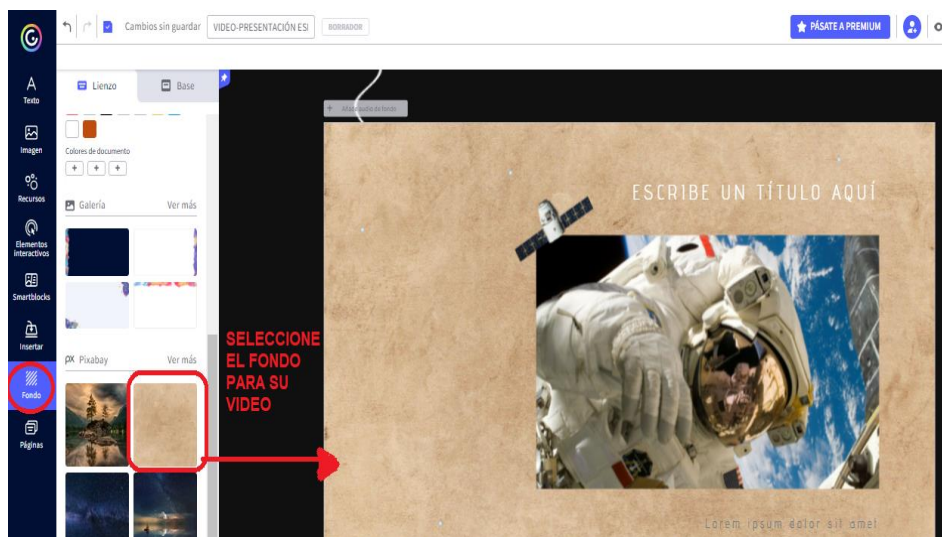


Gráfico 60 Fondos de la aplicación

Elaborado por: Diana Carrera

La opción páginas permite navegar para visualizar las páginas del video y revisar cada una a fin de que no presenten fallas, se da clic en la página que se desea trabajar y procede a crear el contenido:

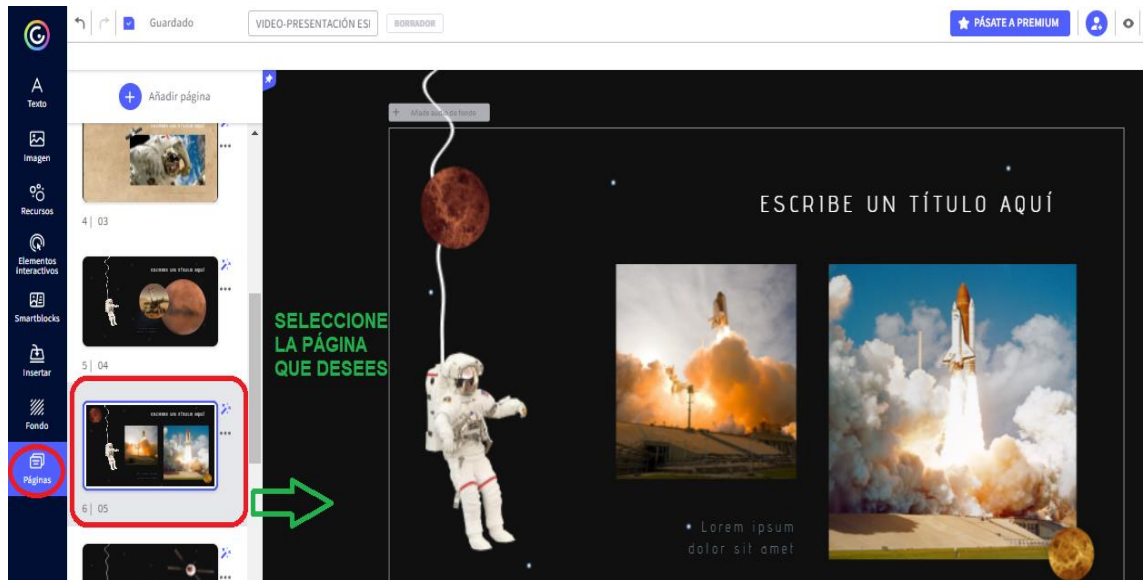


Gráfico 61 Navegar en la página

Elaborado por: Diana Carrera

Para guardar el video de manera correcta se da clic en la opción “LISTO” el mismo que se encuentra en la parte de arriba a lado derecho, después se mostrará la siguiente pantalla en la cual se colocará un título al video y estará listo el material creado en Genially:

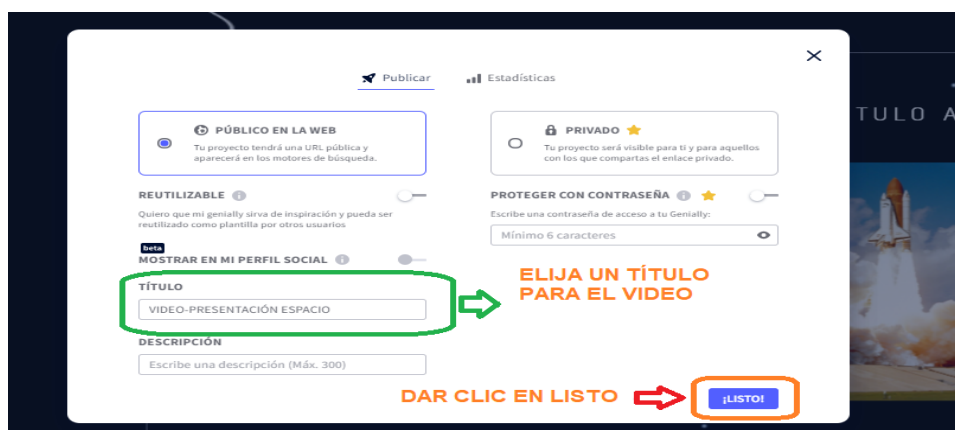


Gráfico 62 Guardar los videos


Elaborado por: Diana Carrera

Una vez que se da cumplimiento a la orden anterior aparecera la forma en la que quieres mostrar el video realizado, para ello adjunto la pantalla en la cual se muestra lo mencionado anteriormente:



Gráfico 63 Plantilla creada la pagina

Elaborado por: Diana Carrera

Al dar clic en la opción “PRESENTAR” se muestra el contenido realizado, se da clic en el  botón y el video comenzará a reproducirse automáticamente.

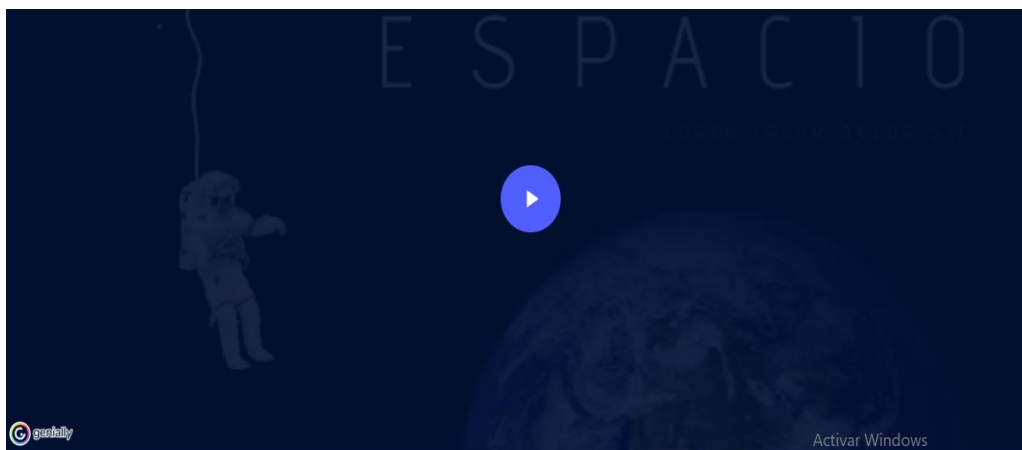


Gráfico 64 Plantilla para utilizar

Elaborado por: Diana Carrera

Pasos para realizar un juego:

Plantilla GAMIFICACIÓN:

En esta plantilla se puede realizar juegos, evaluaciones, las cuales permite poner a prueba los conocimientos, a continuación, se presenta un ejemplo:



Gráfico 65 Plantilla de gamificación

Elaborado por: Diana Carrera

Seleccionamos la plantilla de gamificación que se ajuste al contenido que se necesita crear, en este caso seleccionamos la plantilla Quiz Halloween, se da clic y automáticamente se presenta la plantilla para comenzar a desarrollar el contenido:

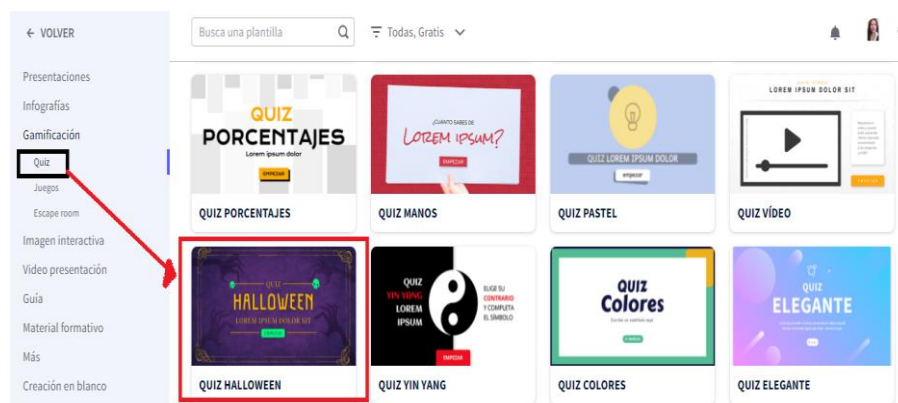


Gráfico 66 Plantilla de gamificación

Elaborado por: Diana Carrera

Una vez que se tiene las páginas que se desea para crear el QUIZ, se tiene la opción “**TEXTO**” la cual sirve para escoger el tipo de Título que se desea insertar en el QUIZ, se da clic en el título que le guste y aparecerá en la página, una vez en la página se puede comenzar a escribir el contenido:



Gráfico 67 Titulo de gamificación
Elaborado por: Diana Carrera

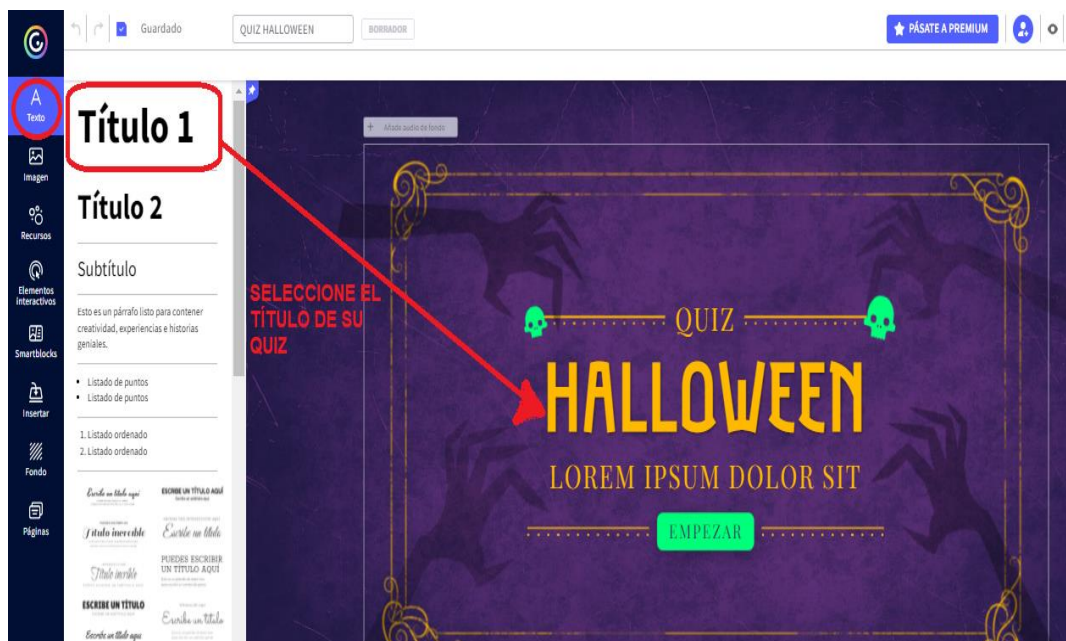


Gráfico 68 Titulo de gamificación
Elaborado por: Diana Carrera

También se debe seleccionar el tipo de letra y tamaño que se desea a fin de hacer los cambios necesarios para que el QUIZ quede bien, se da clic en el tipo de letra que le guste, seleccione el tamaño de la fuente y color y acepta los cambios, a continuación, se muestra la manera de cómo hacerlo:

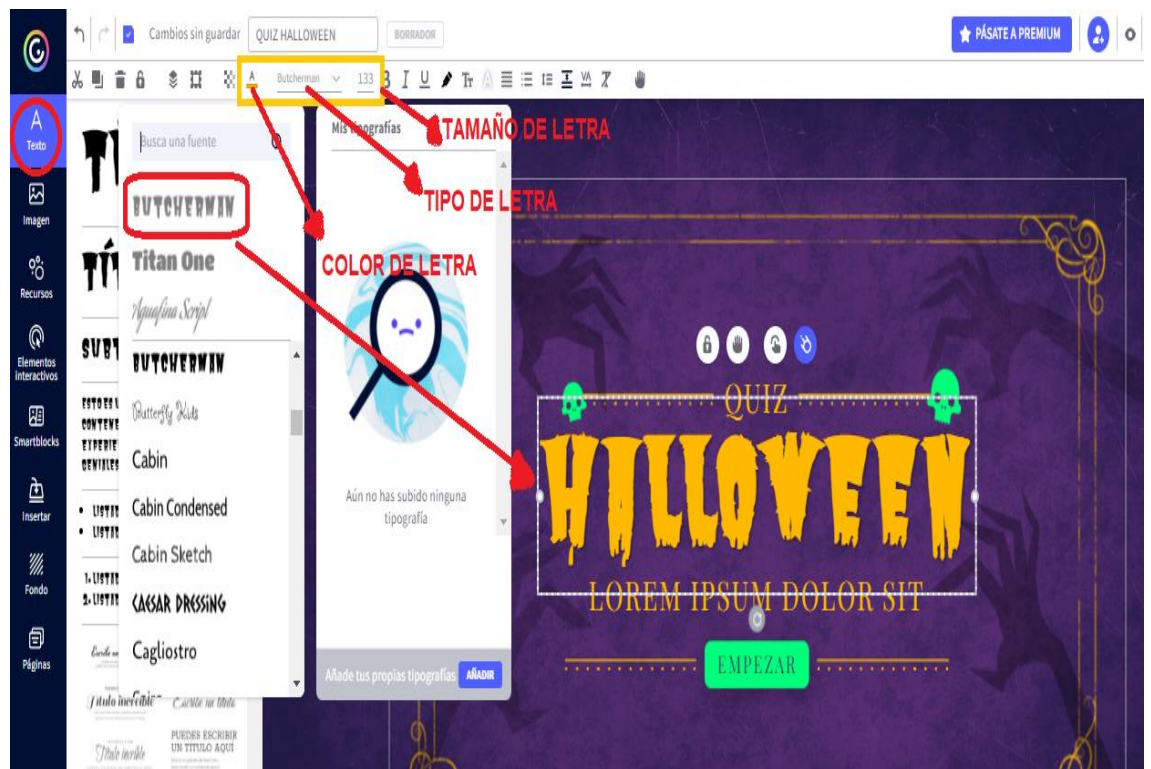


Gráfico 69 Presentación de la gamificación como juego

Elaborado por: Diana Carrera

Para insertar gráficos en el QUIZ se da clic en la opción imagen en la cual se presentará una serie de opciones la más común son las imágenes que posee la herramienta, pero si desea subir una imagen también se lo puede hacer, dando clic en la opción que está indicando la flecha (véase en el gráfico), a continuación, se detalla el proceso para hacerlo:

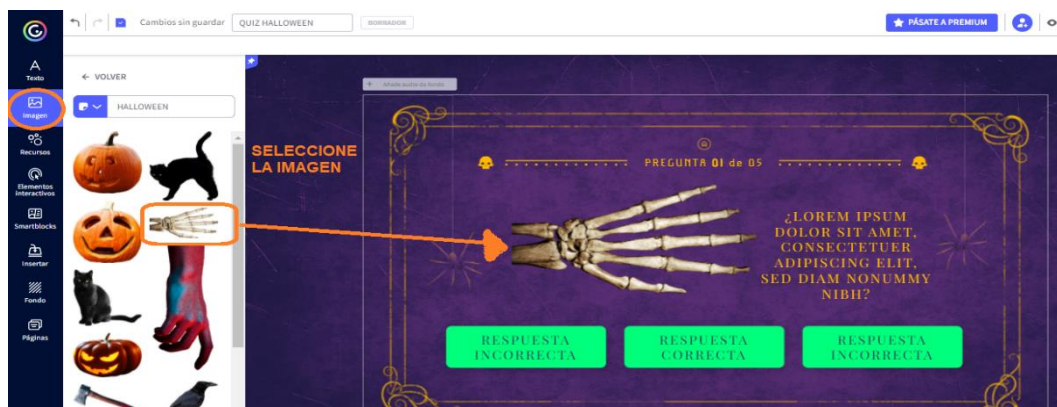


Gráfico 70 Insertar icono

Elaborado por: Diana Carrera

La opción recursos permite insertar formas, iconos, gráficas en el QUIZ para lo cual se da clic en esta opción y se desprende de la pantalla mostrando formas distintas que se puede utilizar para diseñar el contenido del QUIZ, a continuación, se muestra como se realiza:

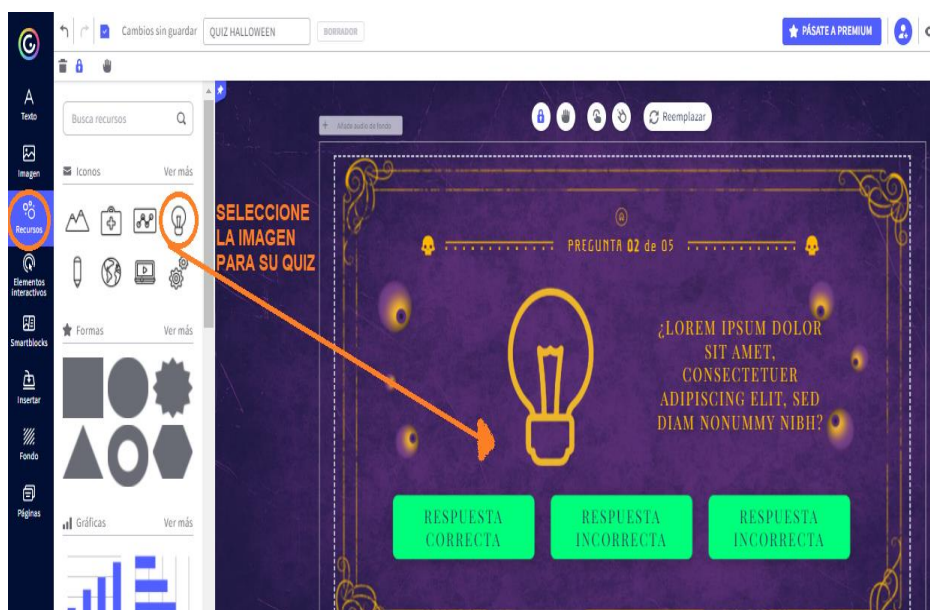


Gráfico 71 Seleccionar icono

Elaborado por: Diana Carrera

La opción elementos interactivos permite insertar botones en el QUIZ, los cuales permiten tener funciones de ver videos, texto, juegos, ya que cuentan con interactividad y animación como movimientos de los botones, a continuación, se muestra un ejemplo:

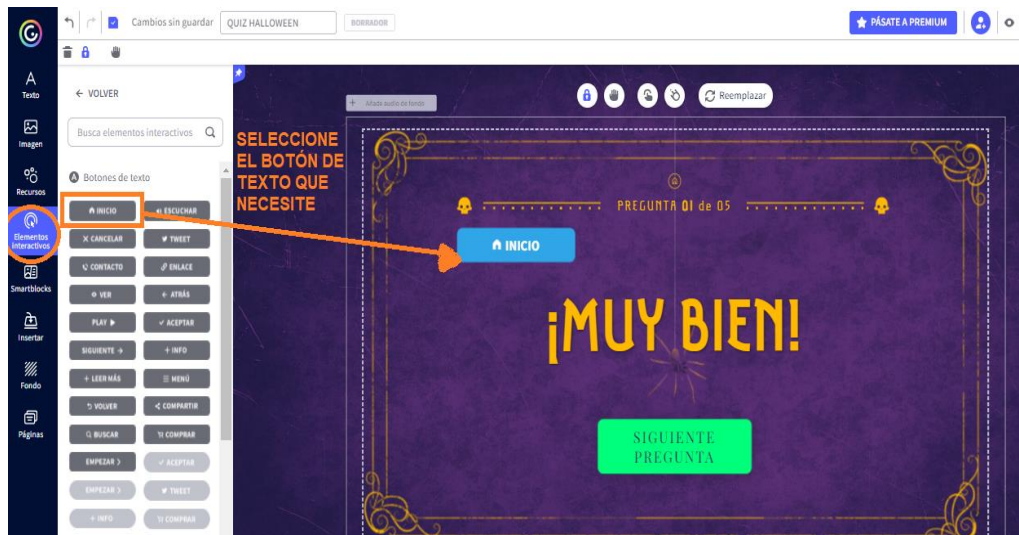


Gráfico 72 Seleccionar icono

Elaborado por: Diana Carrera

La opción smartblocks son un complemento que le permite realizar actividades de matemáticas con la clase escribiendo números en la página, para ayudar a mejorar la presentación insertando datos, tablas y gráficas, se da clic en la opción smartblocksy se le desprenden algunas opciones que a continuación, se muestran en la imagen:



Gráfico 73 Respuesta Incorrecta

Elaborado por: Diana Carrera

La opción insertar permite grabar audios, los cuales permite generar un audio para dar indicaciones en el QUIZ a los usuarios que van a resolver el material, a continuación, se da clic en la opción insertar y se da clic en la opción pulsa para grabar audio y se puede empezar a grabar lo necesitado:

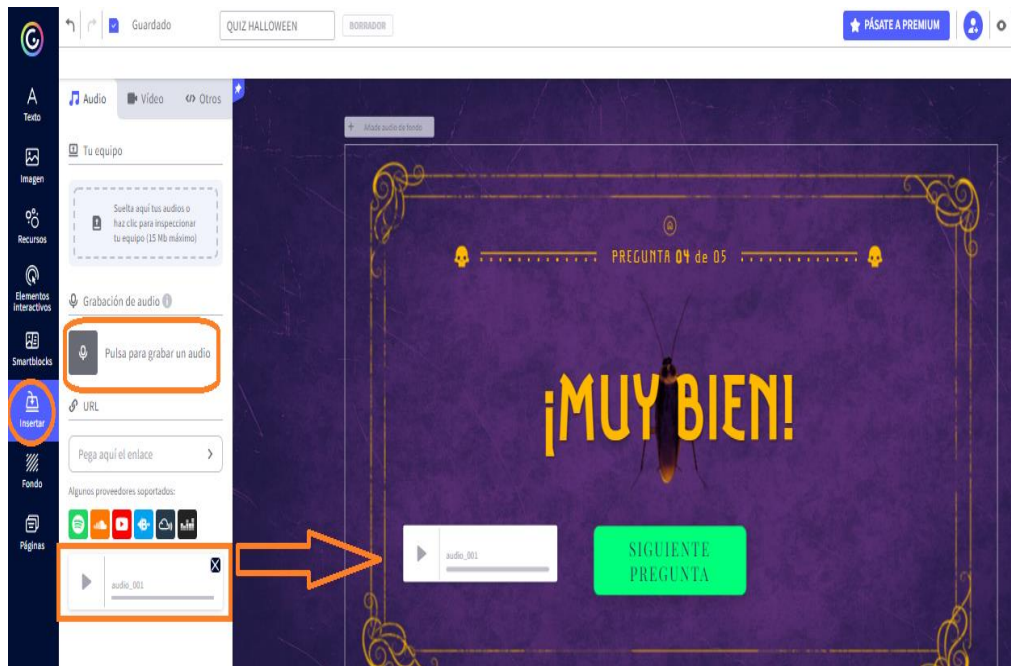


Gráfico 74 pregunta acertada

Elaborado por: Diana Carrera

La opción fondo permite colocar una imagen, color, margen que se desee en el QUIZ a fin de mejorar el contenido y hacerlo llamativo, se da clic en la opción fondo y se elige la imagen , margen deseado para la página de la presentación:

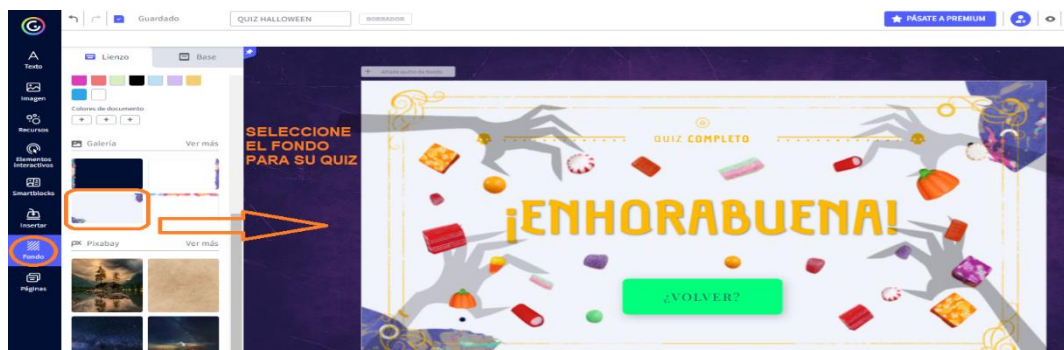


Gráfico 75 Seleccionar icono

Elaborado por: Diana Carrera

La opción páginas permite navegar para visualizar las páginas del QUIZ y revisar cada una a fin de que no presenten fallas, se da clic en la página que se desea trabajar y procede a crear el contenido:

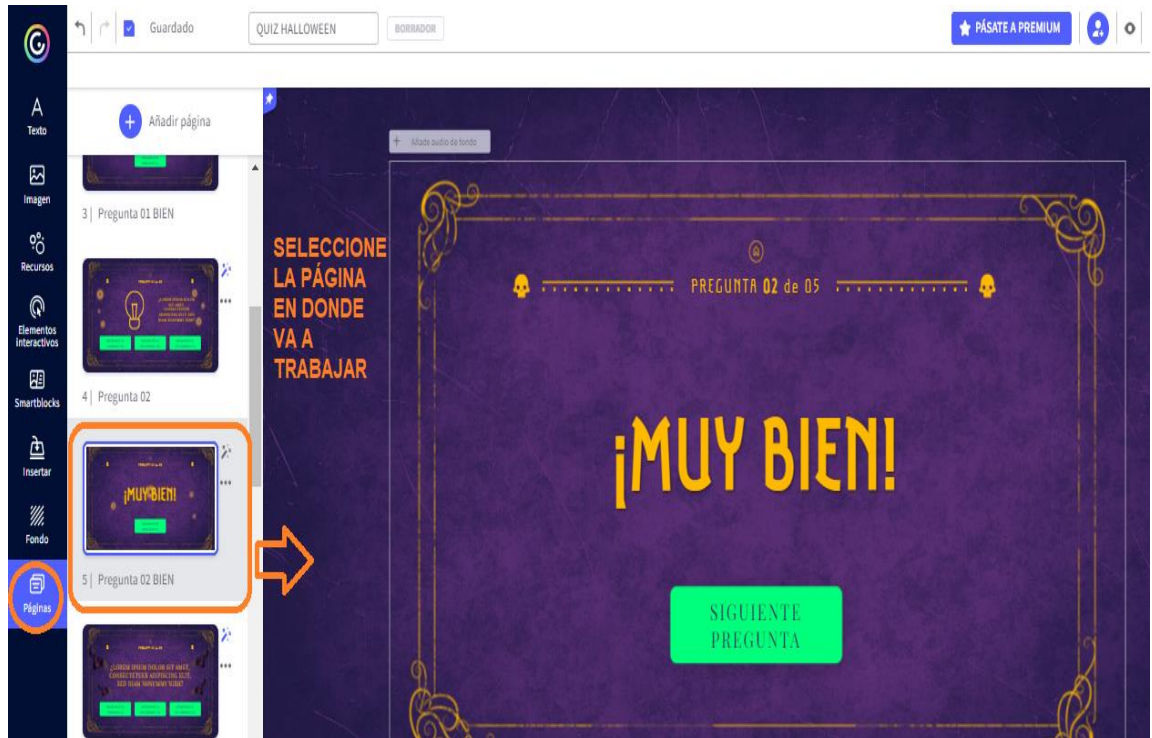


Gráfico 76 Respuesta correcta

Elaborado por: Diana Carrera

Para guardar el QUIZ de manera correcta se da clic en la opción “ LISTO” el mismo que se encuentra en la parte de arriba a lado derecho, después se mostrará la siguiente pantalla en la cual se colocará un título al QUIZ y estará listo el material creado en Genially:



Gráfico 77 Guardar Quiz de Gamificación

Elaborado por: Diana Carrera

Una vez que se da cumplimiento a la orden anterior aparecerá la forma en la que quieres mostrar el QUIZ realizado, para ello adjunto la pantalla en la cual se muestra lo mencionado anteriormente:



Gráfico 78 Guardar Quiz de Gamificación

Elaborado por: Diana Carrera

Al dar clic en la opción “VISUALIZAR” se muestra el contenido realizado, se da clic en el botón “EMPEZAR y podrá desarrollar las preguntas del QUIZ, con eso se pretende motivar al usuario a repasar el contenido de una manera dinámica y divertida.



Gráfico 79 Empezar quiz de Gamificación

Elaborado por: Diana Carrera

✓ Implementación:

Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.

Mediante el siguiente link adjuntado usted podrá acceder a conocer una presentación en una de las plantillas de Genially a fin de reconocer los beneficios que presenta la herramienta para la creación de contenidos.

Enlace de la plantilla Genially:

<https://view.genial.ly/61ae246ecec5b10d5140dc23/interactive-content-producto-tesis>

✓ **Evaluación:**

Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

A fin de conocer el proceso de análisis, identificación, utilización y manejo de la herramienta Genially, se adjunta un link de una evaluación en Genially para su desarrollo.

Link de la Evaluación Sumativa:

<https://view.genial.ly/61ae8299cec5b10d5140e5da/interactive-content-quiz-region-costa>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, R., & Rivero, V. (Abril de 2016). Las tecnologías de la información y comunicación como mediadoras en el eaprendizaje de la biología. *Omnia*, 18(1), 25-44. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73722545002.pdf>
- Álvarez, E., Nuñez, P., & Rodríguez, C. (Enero de 2017). Adquisición y carencia académica de competencias tecnológicas ante una economía digital. *Latina de Comunicación Social*, 72(1), 540-559. Recuperado el 30 de Noviembre de 2021, de <http://www.revistalatinacs.org/072paper/1178/28es.html>
- Amado, H., Quan, L., & Hernández, R. (13 de Junio de 2014). *Guía metodológica para la creación de desarrollos curriculares virtuales accesibles*. Recuperado el 16 de Octubre de 2021, de <http://www.esvial.org>: http://www.esvial.org/guia/wp-content/uploads/2015/03/2015_GUIA-ESVIAL_2da_Edicion.pdf
- Avendaño, V. (2015). *Implementación y uso escolar de las tecnologías de la información y la comunicación en la meseta comitética tojolabal del estado de Chiapas* (Primera ed.). Distrito Capital: Centro Regional de Formación Docente e Investigación Educativa. doi:978-607-96690-5-8
- Baena, L. (2018). *Fuentes de financiación alternativas para atartups. el caso de genially web, S.L.* Cordova: Universidad de Cordova. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/20044/tfm_lidia_baena_del_r io.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Blázquez, F. (15 de Mayo de 2016). *Sociedad de la información y educación*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <http://www.ub.edu>: <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/blanquez.pdf>
- Cabero, J., & López, A. (Julio de 2011). Evaluación de materiales multimedia en red en el espacio europeo de Educación Superior (EEES). *DaVinci*, 1(1), 156-186. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=727147>

- Camacho, M. (2019). *Diseño de un entorno virtual de aprendizaje para la creación de presentaciones digitales efectivas que apoyen los procesos académicos de UTN, I cuatrimestre 2019*. Lima: Universidad Técnica Nacional. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/Camacho_Zuniga_Maria_Guadalupe_InformeFinal.pdf
- Capitalis. (13 de Julio de 2018). *ISO 21001 Calidad Educativa*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <https://capitalis-it.com/iso-21001-calidad-educativa/>: <https://capitalis-it.com/iso-21001-calidad-educativa/>
- Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC opara el cambio educativo* (Primera ed.). Madrid: Fundación Santillana. Recuperado el 13 de Agosto de 2021, de <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- Catalán, F., & Pérez, M. (11 de Enero de 2016). *Genially: nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos*. Recuperado el 16 de Agosto de 2021, de <https://iberoamericasocial.com>: <https://iberoamericasocial.com/wp-content/uploads/2020/02/Catal%C3%A1n-F.-P%C3%A9rez-M.-2020.-Cap%C3%ADtulo-2.-Genially-nuevas-formas-de-difusi%C3%B3n-y-desarrollo-de-contenidos..pdf>
- Cervantes, R., Pérez, J., & Alanis, M. (Diciembre de 2017). Niveles de comprensión lectora, sistema Conalep: caso específico del plantel N°172, de Ciudad Victoria, Tamaulipas, en Alumnos del quinto semestre. *Internacional de Ciencias Sociales y humanidades*, 17(2), 73-114. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/654/65456039005.pdf>
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). *Constitución de la Republica del Ecuador*. Recuperado el 11 de Agosto de 2021, de <https://www.oas.org>: https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Cordova, D. d. (29 de 06 de 2015). *Nace en Córdoba Genial.ly, una herramienta que pretende revolucionar la comunicación y la educación*. Obtenido de www.diariocordoba.com: <https://www.diariocordoba.com/cordoba-ciudad/2015/06/29/nace-cordoba-genial-ly-herramienta-37026613.html>

- El comercio. (12 de Marzo de 2020). *El Gobierno suspende los eventos masivos y las actividades educativas en todo el Ecuador por el covid-19*. Recuperado el 16 de Agosto de 2021, de <https://www.elcomercio.com:https://www.elcomercio.com/actualidad/seguridad/suspendidos-eventos-masivos-ecuador-covid.html>
- Enriquez, M. (28 de Diciembre de 2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de presentaciones interactivas. *Journal of Science and research*, 5(1), 873-891. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de [file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/1044-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3738-1-10-20210120%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/1044-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3738-1-10-20210120%20(1).pdf)
- Fajardo, G., Valarezo, C., & Suárez, M. (Enero de 2021). El trabajo colaborativo para la enseñanza -aprendizaje de la geografía. *Sociedad-Tecnología*, 4(1), 175. Recuperado el 12 de nOVIEMBRE de 2021, de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/126/319>
- Fernández, C., Hernández, R., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Buenos Aires: Mc Grae Hill. doi:978-1-4562-2396-0
- Fueyo, A. (7 de Julio de 2020). *La docencia en la encrucijada la evolución de la metodología más allá del solucionismo tecnológico*. Recuperado el 31 de Agosto de 2021, de <https://view.genial.ly:https://view.genial.ly/5ef0717a748d8a0d5c88da6b/interactive-image-la-docencia-en-la-encrucijada>
- Galindo, F., Ruíz, S., & Ruíz, J. (Septiembre de 2017). Competencias digitales ante la irrupción de la cuarta revolución industrial. *Estudios en Comunicación*, 1(25), 1-11. Recuperado el 15 de Noviembre de 2021, de https://www.researchgate.net/publication/322017042_Competicencias_digitales_ante_la_irrupcion_de_la_Cuarta_Revolucion_Industrial
- Garrido, M. (2015). *Formación basafa en las tecnologías de la información y comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Octubre. Tarragona: Universidad Riovira VÍrgili. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf

- González, C., Gilar, R., Mañas, C., & Bermejo, R. (28 de Febrero de 2018). *Estudio de los elementos que configuran la guía docente, como material de trabajo, en la adaptación al sistema europeo de créditos (ECTS) para la docencia universitaria*. Recuperado el 12 de Octubre de 2021, de https://rua.ua.es/https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/22518/1/PsicologEd_Evolutiva.pdf
- González, M. (15 de Agosto de 2019). *Genially. Libros interactivos geniales*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de https://intef.es/observatorio_tecno/genially-libros-interactivos-geniales/: https://intef.es/observatorio_tecno/genially-libros-interactivos-geniales/
- Hermann, A. (2017). Innovación, tecnologías y educación: las anrrativas digitales como estrategia didácticas. *Killkana*, 2(2), 31-38. Recuperado el 26 de Agosto de 2021, de https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana_social/article/view/295/368
- Hernández, S. (2017). *A VIRTUAL LEARNING OBJECT (VLO) AS A TOOL TO TEACH READING FOR SPECIFIC PURPOSES TO COMMUNICATION AND JOURNALISM STUDENTS AT FUNDACIÓN UNIVERSITARIA UNINPAHU*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/7818/T0-21414.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Iordache, C., Marien, I., & Dorien, B. (Febrero de 2017). Developing Digital Skills and Competences: A Quick-Scan, Analysis of 13 Digital Literacy Models. *Italian Journal of Sociology of education*, 1(1), 1-26. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de http://ijse.padovauniversitypress.it/system/files/papers/2017_1_2.pdf
- Jovancic, N. (16 de Mayo de 2021). *Data collection methods for obtaining quantitative anda qualitative data*. Recuperado el 23 de Julio de 2021, de <https://www.leadquizzes.com>: <https://www.leadquizzes.com/blog/data-collection-methods/>

- Levano, L., Sanchez, S., Guillén, P., Tello, S., Herrera, N., & Collantes, Z. (15 de Diciembre de 2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y representaciones*, 7(2), 569-588. Recuperado el 30 de Octubre de 2021, de http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/en_a22v7n2.pdf
- López, B., & Villa, D. (2017). *El uso de las TIC como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el grado tercero de la institución Francisco Molina Sánchez de Valledupar-Cesar*. Valledupar: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/14781/49736550.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- López, R. (16 de Enero de 2021). *Polígono didáctico para el desarrollo de actividades prácticas en Ciencias Naturales*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org:https://www.redalyc.org/journal/4757/475752820034/movil/>
- Maldonado, G. (2018). *“Uso de las TIC como estrategia didáctica en el proceso enseñanza de la geografía en 4°,5° y 6° grado de Educación básica de la Escuela Normal Mixta Matilde Córdova de Suazo de Trujillo, COlon*. San Pedro de Sula: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Recuperado el 1 de Octubre de 2021, de <file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/uso-de-las-tic-como-estrategia-didactica-en-el-proceso-ensenanza-de-la-geografia-en-4-5-y-6-grado-de-educacion-basica-de-la-escuela-normal-mixta-matilde-cordova-de-suazo-de-trujillo-colon.pdf>
- Manzo, J., & Jaramillo, A. (Marzo de 2021). Los mapas temáticos para la enseñanza de la geografía a nivel escolar. *SOCiedad&*, 4(1), 56-64. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <http://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/citationstylelanguage/get/apa?submissionId=76&publicationId=129>
- Marza, M., & Cruz, E. (2018). Gaming como instrumento educativo para una educación en competencias digitales desde los academic Skills centres. *Información y Documentación*, 28(2), 489-506. Recuperado el 30 de

Noviembre de 2021, de
<https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/62836/456445654906>
1

Mejía, N., García, D., Erazo, J., & Narváez, C. (13 de Diciembre de 2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Praxis*, 1(1), 16-45. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/413/556>

Mena, N. (2015). *Diseño de una guía metodologica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes con atención dispersa en el nivel de básica elemental*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de [file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/tesis%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/tesis%20(1).pdf)

Molina, P. (2020). *Utilización de las TIC como estrategia metodologica en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales*. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica. Recuperado el 11 de Noviembre de 2021, de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1873/1/MOLINA%20ESPANA%20PAUL%20FABRICIO.pdf>

Moll, S. (30 de Enero de 2018). *Los cinco pilares de la competencia digital docente y sus finalidades*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2021, de <https://www.educaciontrespuntocero.com>:
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/competencia-digital-docente/>

Morales, E., Morales, X., & Ocaña, J. (2017). Las TICS en la educación intercultural. *Publicando*, 4(11), 369-379. Recuperado el 30 de Junio de 2021, de <https://core.ac.uk/download/pdf/236644733.pdf>

Muñoz, C. (2016). *Metodología de la Investigación*. Distrito Capital: Oxford. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/08/56-Metodologia-de-la-investigacion-Carlos-I.-Munoz-Rocha.pdf>

- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet : breve análisis. *Multidisciplinaria de investigación*, 2(15), 36-56. Recuperado el 16 de Agosto de 2021, de <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/220/167>
- Ocaña, Y., Valenzuela, L., & Garro, L. (Agosto de 2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. *Propósitos y representaciones*, 7(2), 536-568. Recuperado el 30 de Noviembre de 2021, de <http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/274/552>
- Rama, C. (2013). *La nueva modalidad de educación virtual: la educación digital empaquetada de los MOOCs y las nuevas globouniversidades* (Primera ed.). Quito: Universidad particular de Loja. Recuperado el 30 de Junio de 2021, de https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/la_educacion_a_distancia_y_virtual_en_ecuador.pdf
- Rangel, A., & Peñaloza, E. (25 de Julio de 2013). Alfabetización digital en docentes de educación superior: construcción y prueba empírica de un instrumento de evaluación. *Pixel Bot*, 1(43), 9-23. Recuperado el 30 de Noviembre de 2021, de https://www.researchgate.net/publication/268149806_Alfabetizacion_digital_en_docentes_de_educacion_superior_Construccion_y_prueba_empirica_de_un_instrumento_de_evaluacion
- Rubio, J. (2018). *Presentaciones interactivas: tips y mejores diseños para sacar su máximo potencial*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2021, de <https://blog.genial.ly: https://blog.genial.ly/presentaciones-interactivas/>
- Siso, G. (19 de Junio de 2015). ¿Qué es la geografía? *Terra nueva Etapa*, 26(39), 147-182. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/721/72115411008.pdf>
- Tutillo, J., García, D., Castro, Z., & Erazo, J. (12 de Diciembre de 2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Arbitraria interdisciplinaria Koinonia*, 5(5), 250-267. Recuperado el 30 de Octubre de 2021, de <file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/Dialnet->

GeniallyComoHerramientaInteractivaParaElAprendizaj-
7696074%20(1).pdf

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2016). *Manual de trabajos de grado de especialización y maestrías y tesis doctorales* (5 ed.). Caracas: Fedupel. Recuperado el 16 de Octubre de 2021, de <https://universoabierto.org/2021/07/31/manual-de-trabajos-de-grado-de-especializacion-y-maestria-y-tesis-doctorales/>

Villareal, Y. (13 de Febrero de 2019). *Gamification with uses of genially, in the course of basic Mathematical for economy students of the University of Peruvian Applied Scienc.* Recuperado el 9 de Septiembre de 2021, de [https://repositorioacademico.upc.edu.pe:
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/648620](https://repositorioacademico.upc.edu.pe:https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/648620)

Vinueza, G. (2020). Genially convirtiendo tus ideas en experiencias. *Recurso tecnológico*, 1(36), 36-37. Recuperado el 11 de Agosto de 2021, de <https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2021-01/pea-036-018.pdf>

Zambrano, J., Arango, L., & Lezcano, M. (2016). Estilos de aprendizajes, estrategias de aprendizaje y su relación con el uso de las TIC en estudiantes de educación secundaria. *Journal of learning styles*, 11(21), 130-160. Recuperado el 29 de Agosto de 2021, de file:///C:/Users/Usuario/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/##common.file.namingPattern##.pdf

Anexos

Anexos 1 Oficio institucional de aprobación de proyecto

ISTPET
INSTITUTO TRAVERSARI

Oficio Nro. 048-ISTPET-RC-2021

Quito D.M., 22 de octubre de 2021

Licenciada
Diana Carrera
Presente.

De mi consideración:

En mi calidad de Rector del INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "MAYOR PEDRO TRAVERSARI", dando atención a la comunicación ingresada el día 20 octubre de 2021, con la que se da a conocer:

"... se considere la petición de un proyecto de tesis que cuente con la información suficiente y necesaria para el desarrollo del siguiente tema "GENIALLY EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA DEL ECUADOR" enfocado en la Escuela de Conductores Profesionales del Instituto Superior Tecnológico "Mayor Pedro Traversari".

Pongo en su conocimiento que la Institución, procede aceptar la petición realizada.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,

Ing. Freddy Patricio Bana, *Escuela de Conductores* Msc.

RECTOR DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO MAYOR PEDRO TRAVERSARI

rectorado@institutotraversari.edu.ec

0991831967



023022998 / 0983111450

www.institutotraversari.edu.ec

Móvil: Atención al Cliente: 0983111450