

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**TALLER DE LECTURA RECREATIVA
UTILIZANDO LA HERRAMIENTA
TECNOLÓGICA
GENIALLY**

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Katiuska Rocío Vernaza Beltrán

TUTOR: Msc. Estefany Nenger

FECHA: Julio 2025



Autor: Vernaza Beltrán Katuska Rocío

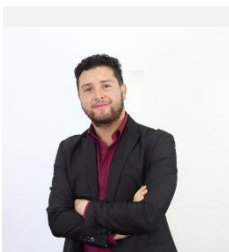


Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: katuska.vernaza@ister.edu.ec

Dirigido por: Mg. Joseph Montece Zambrano



Título: Licenciado en Pedagogía de la Matemática y Física
Magister en Educación, Mención Gestión de los Aprendizajes Mediadas por Tics

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: Joseph.montece@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

VERNAZA BELTRÁN KATIUSKA ROCÍO

TALLER DE LECTURA RECREATIVA UTILIZANDO LA HERRAMIENTA

TECNOLÓGICA GENIALLY

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 26 de agosto de 2025

Ms. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

Ms. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, Katuska Rocío Vernaza Beltrán declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado TALLER DE LECTURA RECREATIVA UTILIZANDO LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA GENIALLY, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Katuska Rocío Vernaza Beltrán
C.I.: 1307864890

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR /ES:

KATIUSKA ROCÍO VERNAZA BELTRÁN

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

Msc. ESTEFANY NENGER

CONTACTO ESTUDIANTE:

0993353873

CORREO ELECTRÓNICO:

Katiuskavernaza64@gmail.com

TEMA:

TALLER DE LECTURA RECREATIVA UTILIZANDO LA HERRAMIENTA
TECNOLÓGICA GENIALLY

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:



Firma del Estudiante

Katuska Rocío Vernaza Beltrán

C.I.: 1307864890

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 26 de agosto de 2025

Sres.-

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Yo, KATIUSKA ROCÍO VERNAZA BELTRÁN, con C.I.: 1307864890 alumno de la Carrera
TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo al
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el
Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente
académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante
Katiuska Rocío Vernaza Beltrán
C.I.: 1307864890

DEDICATORIA

Dedico este proyecto primeramente a Dios por darme esa fortaleza de mantenerme en pies con esa sabiduría, a mi madre por ser el pilar fundamental y guía en mis aprendizajes, a mis hijos, esposo y demás familiares que me dan esa iniciativa de superarme para el resto de mis días, y seguir con mi proceso de enseñanzas a mis niños, adolescentes en mi diario trabajar.

AGRADECIMIENTOS

Mi infinito agradecimiento a Dios por darme esa fuerza de poder lograr con mis metas a seguir, en especial a los maestros que con sus sabiduría sigo aprendiendo mas de lo que no conocía, son el fundamento importante para este proyecto , a mis hijos, esposo , madre, familia en especial mis hermanos que me han fortalecido para que no desmaye y siga con mi propósito de cumplir con este avance de estudio profesional , porque la edad no tiene límite, cuando uno se lo propone lo cumple, y ser ejemplo a seguir para la niñez y adolecedente .

RESUMEN EJECUTIVO

Genially es una metodología digital que ayuda en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes mediante distintas actividades como juegos, presentaciones interactivas, infografías, videos, etc., donde ellos mismos se convierten en protagonistas, debido a que ejercen sus competencias digitales a partir del uso de diversas estrategias. en síntesis, Genially permite convertir la lectura recreativa en una experiencia mucho más atractiva, interactiva y personalizada, aprovechando elementos visuales y de gamificación para motivar y mantener el interés. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, con un diseño de carácter no experimental, de tipo Transversal- transeccional; ya que se recolectaron datos en un tiempo real, las cuales permitió describir las variables. Se trabajó con una muestra no probabilística, conformada por cuarenta niños de tercer año de educación básica de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”. Además, se utilizó como técnica la encuesta para medir la percepción de los niños hacia Genially. Los resultados indican que los niños han tomado en cuenta los aprendizajes y se han preparado para mostrar una excelencia en la lectura y en todo su rendimiento académico. Finalmente, el estudio dentro de esta investigación se pudo evidenciar que Genially es una estrategia que permite hacer que de lo tradicional se convierta en una lectura recreativa a través de una herramienta muy valiosa para fortalecer diversas habilidades lectoras desde la infancia hasta la adultez.

Palabras claves: Genially, comprensión lectora, lectura recreativa, gamificación, habilidades lectoras.

ABSTRACT

Genially is a digital methodology that helps students develop reading comprehension through various activities such as games, interactive presentations, infographics, videos, and more. Students become protagonists by exercising their digital skills through the use of various strategies. In short, genially transforms recreational reading into a much more engaging, interactive, and personalized experience, leveraging visual and gamification elements to motivate and sustain interest. The research has a quantitative approach, with a non-experimental, cross-sectional design, as data were collected in real time, allowing for the description of the variables. The study worked with a non-probabilistic sample of forty third-grade children from the Lizardo Cedeño Barberán School. A survey technique was also used to measure children's perceptions of Genially. The results indicate that the children have taken their learning into account and have prepared themselves to excel in reading and across their academic performance. Finally, the study within this research demonstrated that genially is a strategy that transforms traditional reading into recreational reading, providing a valuable tool for strengthening various reading skills from childhood to adulthood.

Keywords: Genially, reading comprehension, recreational reading, gamification, reading skills.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS	v
INTRODUCCIÓN	1
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos	3
I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	7
1.1.1 Lectura recreativa	8
1.1.2 Importancia de la lectura recreativa	9
1.1.3 Lectura recreativa utilizando la herramienta tecnológica Genially	9
1.1.4 Lectura comprensiva	11
1.2 Antecedentes	13
1.3 Bases legales	16
1.4 Herramientas interactivas Genially	18
1.4.1 Las TIC y Genially	19
1.4.2 Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje	20
1.4.3 La gamificación	21
1.4.4 Fortalecer la comprensión lectora a través de la herramienta Genially de los estudiantes de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán”	23
II. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	25
2.1 Enfoque metodológico de la investigación	25
2.2 Población y muestra	25
Población.....	25
2.3 Instrumentos.....	26
2.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	26
III. CAPÍTULO III: PROPUESTA.....	34
3.1 Fundamentos de la propuesta.....	34
3.2 Presentación de la propuesta.....	36
3.3 Ejecución de la propuesta	39
CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES.....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47

ANEXOS	55
--------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población	26
Tabla 2 Muestra	26
Tabla 3 Instrumentos.....	26
Tabla 4 Comprensión lectora	27
Tabla 5 Lectura fácil con Genially.....	28
Tabla 6 Lectura divertida	29
Tabla 7 Facilidad con Genially	30
Tabla 8 Diversión con Genially	31
Tabla 9 Interacción con Genially	32

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Comprensión lectora	27
Gráfico 2 Lectura fácil con Genially	28
Gráfico 3 Lectura divertida y dinámica	29
Gráfico 4 Facilidad con Genially en la lectura	30
Gráfico 5 Diversión con Genially	31
Gráfico 6 Interacción con Genially	32

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación denominado: Taller de lectura recreativa utilizando la herramienta tecnológica Genially para fortalecer la comprensión de lectura de los estudiantes de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberan” de la comunidad Las Piedras, del cantón 24 de Mayo, provincia de Manabí, surge con el propósito de mejorar el desempeño académico que tienen los alumnos en función a la comprensión lectora y despertar en ellos la creatividad, la curiosidad y así obtener un aprendizaje más significativo con el uso de los recursos tecnológicos.

Tal es el caso, que el (Ministerio de Educación, 2022) busca fomentar el comportamiento lector en toda la comunidad educativa a través de su política “Juntos Leemos”; esta política propone desarrollar habilidades comunicacionales y críticas en los estudiantes, y considera la lectura como un derecho que debe ser garantizado por el Estado.

De acuerdo con lo que, el MINEDUC establece las políticas de habilidades comunicacionales de lectura permitirán a los estudiantes mejorar y desarrollar destrezas con criterio propios y que los disfruten de manera autónoma, asimismo, construir y ampliar la comprensión de un texto.

Con relación a lo antes mencionado, Barberi, (2023) afirma que “la lectura es una actividad esencial para la formación del ser humano, debido a que es una manera de obtener conocimientos, lo que contribuye al desarrollo personal del sujeto” (p. 1). Por lo tanto, quienes tiene el hábito de leer enriquecen sus propios saberes adquiriendo un pensamiento crítico.

Ante esto, se puede afirmar que la lectura amplifica los conocimientos, abriendo camino a nuevos campos por el uso de las habilidades la lectura comprensiva, propicia el

aprendizaje y favorece a la formación y capacitación de hombres y mujeres con autonomía, integrales, capaces de organizar y colaborar efectivamente con la sociedad para que formenten habilidades creativas y mejoren su aprendizaje.

Posteriormente, para obtener una habilidad en la lectura es necesario optimizar las habilidades lingüísticas y cognitivas en niños y jóvenes, mediante procesos de interpretación, análisis y pensamiento crítico formando un aprendizaje significativo; al respecto, según (Zulay, 2021), se les llama lectura recreativa “lo cual es una aplicación eficaz que permite generar motivación, autonomía, perseverancia, creatividad y habilidades de pensamiento en los estudiantes mejorando su aprendizaje mediante procesos de interpretación, análisis y pensamiento crítico formando un aprendizaje significativo.”

Sin embargo, en la actualidad con la era digital muchos jóvenes pueden hallar la lectura aburrida o poco atractiva, debido a que las prácticas tecnológicas logran ser un aliado con el fin de que la lectura sea más interesante y accesible para los alumnos; por tal motivo, desde esta perspectiva, el presente proyecto presenta a “Genially” donde los mismo estudiantes podrán desarrollar talleres de lectura recreativa interactivos y dinámicos por medio de la tecnología, donde podrán mejorar la comprensión y desarrollar la autonomía lectora en los estudiantes.

En concordancia, para que este proyecto de titulación sea eficaz y tenga validez, es necesario responder a las siguientes interrogantes: ¿De qué manera Genially ayuda a facilitar la lectura y hace que esta sea comprensiva e interactiva en los estudiantes de tercer grado de educación general básica en la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán”? ¿De qué forma los estudiantes pueden usar Genially para que la lectura sea comprensiva y recreativa?, ¿Genially se puede integrar en actividades como juegos interactivos en niños de tercer grado, que

potencien su motivación y desarrollo de habilidades lectoras?; por su parte, los resultados de este estudio pueden ser útiles tanto para personal docente como para estudiantes.

En este contexto, la implementación de un taller de lectura recreativa con la utilización de herramienta tecnológica Genially para los estudiantes de tercero de educación general básica, causaría un impacto positivo ya que les ayudaría a mejorar la comprensión lectora, la velocidad de la lectura, el vocabulario, y la fluidez, siendo la misma una actividad disfrutable y beneficiosa.

Objetivo general

- Desarrollar una propuesta de lectura recreativa utilizando la herramienta tecnológica Genially enfocada lectura comprensiva en los estudiantes de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán” de la comunidad Las Piedras, del cantón 24 de mayo, provincia de Manabí,

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente la comprensión lectora haciendo uso de la herramienta Genially en los estudiantes de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán.”
- Conocer las habilidades que desarrollarían los niños al usar la herramienta Genially en la lectura comprensiva, y la creatividad.
- Detallar cómo el uso efectivo de Genially se adaptan a las habilidades de aprendizaje de los docentes y estudiantes y potencian la comprensión lectora.

JUSTIFICACIÓN

En el siglo XXI Genially ha sido una de las herramientas tecnológica que han ayudado a obtener un avance significativo en la lectura de los niños y que esta sea creativa, dinámica, interactiva llevándolos a desarrollar su imaginación, dado que es una herramienta que permite a los usuarios involucrarse directamente con un contenido virtual donde se puede desarrollar la inspiración propia y genuina.

Al respecto, es lo que se busca establecer en los niños de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán”, hacer que los niños tengan fluidez en la lectura y a su vez desarrollen capacidades de creatividad por medio de Genially que es una aplicación idónea para sus edades y que se vuelven protagonistas dentro del proceso de aprendizaje donde desarrollen competencias.

Con lo antes mencionado, se afirma que Genially en la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”, es necesaria y se requiere que se utilice de manera urgente, debido que actualmente se presentan problemas de lectura en los niños ya que los métodos tradicionales, los encuentra aburrido y monótonos, lo que implica un desinterés, baja motivación estudiantil, bajo rendimiento académico, ya que las clases se vuelven tediosas y los niños no quieren asistir a clases. Por ende, es necesario asegurarse de que la tecnología Genially se utilice para potenciar el aprendizaje, promoviendo la interacción, y la colaboración entre docentes y estudiantes.

Por consiguiente, al considerar la problemática la presente investigación es de gran importancia, puesto que Genially como herramienta creativa en la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”, ayudará a estimular a los estudiantes y generará cambios en la lectura donde se sentirán satisfechos: esto quiere decir, que habrá beneficios de manera directa, permitiendo integrar tecnologías dentro de su práctica y mejorar el desempeño académico y

emocional de los estudiantes; a través de esto, se logrará una mejora significativa en la calidad educativa a causa del uso de herramientas interactivas accesibles para los alumnos.

Para determinar dicha investigación, se presentan las siguientes interrogantes: ¿Qué tipo de actividades didácticas se pueden diseñar con Genially para estimular la lectura en los estudiantes de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán?; ¿De qué manera la herramienta Genially ayuda en el proceso de la comprensión lectora en los niños de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán?; ¿Qué impacto tiene la diversificación de recursos (videos, audios, juegos) mediante Genially en los niños de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán?

Dichas preguntas, se responderán dentro del proyecto de investigación cumpliendo así cada objetivo.

En síntesis, dentro del presente trabajo se abordó la introducción, donde se presentó el tema general del trabajo que se refiere a desarrollar un taller de lectura recreativa utilizando la herramienta tecnológica Genially para fortalecer la comprensión de lectura de los estudiantes de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán” de la comunidad Las Piedras, del cantón 24 de Mayo, provincia de Manabí; asimismo, se contextualizó el problema y se explicó la importancia del mismo. Igualmente se expusieron los objetivos donde se pudo conocer lo que se desea alcanzar con el proyecto. En la justificación, se argumentó por qué es importante realizar la investigación, qué beneficios aportará y a quiénes beneficiará. **En el primer capítulo el marco teórico**, se presenta el conjunto de teorías, sobre lectura recreativa, la herramienta tecnológica Genially, la comprensión de lectura, etc. En los antecedentes, se buscarán investigaciones relacionadas con el tema; **el segundo capítulo la metodología**, se identifican los métodos que se utilizarán para llevar a cabo la investigación. Incluye: Tipo de estudio, técnicas de recolección de datos,

población y muestra y los procedimientos para el análisis de datos. Y **el tercer capítulo la propuesta**, Aquí se presenta el diseño de lo que se expondrá en el taller recreativa utilizando la herramienta tecnológica Genially para fortalecer la comprensión de lectura.

I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

La tecnología moderna presenta herramientas interactivas que si no se usan de una manera eficaz y adecuada puede afectar en un bajo rendimiento y motivación en el aprendizaje en los estudiantes, y por ende existiría falta de atención en clase, escasa participación y desinterés en realizar actividades si no están integradas pedagógicamente de forma clara y efectiva.

En consecuencia, el uso inapropiado o la ausencia de una metodología adecuada para integrar las herramientas digitales en el currículo también puede generar frustración que se puede derivar en conductas inadecuadas, donde no solo afecta el rendimiento académico sino también el progreso social y personal, ya que no tiene un nivel desarrollado en la comprensión de un texto; por lo tanto, se considera que la lectura es la herramienta principal dentro del proceso de aprendizaje.

Por tal motivo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2021) durante las últimas décadas ha presentado estrategias para el avance significativo de la lectura para los países de América Latina y el Caribe con el fin de desafiar a mejorar la calidad de la educación, puesto que más 617 millones de niños y adolescentes en el mundo no poseen los mínimos niveles de competencia en lectura.

De acuerdo con estas cifras proporcionadas por la UNESCO la educación se ha visto desafiada para presentar a niños, adolescentes y jóvenes una calidad de aprendizaje adecuada donde ellos sean capaces de usar diversas herramientas interactivas al realizar tareas. Es así como Acosta, et., al, (2024) destaca la importancia de usar los recursos multimedia en la educación ya que estos permiten crear ambientes propicios para el aprendizaje que sean amigables con el estudiante donde pueden realizar sus clases de manera divertida que pueden ayudar a desarrollar habilidades sociales, intelectuales y a su vez los prepara como personas capaces de resolver cualquier tema referente al estudio.

1.1.1 Lectura recreativa

“La lectura recreativa es la que desarrolla la imaginación y la que permite al estudiante experimentar mundos diferentes a través de la creatividad, haciendo que se despierte el interés por aprender, e incentivando y fortaleciendo la imaginación,” así también lo afirma, Sanmartín (2022) y menciona que:

La lectura recreativa proporciona ambientes de libertad, cordialidad, afecto, respetos verdaderamente gratificantes dentro y fuera del aula, esto permite establecer hábitos y lectores permanente, es decir, se desarrolla mejor cuando existe una práctica más continua, debido a que entretiene, relaja y es la que facilita de experiencias o actividades divertidas lúdicas, (p.7).

De esta forma, se señala la lectura recreativa aumenta la satisfacción del estudiante por aprender, debido a que el contenido se vuelve divertido y placentero existiendo una atracción por la lectura.

Y según, Intriago (2022) los docentes como encargados de organizar y establecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula de clase, deben de tomar en consideración las peculiaridades de los infantes en esta fase, así como la evolución individual y colectiva, para utilizar nuevas o mejores estrategias y/o alternativas que optimicen los procesos de formación de cualquier área, en especial, de la adquisición de la competencia de la lecto-escritura, (p.12)

Al respecto, al proporcionar herramientas lúdicas los más pequeños podrán disfrutar un texto o para satisfacer curiosidades, de este modo, el infante no percibe el acto de leer como una obligación sino como una actividad agradable y divertida.

Cabe recalcar que, la lectura recreativa es una de las razones para leer y ocupar el tiempo libre de forma placentera, este tipo de lectura es la que inspira y contribuye significativamente al bienestar intelectual y emocional de las personas.

1.1.2 Importancia de la lectura recreativa

La lectura recreativa toma importancia desde el momento que se crean nuevos intereses por el aprendizaje, por querer incrementar el conocimiento, puesto que lleva a una motivación y es allí donde se desarrollan habilidades académicas; a su vez, es importante porque la persona que tiene un interés por la lectura busca nuevas técnicas para mejorar y comprender lo que lee.

Efectivamente, la lectura recreativa permite que los lectores conecten emocionalmente con los textos, imaginen y creen una lectura básica hacia una lectura experta, haciendo que la lectura adquiera un enfoque dinámico y serio.

Por consiguiente, (Flores, 2020) afirma que la lectura comprensiva es importante ya que causa recreación y placer en el espíritu del estudiante, busca que estén entretenidos, a través de cuentos, biografías, lectura de imaginación, poesía, fábulas, problemas recreativos donde la audición y vocalización son agradables contribuyendo a que se capte la estética.

Tal como se ha señalado, la lectura recreativa brinda muchos beneficios, uno de ellos el estudiante o lector siente más expectativa en lo que lee o investiga ya que si usa los métodos adecuados como la tecnología se despierta un mayor interés en crear una lectura aburrida en una aventura, historia, etc.

1.1.3 Lectura recreativa utilizando la herramienta tecnológica Genially

Genially como recurso didáctico surge como una herramienta potencialmente eficaz para enfrentar los desafíos en la enseñanza de la lectura en las aulas de educación

básica, debido a que, los enfoques tradicionales de enseñanza a menudo encuentran dificultades para mantener el interés y la participación de los estudiantes, especialmente en una época donde la tecnología y los juegos digitales son prevalentes, así lo señala, (Chuquimarca, 2024).

En función de lo planteado, dentro de las instituciones educativas, hay carencia en la lectura, puesto que los docentes continúan utilizando métodos tradicionales descuidando la importancia de motivar a los estudiantes a través de nuevas estrategias para que capten mejor la clase y el contenido sea eficaz, creativo y exista una participación y un mayor aprendizaje en los estudiantes.

Por tal motivo, es fundamental tener herramientas que favorezcan al aprendizaje del estudiante y una capacitación en el docente; una de estas herramientas es Genially que se basa en reflejar recurso didáctico creativo, interactivo que permite la creación de contenido participativo en lo cual incrementa el conocimiento del estudiante y este pueda crear temas interactivos conforme a lo que lee.

Por ende, Chasipanta (2023) dice que a través de esta herramienta brinda un contenido atractivo e interactivo que favorece a un aprendizaje creativo que permite crear una amplia variedad de recursos educativos y eficacia para promover un aprendizaje más dinámico y efectivo. Y que los estudiantes y docentes sean protagonistas de su propio aprendizaje

De acuerdo lo señalado por el autor, los contenidos en línea promueven la innovación en la enseñanza para tener creatividad en la lectura y que esta se haga un hábito; son tan eficaces que puede que fortalece y amplía el conocimiento a través de distintos contenidos interactivos que les ayuda a comprender mejor y hacer que su hábito lector se

enriquezca y crezca aún más, por tal motivo, Genially es una gran estrategia enriquecedora que ayuda a fortalecer tanto la lectura como la escritura de los estudiantes.

En concordancia, Chimbo (2025) afirma que la lectura creativa se da a través del uso de una herramienta digital como Genially y que esta motiva a los estudiantes ofreciéndoles un enfoque novedoso para adquirir conocimiento y explorar nuevos aprendizajes de manera interactiva, enriqueciendo así los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a que Genially está articulada con estrategias en la gamificación desde tres formas distintas de trabajarla en el aula: complementación, exaltación y trabajo en equipo, (p.13)

Al permitir que los estudiantes interactúen con el material de estudio a través de elementos visuales y multimedia, Genially transforma el aprendizaje pasivo en una experiencia dinámica y envolvente.

1.1.4 Lectura comprensiva

La lectura comprensiva perfecciona habilidades específicas a través del proceso de aprendizaje, es decir que al estudiante se le hace más fácil estudiar siendo capaz de interactuar activamente con la información que recibe, ya que comprender va más allá de leer, es captar, entender, sintetizar la esencia de la lectura y resumirla de acuerdo al nivel de comprensión del sujeto; así también lo da a conocer, Chicaiza (2023) afirmando que:

La lectura comprensiva según establece es una herramienta del aprender que ayuda a los estudiantes a incrementar su conocimiento y desarrolla la cultura, la inteligencia y la educación en un niño o niña, debido a que instruye y crea hábitos de análisis, concentración y distracción; además de activar las funciones cognitivas de un individuo, afectando directamente el rendimiento académico, dado que el conocimiento adquirido; además que la lectura y su comprensión fomentan la imaginación y la fantasía del lector, (p.18).

De acuerdo con el autor, la lectura comprensiva abre paso a los estudiantes para que mejoren su desarrollo académico y amplíen sus conocimientos, abriendo paso a nuevas habilidades y destrezas que se van desarrollando en los procesos de aprendizaje, lo que implica lograr en los primeros años de escolaridad con habilidades lingüísticas y cognitivas.

En concordancia, Colque (2023) afirma que “la lectura comprensiva favorece el desarrollo de habilidades, crea hábitos, genera esfuerzo, mayor concentración, entretiene, hace gozar, genera autonomía, fortalece la autoestima de cada estudiante,” (p.1).

Por lo expuesto, se establece que la lectura comprensiva ayuda a enriquecer y desarrollar la memoria, es decir, permite al lector ser claro, profundo, teniendo ideas ordenadas y duraderas interrelaciones lo cual permite un aprendizaje significativo.

Bengoa (2024) dice que desarrollando el hábito de la lectura y comprenderla se implica la capacidad para procesar información, razonar, resolver problemas, aprender, recordar y utilizar el conocimiento; es por eso que la lectura se debe promover por parte de la familia, desde la edad temprana para estimular el interés en los niños, en la comprensión del significado del texto y a la vez trascender a lo largo de su vida, en comprensión del mundo en el que vive, (p.97).

Al respecto, la lectura comprensiva es muy esencial para la formación integral del individuo, porque primero les ayuda a enriquecer el conocimiento, a tener comprensión en lo que lee y a su vez, fortalece las habilidades competentes tanto en la vida académica como social.

Por lo tanto, es necesario y fundamental que el estudiante se enriquezca con nuevas formas de lectura con el fin de lograr que tengan conocimientos que les facilite tomar

decisiones y analizar de manera lógica lo que lee, y de esta manera se está creando una sociedad con una actitud de aprendizaje continuo y duradero.

Desde esta perspectiva, se deben usar herramientas digitales donde el estudiante se sienta motivado y capaz de realizar su mayor esfuerzo y su capacidad de estudiar y de autogestionar los saberes.

1.2 Antecedentes

Revisando los antecedentes más remotos sobre el tema de la investigación, “lectura recreativa utilizando la herramienta tecnológica Genially para fortalecer la comprensión de lectura de los estudiantes de tercero de educación general básica” los siguientes autores como Hernández y Ávila (2020) establecen:

La lectura creativa aplicando las estrategias adecuadas en los niños “les enriquece y fomenta la imaginación y sirve de inspiración sobre el desarrollo para hacerlos más inteligentes, por ello, los centros educativos tienen que almacenar la mayor cantidad de información generando diferentes alternativas de respuestas que deben ser novedosas,” (p. 1). Cabe recalcar que, la creatividad en los niños tiene un enfoque multidimensional donde se analizan aspectos tan diversos como la personalidad, la cognición, formación de experiencias, es decir, desde el nacimiento se van acumulando experiencias y aprendizajes que se guardan en la memoria y esto ocurre cuando se aplican herramientas adecuadas de aprendizaje.

Por su parte, aunando al tema, Estupiñán et, al. (2024) afirma que en la actualidad las herramientas digitales son las que más deben de resaltar, debido a que en el ámbito educativo el estudiante puede trabajar de manera creativa usando una variedad de formas en las que se sienta cómodos; esta tecnología hace que el individuo se adapte a las nuevas formas o manera de aprendizaje usando herramientas adecuadas que brinden una mejor y mayor experiencia. Ante eso, se

logra que un crecimiento y desarrollo académico haciendo que los estudiantes desde su temprana edad tengan un hábito por enriquecer sus conocimientos.

Es así como, Genially hace que un contenido sea atractivo dando la oportunidad al estudiante que él cree su propio contenido permitiendo agregar elementos como animaciones, videos, enlaces y cuestionarios, lo que la convierte en una herramienta versátil para la creación de contenido interactivo y dinámico en diversos campos, incluyendo la educación, el marketing y la comunicación. (p. 1)

En síntesis, el uso de Genially en la enseñanza de la lectura podría ser visto como un paso hacia adelante desde enfoques más tradicionales, haciendo accesible y visualmente comprensibles conceptos que anteriormente podrían haber sido difíciles de enseñar de manera efectiva.

Al aprovechar las capacidades interactivas y visuales de Genially, tanto los estudiantes como los docentes podrán profundizar en la comprensión dinámica e interactiva, revelando aspectos más complejos del aprendizaje de manera más accesible y efectiva.

Por consiguiente, Álvarez (2025) en su tesis *“Genially para el aprendizaje de la lectura y ortografía”* propuso estrategias didácticas gamificadas utilizando Genially, dirigidas a mejorar las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Vicente Fierro, donde aplicó encuestas a 48 estudiantes y se realizaron 2 entrevistas a docentes de la institución, dando como resultado que Genially tiene un alto potencial para fomentar la comprensión lectora y que su uso en la institución es limitado, especialmente en actividades diseñadas para la lectura interactiva. Se concluyó que el uso de Genially fomenta y promueve un aprendizaje más participativo permitiendo la innovación estratégica pedagógica, (p. 3).

Ante lo establecido, los beneficios de la herramienta Genially, asegura un proceso contemporáneo adecuada y de gran relevancia.

En concordancia, Barrera (2024) en su tesis, “ *Implementación de Genially como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*” para la Educación General Básica de la Unidad Educativa "22 de marzo", en el cantón San Lorenzo, provincia de Esmeraldas, Ecuador, efectuó un diagnóstico de campo al centro educativo, junto a una investigación bibliográfica, a fin de conocer los principales problemas que presentan los estudiantes, por lo cual, aplicó una encuesta a nueve docentes y quince estudiantes de la referida unidad educativa, dando como resultado que los docentes y estudiantes encuestados, no poseen altas competencias digitales, específicamente en las habilidades, conocimientos y experiencias en el uso de la herramienta interactiva Genially. Para ello se creó una estrategia donde se pueda capacitar a los docentes para su adecuada formación tecnológica asentándose en la interpretación de los hallazgos del estudio empírico para los docentes. Se concluye que el uso de Genially hace que el estudiante se vuelva participativa y capaz de dar opiniones, (p. 1).

Al respecto, esta investigación destaca la versatilidad de Genially para crear recursos educativos atractivos y personalizados.

En función de lo planteado, Tarco (2022), en su investigación sobre “*Herramienta tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos “A” y “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga*”, se pudo conocer que la educación virtual ha traído un sin número de desafíos para el docente y en especial para los estudiantes que están iniciando con el desarrollo de la lectoescritura, por ello, es necesario conocer si Genially es una herramienta que aporta en la adquisición de aprendizajes significativos. Para esto, se contó con una población de

85 estudiantes y 3 docentes enfocándose en el comportamiento social y educativo y los hallazgos arrojaron, en primer lugar, que el grupo de estudiantes se ubican en el nivel literal de la lectura y en nivel silábico de la escritura, además, se identificó que las docentes utilizan la herramienta tecnológica Genially ocasionalmente en el desarrollo de lecturas, específicamente en la fase de cierre de la planificación. En resumen, Genially es una herramienta que puede ser implementada en el proceso de lectoescritura, pues ayuda a la motivación y consolidación de los aprendizajes, (p. 5).

Ante lo expuesto se puede conocer que Genially es una herramienta didáctica atractiva y manejable tanto para niños, jóvenes y adultos, debido a que desarrollan una redacción creativa desde una temprana edad ayudándoles a desenvolver su imaginación sea en la lectura o cualquier actividad.

1.3 Bases legales

La Constitución del Ecuador (2021) establece en su artículo 347 literal 8 que es responsabilidad del Estado incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. Además, garantiza el derecho de todas las personas al acceso universal a las TIC.

Asimismo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural complementa esta disposición al establecer que el Estado debe garantizar la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las TIC, promover la alfabetización digital desde una perspectiva intercultural y propiciar el uso de la comunicación en el proceso educativo como un derecho fundamental.

En el ámbito de la educación superior, el Reglamento de Régimen Académico permite que las instituciones formulen proyectos de desarrollo, innovación y adaptación

tecnológica vinculados a las necesidades sociales y productivas, fomentando así la integración de TIC en la educación.

Durante la emergencia sanitaria por COVID-19, el Estado facilitó el acceso a dispositivos y conectividad para garantizar la continuidad educativa, evidenciando el compromiso constitucional con la incorporación efectiva de las TIC en la educación.

En resumen, la Constitución del Ecuador reconoce explícitamente la incorporación de las TIC en la educación como una responsabilidad estatal, garantizando el acceso universal y promoviendo su uso para mejorar los procesos educativos y su vinculación con la sociedad; es decir, que los aprendizajes ahora se dan más allá de las paredes de la escuela, por ello, distintas formas de comunicar cuentan con modalidades diversas.

El Ministerio de Educación (2008) presenta programas dirigidos a la capacitación de los profesores en el uso educativo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación donde tengan destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular. En la educación, por ejemplo, su uso ha permitido varios logros, siendo los principales:

Facilitar contenidos de formas diversas, entretenidas y ricas en información a través de los videos, animaciones, entre otros.

Los libros dejaron de ser la principal fuente de estudio, dado que hoy en día, el material puede cobrar vida a través de imágenes animadas, sonidos e incluso películas, describiendo eventos, acciones o procesos completos.

Fomentar el mejoramiento del proceso de aprendizaje contribuyendo, entre otros factores, al alcance de los contenidos educativos personalizados a cada participante.

Integrar a participantes indirectos del proceso, como a los padres y madres de familia, a través de herramientas de comunicación no presencial.

Ofrecer oportunidades para el desarrollo de actividades individuales y colaborativas.

Apoyar la inclusión de personas con discapacidades físicas o mentales, a través de herramientas y mecanismos que mejoren sus ambientes educativos.

1.4 Herramientas interactivas Genially

Genially, según Imbaquingo (2024) “es una herramienta tecnológica que permite crear actividades interactivas, como presentaciones, juegos, imágenes lúdicas e infografías llevando las clases a ser más atractivas alejadas de lo tradicional, lo que ayuda al trabajo del docente al hacerlas más dinámicas y relevantes” (p. 2).

Al respecto, es la mejor forma más dinámica y entretenida de trabajar con los estudiantes y que ellos presten un debido interés, ya que convierte un contenido difícil en un contenido sencillo, favoreciendo una enseñanza de amplios conocimientos que favorece tanto al docente como al estudiante y que esta sea eficiente y eficaz.

Efectivamente, Larreategui et, al (2025) destaca que Genially permite realizar actividades colaborativas donde se pueden compartir ideas y discutir interpretaciones; esto en sí la convierte en una herramienta popular en el ámbito educativo y profesional, al fomentar la creatividad y la participación, (p. 5).

Efectivamente, esta plataforma impulsa habilidades esenciales para el ámbito educativo desarrollando competencias digitales, sociales y cognitivas mediante experiencias educativas colaborativas y gamificadas.

Cruz (2024) afirma que “los estudiantes pueden interactuar con los textos de diversas maneras, como haciendo clic en enlaces, explorando imágenes relacionadas, o visualizando videos que refuercen el mensaje de la lectura”; de esta manera se desarrolla la comprensión lectora para presentar textos de forma visualmente atractiva y accesible.

Esta interacción activa permite que los estudiantes desarrollen una amplia comprensión permanente, más profunda de los temas tratados a través de la interacción tecnológica.

Por su parte, Llulluna (2023), dice que del uso de la herramienta Genially ayuda a los docentes hacer un trabajo cooperativo y colaborativo puesto que es compatible con dispositivos móviles, laptops etc., y se puede usar de manera rápida la información para descargar archivos en diferentes formatos y permite guardarlos en la nube en forma automática, (p. 30).

En sí, esto quiere decir, que docentes pueden organizar proyectos, asignar roles, controlar permisos y coordinar actividades de una manera rápida y eficiente, lo cual genera una estructura que facilita el seguimiento y el aporte conjunto en tareas educativas.

1.4.1 Las TIC y Genially

Según Delgado (2022) las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en este siglo, se ha visto inmersa en un proceso de transformación tanto a nivel de procesos pedagógicos como a nivel metodológico docente. Sin embargo, el personal docente no ha sido correctamente capacitados para construir las actividades pedagógicas que involucran herramientas tecnológicas.

Por ende, cada institución, debe regirse a lo establecido por el gobierno nacional de capacitar a los docentes y que ellos tengan preparación en lo que se refiere al ámbito digital para así lograr los objetivos académicos, es decir, potenciar sus competencias tecnológicas.

Entre estas herramientas se encuentra Genially, una plataforma con recursos audiovisuales enriquecedores la cual es definida por González (2020) “como una plataforma digital para la creación de contenidos inspirados por el estudiante donde pueden combinar videos, textos, fotos, audios y diversos contenidos referentes a un tema donde se puede combinar” (p. 31).

Por medio de esta herramienta los estudiantes tienen la capacidad de adaptarse a un fácil manejo a plataformas digitales para continuar con los procesos escolares, por ello se toma en consideración el uso de las TIC en la educación debido a que estas facilitan el aprendizaje constructivista y significativo, así lo da a conocer, Loaiza (2021) donde afirma que “el alumno construye su saber mediante la unión de los conocimientos previos que ya posee con la adquisición de los nuevos conocimientos que aprende por medio de la indagación y búsqueda de información con las nuevas tecnologías,” (p. 45)

Evidentemente el docente podrá tener interactividad ya que, con el uso de las herramientas digitales, los alumnos pueden interactuar y descubrir una serie de contenidos que les facilite el logro en la consecución de las tareas; a su vez, conectividad debido a que los alumnos pueden comunicarse, compartir e intercambiar información por medio del uso de redes sociales o de plataformas virtuales en las cuales pueden aportar y ofrecer sus puntos de vista referidos a un tema en específico.

Es por eso, que se puede señalar que si no existieran las TICS no se podría trabajar con Genially ya que son ellas las que permite añadir imágenes, textos, audios, etc., y los estudiantes como docentes podrán desarrollar un sin fin de actividades educativas basadas en la interacción de los juegos.

1.4.2 Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje

La plataforma Genially con sus capacidades multimedia y opciones de personalización según Tacuri (2024) “ofrece una gama de posibilidades para la creación de contenidos educativos interactivos y atractivos, permite a los educadores diseñar recursos didácticos que pueden simplificar conceptos complejos y ofrecer a los estudiantes una forma más agradable de interactuar” (p. 8).

Así pues, los docentes estarán capacitados usando nuevos métodos de enseñanza para ofrecer sus alumnos un aprendizaje transformador y Genially hará posible aquello, puesto que, el aprendizaje será interactivo y visualmente atractivo.

Se puede señalar que Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje hace que lo difícil e incomprensible sea comprensible y fácil ya que a través de la herramienta tecnológica se pueden crear actividades interactivas donde los estudiantes pueden participar activamente, lo que puede aumentar su compromiso y motivación y a su vez ayudará a los maestros a resolver problemas en un entorno colaborativo.

1.4.3 La gamificación

La gamificación tiene como objetivo principal la creatividad y la diversión dentro del aula de clases, ya que se usan dinámicas de clases interactivas a través de distintos juegos donde influye en el pensamiento y comportamiento del estudiante y esto con el fin de mejorar el nivel de rendimiento de los alumnos y el desempeño docente.

Por lo tanto, la generación actual hace uso de la gamificación puesto que están inmersos en la tecnología, y por ende esta forma parte de las TIC. Por tal motivo, Álvarez (2020) afirma que “es necesario utilizar estrategias de aprendizajes basados en los videojuegos, y muchas otras herramientas generadas por las TIC, puesto que estas cada vez más evolucionan hasta el punto de facilitar la metodología para la enseñanza de determinados temas de las asignaturas en las diferentes disciplinas.” (pág. 31)

En definición, los estudiantes por medio de la gamificación que presentan a sus estudiantes fortalecen y desarrollan habilidades donde ellos podrán crear un recurso didáctico de aprendizaje que transfiera el conocimiento.

Atendiendo a estas consideraciones, Villalobo (2021), señala que: “al implementar la gamificación el maestro busca despertar el interés en el alumno a través de distintas

recompensas por su esfuerzo.” Por ello, deben implementar y fortalecer técnicas lúdicas para fomentar la Gamificación en el desempeño académico de los estudiantes de bachillerato,

Según lo mencionado, el juego es la principal estrategia en la gamificación ya que promueve la capacidad creativa e innovadora de un alumno. En efecto, no hay que desatender que la gamificación, según Bullé (2021) puesto que convierte al estudiante en un referente capaz de trabajar de distintas formas

De igual manera, se puede decir que el aprendizaje basado en juegos es una forma divertida de repasar el material de currículum; asimismo la gamificación, los maestros son más creativos puesto que usan herramientas para crear experiencias lúdicas de aprendizaje desde cero.

Así se puede señalar según Mora (2019) que, “el aprendizaje basado en la gamificación crea estudiantes innovadores, facilitadores de la tecnología. Por este motivo, los maestros deben estar capacitados para hacer un buen uso educativo de la gamificación.”

Por esta razón, el docente en el momento de impartir conocimientos debe ser capaz de detallar de manera precisa y entendible lo que los estudiantes tendrán que realizar por medio del uso de las Tic

Ante las posibilidades y el impacto didáctico con la integración de las TIC en la gamificación resultaría interesante considerar indispensable contar con los recursos tecnológicos en función de la práctica docente. (González H. T., 2021)

Posteriormente, el desempeño docente se verá reflejado en el aula ya que debe de generar emociones de satisfacción, tranquilidad y felicidad, de manera que pueda interactuar con los estudiantes en el juego, el estudiante debe manifestar iniciativa propia, respeto y

tolerancia al competir, sin perder de vista que el ambiente debe ser agradable para el aprendizaje.

“Para su realización, es imprescindible que los docentes adapten, adecuen sus propuestas de trabajo, tanto a partir de los resultados del seguimiento como a partir de cuestiones que puedan surgir en la misma situación,” (Sánchez, 2020).

1.4.4 Fortalecer la comprensión lectora a través de la herramienta Genially de los estudiantes de tercero de educación general básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán”

Cruz (2024), dice que la herramienta Genially abre nuevos espacios de aprendizaje en los estudiantes, especialmente si se utiliza en niños de primaria ya que es la etapa donde se adquiere con mayor facilidad los conocimientos y estos a su vez hace que la clase sea innovadora y eficaz; al respecto, Genially ayuda a crear distintas clases donde las presentaciones suelen ser dinámicas, interactivas, lo cual favorece el desarrollo de habilidades lectoras al estimular su interés. (p. 6)

En síntesis, en la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán” de la comunidad Las Piedras, del cantón 24 de Mayo en los actuales momentos se necesita de manera urgente trabajar innovadora, creativa y eficientemente utilizando la herramienta tecnológica GENIALLY para ayudar a los niños y niñas en la lectura comprensiva, puesto que esto les permitirá mejorar su rendimiento académico; debido a que se ha visualizado que los estudiantes tienen problemas de aprendizaje específicamente y esto en sí les influyen en el área de lectura; ya que si no fluyen en la lectura es imposible que avancen en la escritura.

En efecto, esto debe a que los docentes llevan sus clases preparadas en métodos tradicionales como papelógrafo o usan pizarra y esto se debe a que desconocen de ciertas herramientas tecnológicas que pueda ayudar a sus estudiantes a salir de la rutina y mejoren

sus calificaciones. Y en sí, para mejorar esta problemática se requiere que el docente tenga la predisposición de aprender medios tecnológicos para el avance significativo tanto de ellos como de los estudiantes.

Por ello, se ha presentado GENIALLY, donde los docentes recibirán taller de capacitación creativas utilizando la herramienta tecnológica con el objetivo de lograr en los educandos el desarrollo de habilidades lectoras y motrices con respecto a la lectura y diseñen cuentos interactivo con elementos animados y preguntas integradas, juegos de comprensión lectora literarios, trivias, mapas de historias para que los estudiantes creen sus propias tramas, taller de lectura colaborativo; también se pretende crear creando un ambiente adecuado y agradable para el aprendizaje.

El aporte de Genially a los estudiantes de educación básica en la escuela “Lizardo Cedeño Barberán” se establecerá para motivar a los alumnos en la lectura donde haya mayor facilidad y se genere una eficiencia y eficacia, puesto que al trabajar de manera virtual la clase se vuelve más atractiva y los niños logren desarrollar las competencias necesarias, y establezcan a participación y motivación.

Dentro de este proyecto, se busca mejorar la adquisición de competencias básicas para motivar a los estudiantes y Genially es una ayuda que el docente debe definir para que la clase la maneje de manera efectiva y los niños capten su atención.

Genially se consolida como un aporte educativo de enseñanza y aprendizaje que conlleva a tener rendimientos académicos altos sea en desarrollo de pensamiento y razonamiento crítico.

II. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Enfoque metodológico de la investigación

El enfoque metodológico de la presente de investigación es cuantitativo aplicado a un tipo de investigación descriptiva, ya que se busca determinar el desempeño de los docentes acerca de la utilización de la lectura recreativa utilizando la herramienta Genially para fortalecer la lectura comprensiva de los estudiantes de tercero de educación general básica de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”. Asimismo, en este estudio se realizó una encuesta para comprobar el desempeño docente del nivel básico de la escuela mencionada.

El diseño de la investigación aplicada en este proyecto es de carácter no experimental, de tipo transversal ya que se obtuvieron datos en un tiempo real, las cuales permitió describir las variables.

La investigación se aplicó a los estudiantes de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”, donde se tomó en consideración a 40 niños para realizarle la respectiva encuesta; donde tomarán en cuenta los datos para el respectivo análisis e interpretación.

Entre los tipos de investigación tenemos la bibliográfica en donde se pudo realizar una profunda investigación sobre el tema de la lectura comprensiva utilizando la herramienta Genially, y el desempeño escolar tanto en revistas digitales y proyectos de tesis que han servido para la elaboración y ejecución de este proyecto.

2.2 Población y muestra

Población

Estuvo determinada por 40 estudiantes de tercero de educación general básica de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”, los mismos que se consideraron como la muestra de este estudio.

Tabla 1 Población

Población	Cantidad	%
Estudiantes	40	100 %
Total	40	100 %

Muestra

Estuvo formada por 40 alumnos de ambos sexos.

Tabla 2 Muestra

Muestra	Cantidad	%
Docentes	40	100 %
Total	40	100 %

2.3 Instrumentos

Se uso como técnica o instrumento la encuesta esta ayudo a obtener datos a través de un banco de preguntas las cuales se plantearon estadísticamente de manera cuantitativa y se elaboraron seis preguntas.

Tabla 3 Instrumentos

Descripción	Valoración
Si	1
No	2
Nunca	3
A Veces	4

Elaborado por: Katuska Vernaza

La encuesta realizada fue de 6 preguntas, las cuales están relacionadas a las variables 1.- Si, 2.- No, 3- Nunca, 4.- A veces.

2.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

Análisis-síntesis. – de acuerdo con los datos recolectados en la encuesta se realizó un minucioso análisis sobre las respuestas de la lectura recreativa utilizando la herramienta Genially para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de tercero de educación general básica de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán.”

Inductivo-deductivo. - este método pretende extraer una conclusión a partir de las premisas sobre la herramienta tecnológica Genially para mejorar el desempeño docente del nivel básico de los estudiantes de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”.

El resultado de los datos de los 40 estudiantes encuestados de tercero de educación general básica de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”, se dio a conocer de la siguiente manera:

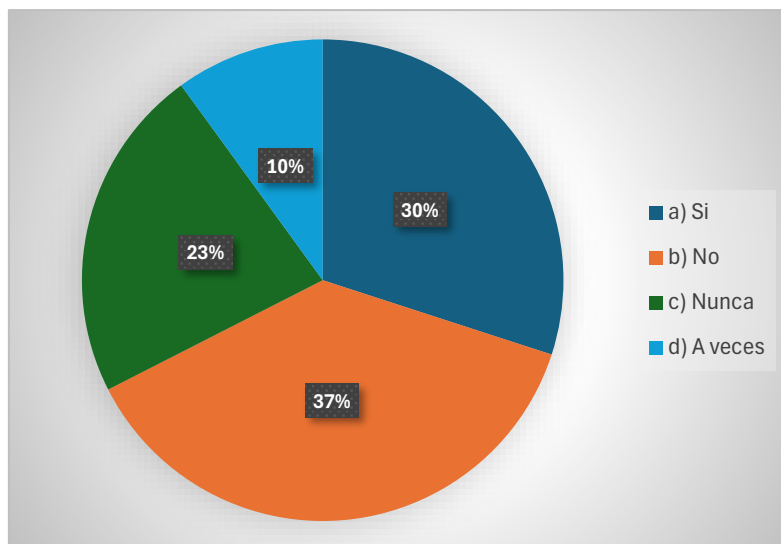
1. ¿El profesor usa la modalidad online para enseñarte a leer?

Tabla 4 ¿El profesor usa la modalidad online para ayudarte a comprender la lectura?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
a) Si	12	30%
b) No	15	37%
c) Nunca	9	23%
d) A veces	4	10%
Total	40	100%

Elaborado por: Katiuska Vernaza

Gráfico 1 Comprensión lectora



Análisis e interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos se pudo evidenciar que los estudiantes de tercero de educación general básica de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán” afirmaron con

el 37% que el profesor No usa la modalidad online para ayudarlo a comprender la lectura; el 30% dijeron que Si, el 23% Nunca y el 10% señalaron que A veces. Ante esto, se establece que los docentes deben de juntar sus mejores esfuerzos para ir creciendo profesionalmente y que los estudiantes desde su temprana edad aprendan actividades interactivas que facilitan el entendimiento del texto a través de una herramienta tecnológica como lo es Genially.

2. ¿Crees que la lectura es fácil si el profesor usa la herramienta de Genially?

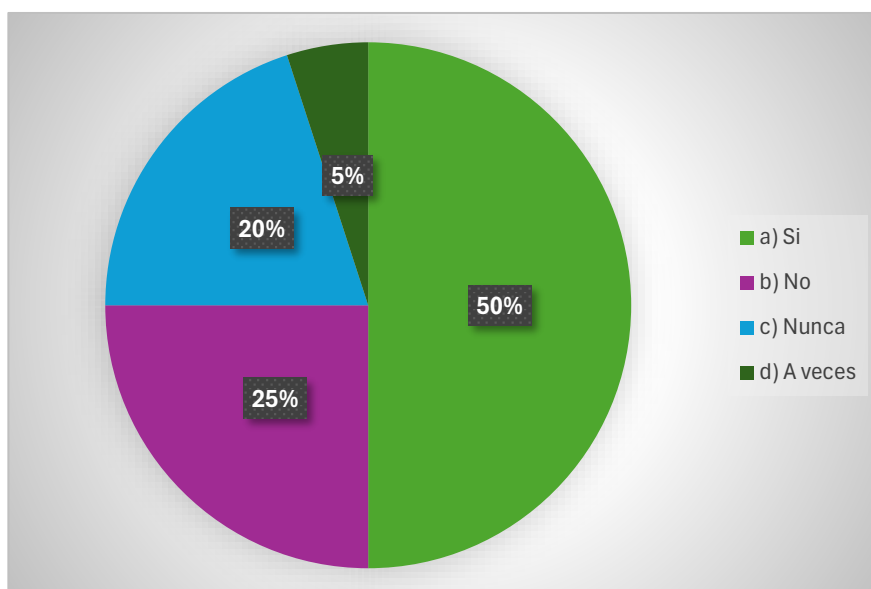
Tabla 5

¿Crees que la lectura es fácil si el profesor usa la herramienta de Genially?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
a) Si	20	50%
b) No	10	25%
c) Nunca	8	20%
d) A veces	2	5%
Total	40	100%

Elaborado por: Katiуска Vernaza

Gráfico 2 Lectura fácil con Genially



Análisis e interpretación

La lectura puede ser más fácil y atractiva si el profesor usa la herramienta de Genially, ya que esta plataforma permite crear contenidos educativos interactivos,

gamificados y personalizados que ayudan a captar mejor la atención del alumnado y promover su implicación activa en el aprendizaje.

El 50% afirmó que la lectura Sí es fácil cuando el profesor usa la herramienta de Genially, el 25 % dijo que No, el 20% Nunca, y el 5% A veces.

Con estos resultados, se afirma que al usar la herramienta tecnológica Genially facilita la comprensión y retención de la información a través de elementos interactivos como juegos, quizzes y actividades que aumentan el interés por la lectura, favoreciendo un aprendizaje más significativo y participativo.

3. ¿Te resulta divertida y dinámica la lectura usando la herramienta Genially?

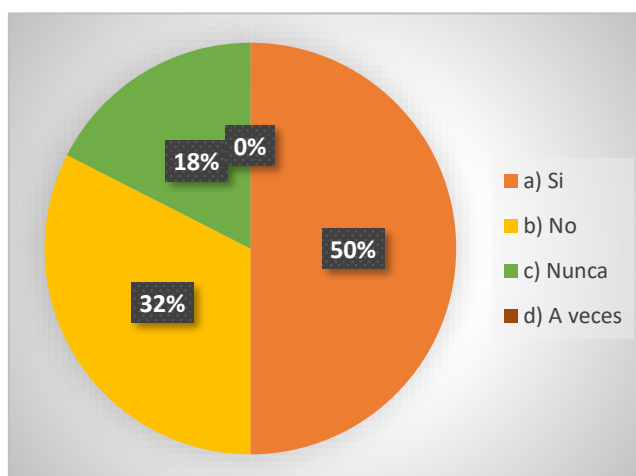
Tabla 6

Lectura divertida y dinámica con Genially

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
a) Si	20	50%
b) No	13	32%
c) Nunca	7	18%
d) A veces	0	0%
Total	40	100%

Elaborado por: Katuska Vernaza

Gráfico 3 Lectura divertida y dinámica



Análisis e interpretación

Genially, esta plataforma integra elementos interactivos, juegos y actividades que hacen que el aprendizaje sea activo y entretenido. De acuerdo a los datos, con un 50% los estudiantes de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán” afirmaron que cuando los estudiantes usan Genially la lectura es divertida y dinámica, el 32% opinó que No, y el 18% Nunca.

Por lo cual, se señala que gracias a Genially la lectura se convierte en una actividad más lúdica y envolvente, disminuyendo la sensación de monotonía

4. ¿Genially te ayuda a entender mejor lo que lees?

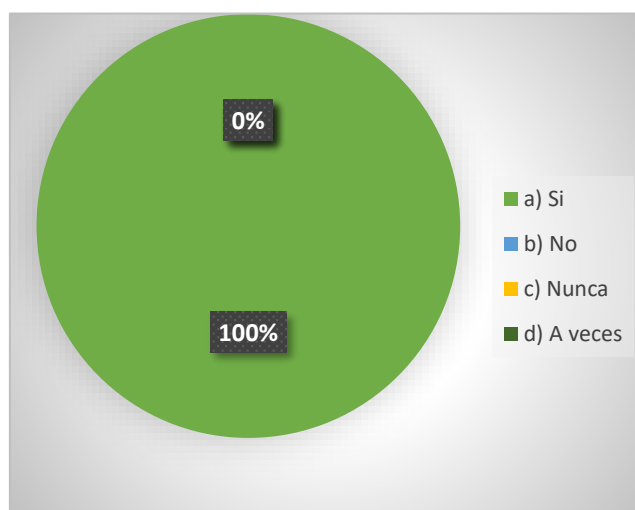
Tabla 7

Facilidad de Genially

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
a) Si	40	100%
b) No	0	0%
c) Nunca	0	0
d) A veces	0	0
Total	40	100%

Elaborado por: Katiuska Vernaza

Gráfico 4 Facilidad con Genially en la lectura



Análisis e interpretación

De acuerdo con los resultados de las encuestas, se pudo identificar que la herramienta Genially permite que la lectura sea más participativa, ya que motiva, ayuda a explorar y reflexionar sobre el texto, lo que mejora el proceso de aprendizaje y te ayuda a entender mejor lo que se lee. El 100% de los estudiantes afirman que Genially Si les ayuda a entender mejor lo que leen.

5. ¿Los juegos interactivos de Genially te ayudan a recordar lo que has leído?

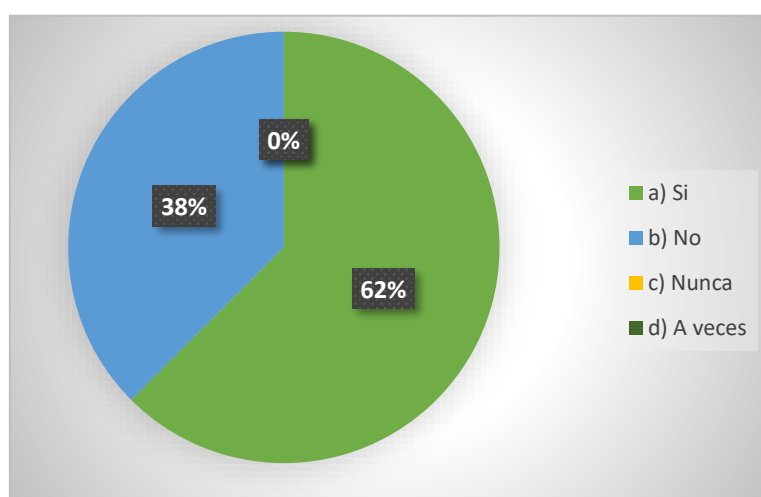
Tabla 8

Diversión con Genially

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
a) Si	25	62%
b) No	15	38%
c) Nunca	0	0%
d) A veces	0	0%
Total	40	100%

Elaborado por: Katuska Vernaza

Gráfico 5 Diversión con Genially



Análisis e interpretación

La preparación para usar la herramienta Genially es el compromiso de brindar calidez, creatividad, innovación y calidad a los estudiantes al momento de leer, esto en si es parte del esfuerzo de los docentes para llegar a la excelencia en su vida profesional.

En esta grafica se puede visualizar que un 63% de los estudiantes dijeron que los juegos interactivos de Genially Si les ayudan a recordar lo que han leído, mientras que un 38% sostuvieron que No.

De acuerdo a los resultados obtenidos, se pudo comprobar que Genially permite tener contacto directo con los estudiantes y el rendimiento docente y estudiantil se enriquezca en cuanto a la lectura.

6. ¿Genially te ayuda a imaginar mejor las historias que lees?

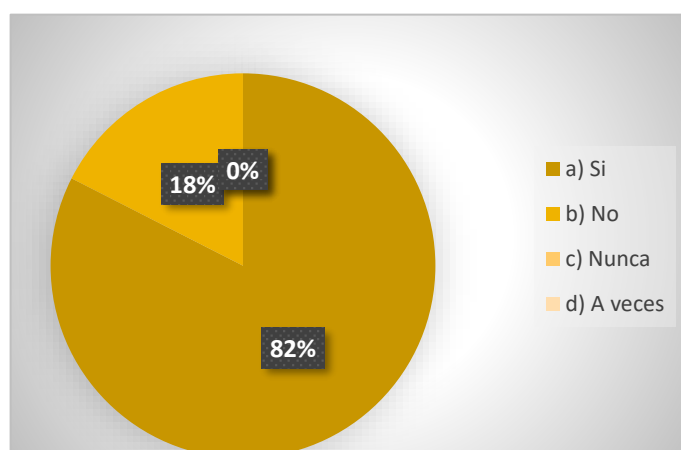
Tabla 9

Clases dinámicas con Genially

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
a) Si	33	82%
b) No	7	18%
c) Nunca	0	0%
d) A veces	0	0%
Total	40	100%

Elaborado por Cyndi Cabal

Gráfico 6 Interacción con Genially



Análisis e interpretación

Genially es la herramienta tecnológica que ayuda a imaginar mejor las historias que se leen porque ofrece recursos visuales y elementos interactivos que hacen que los relatos cobren vida. El 82% de los encuestados respondieron Si que las clases por medio Genially si son dinámicas y les ayuda a tener creatividad e imaginación en la lectura, el 18%, afirmó que no. Es por eso que se debe de fomentar una experiencia más inmersiva y creativa en los más pequeño y que ellos amen la lectura.

III. CAPÍTULO III: PROPUESTA

Uso de Genially como herramienta pedagógica para desarrollar habilidades de comprensión lectora a través de actividades interactivas en educación básica de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”.

3.1 Fundamentos de la propuesta

La falta de un hábito lector es lo que se da como relevancia en esta propuesta, por ello, la importancia de potenciar las destrezas a través de la plataforma Genially y que los estudiantes de tercero de educación general básica de la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”, la usen para promover un aprendizaje activo y puedan sacar un análisis crítico de los textos.

Esta propuesta es importante porque los alumnos ven la lectura como algo atractivo y motivador lo cual es valioso e importante porque potencia la comprensión lectora desde una perspectiva integral, interactiva y colaborativa, adaptada a los distintos niveles y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por tal motivo, la guía propone el uso de la herramienta multimedia Genially como una posible solución para hacer que el proceso de aprendizaje de la lectoescritura sea más motivador y efectivo, abordando así los obstáculos identificados en relación con las habilidades de lectoescritura en esta institución educativa.

Justificación

Esta propuesta se justifica en que Genially empodera a los estudiantes para explorar y aprender de manera independiente, lo que fomenta su autonomía y responsabilidad en tener un hábito por la lectura. A su vez, los impulsa a tener un avance en el desarrollo cognitivo, emocional y social hacen el contenido de manera interactivo, rápido y atractivo.

Dentro de este proyecto, se espera tomar en cuenta esta propuesta y que los estudiantes puedan con facilidad identificar palabras y comprender textos escritos; asimismo, que expandan su creatividad e imaginación.

Además, es importante destacar que esta propuesta pedagógica Genially prepara a los niños para el éxito escolar y fomenta un amor duradero por los libros, facilitando un aprendizaje continuo a lo largo de su vida.

Objetivo de la propuesta

Incentivar el hábito en la lectura haciendo uso de Genially en niños de tercer año de educación básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán”.

Importancia y características de la propuesta

La importancia de esta propuesta usando Genially es crear hábitos y que estos se fortalezcan en los niños de tercero de básica de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán” debido que se ha demostrado que convierte el aprendizaje en una experiencia creativa, innovadora, dinámica y motivadora, superando el aprendizaje tradicional y desde muy temprana edad los niños comienzan a desarrollar habilidades lectoras sólidas.

Por ello, las principales características de Genially para fortalecer la comprensión lectora se debe a que los niños interactúan con recursos multimedias donde ellos mismos creen sus actividades y capten mejor lo que leen.

Igualmente, los niños serán internautas ya que utilizarán elementos lúdicos donde desarrollen su memoria, lo que incrementa la motivación intrínseca para aprender a leer y comprender ya que ellos obtienen recompensas, lo que enriquece la comprensión lectora.

De acuerdo con estas características, se afirma que se debe de aprovechar la tecnología para desarrollar habilidades lectoras profundas y permanentes y Genially, ayudará a gamificar la enseñanza, fomentando la facilidad del trabajo y que este sea atractivo y se adapte a la etapa escolar correspondiente.

3.2 Presentación de la propuesta

La elaboración de esta propuesta utilizando la herramienta tecnológica Genially ayudará a solucionar el problema existente en el ámbito de la lectura en los niños de tercer año básico de la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán” del cantón. Siendo este un medio por el cual los niños puedan realizar actividades acordes a su edad.

Tema

Mis primeras habilidades en la lectura con Genially

Objetivos

- Realizar actividades interactivas con Genially donde se pueda reforzar la habilidad y comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación básica en la Escuela “Lizardo Cedeño Barberán.”
- Fomentar la motivación en el proceso lector mediante diversas presentaciones interactivas de Genially, que faciliten la asimilación y el análisis de la información textual.

Desarrollo

La presente propuesta brinda una experiencia de aprendizaje efectiva y participativa en el aula con el uso de Genially; la actividad se planificó cuidadosamente, teniendo en cuenta su duración estimada, la secuencia de desarrollo y los objetivos específicos a alcanzar.

En una actividad realizada mediante Genially, los niños tendrán que responder a varias preguntas en un tiempo estimado de 10 segundos, el que responda primero será recompensado: el docente introduce la actividad, estableciendo su propósito y contexto dentro del marco de la lectoescritura;

Los objetivos de Genially se presentan de manera clara para que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos, luego, se proporcionan instrucciones detalladas y orientación sobre cómo llevar a cabo la actividad.

Los niños podrán, leer en voz alta, explorar la diversidad cultural, entre otras acciones relacionadas con la lectura. La interacción y colaboración entre los estudiantes son aspectos fundamentales, ya que fomentan el aprendizaje conjunto y el intercambio de ideas.

Lectura comprensiva y Genially

La lectura se vuelve más fácil, creativa y divertida cuando hay métodos de enseñanza que hacen posible que el estudiante tenga el hábito de leer y se construyen habilidades en el desarrollo del pensamiento ya que el lector comprende, analiza y su rendimiento académico mejora.

De esta manera lo señala Cuadrado (2024), afirmando que “el fortalecimiento de las habilidades lectoras a través de métodos de aprendizaje como Genially mejora significativamente su rendimiento académico y les permite a los alumnos comprender mejor un contenido difícil.”

A esto se le llama lectura recreativa debido a que el estudiante desarrolla su imaginación y a su vez puede mejorar la comprensión emocional, lo que contribuye al desarrollo personal del lector.

En esta propuesta Genially ayuda que el niño mantenga un interés continuo por la lectura, puesto que adquiere habilidades para realizar sus temas y lo puede hacer por medio de distintas actividades atractivas y efectivas donde adquiere mayor compromiso y mejores resultados académicos.

Habilidades que desarrollan al usar la herramienta Genially en la lectura comprensiva y la creatividad

Las herramientas tecnológicas son de gran ayuda para el aprendizaje de los niños ya que ellos adquieren habilidades en la lectura donde la llegan a comprender mejor, fortaleciendo así el pensamiento crítico y reflexivo y a su vez, pueden interactuar a través de elementos visuales generando una mayor comprensión y participación en los niños.

Los niños por naturaleza son creativos y al usar Genially les ayudará a estimular sus pensamientos propios en lo cual potencien un aprendizaje, una experiencia más divertida y memorable: Los niños pueden manipular contenidos a su ritmo, incentivando la autonomía y la experimentación creativa y esto se lo permite Genially por medio de la creatividad digital en la educación.

ACTIVIDAD 1. 'INVENTEMOS UNA NARRATIVA INTERACTIVA'

DESARROLLO

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

DURACIÓN
• 90 Minutos

ACTIVIDAD 2. NUESTRO DICCIONARIO VISUAL

DESARROLLO

1. SELECCIÓN DE PALABRAS

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

2. DISEÑO DE LAS PÁGINAS (DISEÑO VISUAL)

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

3. DISEÑO DE LAS PÁGINAS (ABECEDARIO INTERACTIVO)

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

4. USO EN CLASE

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

DURACIÓN: 90 MINUTOS

ACTIVIDAD 3. COEVALUACIÓN DE PALABRAS COMUNES

DESARROLLO

- Selección de palabras:** Los estudiantes con la ayuda de su docente seleccionan palabras de uso común y hacen una investigación sobre estas, deben de entender el significado y cual es su función. Cada estudiante seleccionará una palabra y la escribirá en una tarjeta virtual.
- Creación de juegos interactivos:** Utilizando la plataforma Genially, los estudiantes diseñarán un juego interactivo de su gusto que estén basados en las palabras seleccionadas, es importante mencionar que estos juegos deben involucrar la definición y el uso de las palabras en oraciones. Estos juegos pueden ser crucigramas, adivinanzas, asociación de palabras, retención de memoria, entre otros.
- Torneo de palabras:** el docente deberá organizar un torneo de palabras en el que los estudiantes compitan en los juegos que crearon, allí se les asignará puntajes y premios simbólicos con el fin de fomentar la interacción y la competencia amigable en el aula.
- Coevaluación en parejas:** Los estudiantes hacen parejas y juegan los juegos creados por sus compañeros.

DURACIÓN: 90 MINUTOS

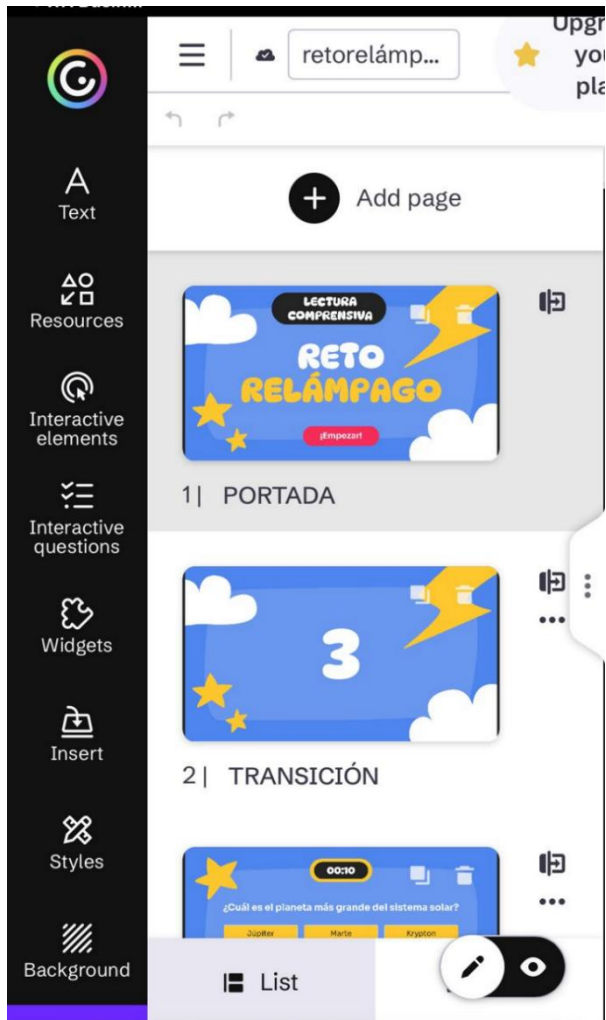
ACTIVIDAD 4. CREEMOS NUESTRO CÓMIC DE PALABRAS

DESARROLLO

- Generación de ideas junto a mi docente:** Se debe trabajar en colaboración con el docente para ayudar a los estudiantes a elegir un tema o una historia que quieran contar los niños en su cómic y así elegir uno de su preferencia.
- Creación del cómic:** Los estudiantes, con el apoyo del docente, utilizan Genially para diseñar las páginas de su cómic. Pueden crear personajes, escenarios y diálogos utilizando palabras y oraciones seleccionadas. Es importante que el docente realice ejemplos de cómo incorporar adecuadamente el vocabulario en la narrativa del cómic.
- Interactividad:** Se debe trabajar con el docente para que el pueda guiar a los estudiantes en la implementación de elementos interactivos a sus cómics, como por ejemplo los efectos visuales.
- Revisión y corrección:** El docente debe participar en la revisión del cómic, ayudando a los estudiantes a identificar errores ortográficos o gramaticales e identificar que la historia creada por los estudiantes sea coherente y que el vocabulario se utilice de manera correcta.
- Presentación:** Los estudiantes presentan sus cómics al resto de la clase, narrando la historia que han creado acá el docente revisa estas presentaciones y brinda una retroalimentación constructiva sobre la narrativa y el uso del vocabulario.

DURACIÓN: 90 MINUTOS

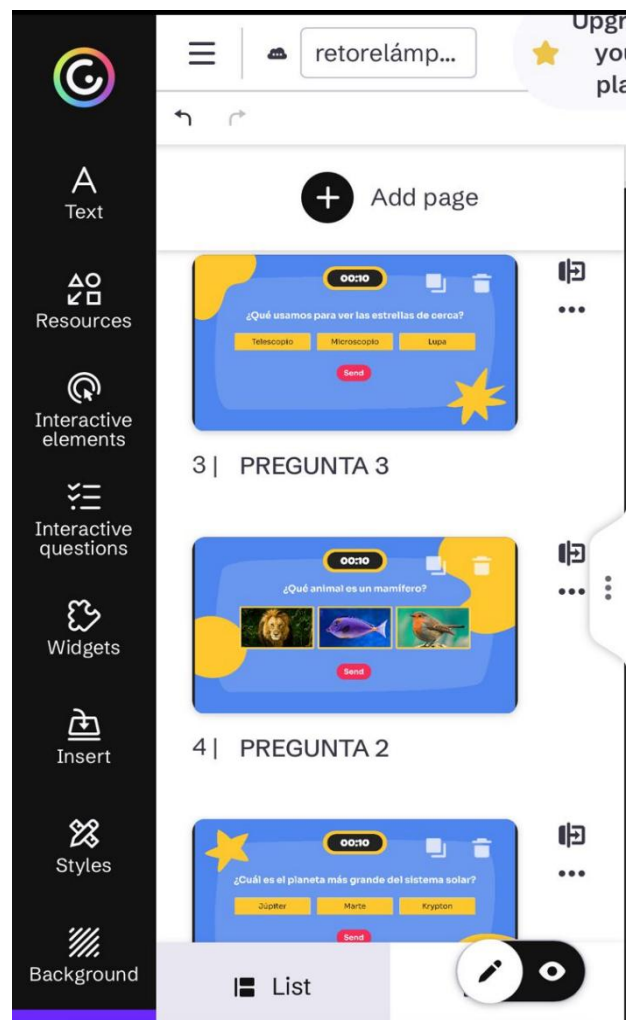
3.3 Ejecución de la propuesta



The screenshot shows the 'retorelámpago' app interface. On the left is a dark sidebar with icons for Text, Resources, Interactive elements, Interactive questions, Widgets, Insert, Styles, and Background. The main area displays three slides:

- 1 | PORTADA**: A blue slide with a yellow lightning bolt and stars. Text includes 'LECTURA COMPRENSIVA' and 'RETO RELÁMPAGO' with a '¡Empezar!' button.
- 2 | TRANSICIÓN**: A blue slide with a large white number '3' and a yellow lightning bolt.
- 3 | PREGUNTA 1**: A blue slide with a question '¿Cuál es el planeta más grande del sistema solar?' and three buttons: 'Jupiter', 'Marte', and 'Krypton'.

At the bottom, there is a 'List' button and a toggle switch for editing/viewing.



The screenshot shows the 'retorelámpago' app interface with slides 3, 4, and 5 visible:

- 3 | PREGUNTA 3**: A blue slide with a question '¿Qué usamos para ver las estrellas de cerca?' and three buttons: 'Telescopios', 'Microscopios', and 'Lupa'.
- 4 | PREGUNTA 2**: A blue slide with a question '¿Qué animal es un mamífero?' and three image buttons: a lion, a fish, and a bird.
- 5 | PREGUNTA 1**: A blue slide with a question '¿Cuál es el planeta más grande del sistema solar?' and three buttons: 'Jupiter', 'Marte', and 'Krypton'.

The interface includes the same sidebar and bottom controls as the previous screenshot.

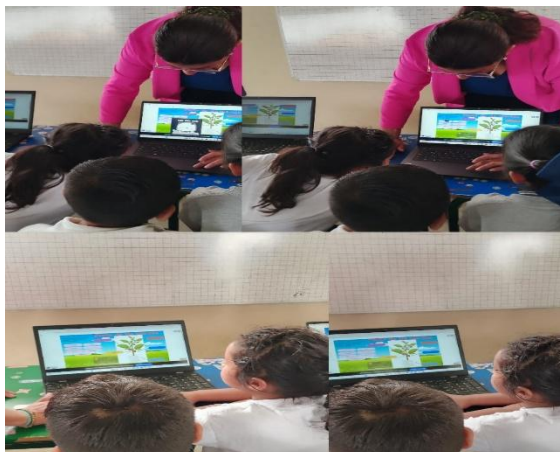
ACTIVIDAD DE LECTURA RECREATIVA USANDO GENIALLY

<https://view.genially.com/68a3c3623427c12cc0bd6fbd/interactive-content-d-dhttps://>

<https://view.genially.com/68a3ede376dd2a8968c5cb09/interactive-content-parte-de-las-plantas>

<https://view.genially.com/68a732bcf6a5ddb14eb4e7e5/interactive-content-encuentra-la-pareja>

<https://view.genially.com/68a73ba7c05f69b7750f189b/interactive-content-ordena-segun-corresponda>





Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta

La propuesta ayudó a conocer que Genially mejora notablemente tanto la motivación como el desempeño estudiantil, y los resultados obtenidos con la implementación de la propuesta didáctica muestran que Genially es efectiva para hacer que aprendan a leer de manera fluida ya que facilitó la comprensión de la lectura de manera rápida, transformando información abstracta en contenidos visuales e interactivos que favorecen un aprendizaje significativo. Se fortaleció la interacción entre estudiantes y docentes, fomentando el trabajo en equipo y habilidades sociales y cognitivas.

CONCLUSIONES

A partir de todo lo establecido en el presente trabajo investigativo se establecen las siguientes conclusiones:

Se pudo evidenciar en los niños a través de la propuesta que los niños utilizan Genially como una herramienta para la lectura recreativa y que les es indispensable en el desarrollo lector de las habilidades motrices básicas de los escolares de 7 a 10 años

- Se fundamentó dentro del proyecto que la lectura comprensiva se da cuando los niños se sienten más atraídos por el contenido que se les enseña ya que realizan sus trabajos de manera creativa con Genially, ya que ponen su mayor esfuerzo en lo que realizan.

- Por medio de Genially los niños adquiriendo habilidades de desarrollo de pensamiento y las actividades son más eficaces. Para que esto siga sucediendo es necesario que el docente prepare la clase usando la herramienta tecnológica Genially y que lleve al niño a ser una persona activa mediante la gamificación.
- Genially ayudó a los niños a ser más imaginativos lo cual facilitó la comprensión de los conceptos de manera fácil.
- Los niños por medio de la utilización de Genially pudieron mejorar el interés y la motivación hacia la lectura.
- Por medio de la investigación realizada al usar Genially se mejoró la habilidad de los niños para interpretar, analizar y reflexionar sobre los textos.

RECOMENDACIONES

En la presente investigación se detallaron las siguientes recomendaciones:

- Los docentes deben de continuar trabajando con la herramienta Genially ya que es una de las plataformas educativas más importante en todas las etapas de la infancia en donde le ayuda a alcanzar el pleno desarrollo académico y que por medio de la tecnología amen la lectura y puedan comprendiéndola.
- Enviar trabajos constantes a los niños para sigan desarrollando sus habilidades con Genially y disfruten de las actividades con Genially.
- Los trabajos que los niños realizan con Genially deben de ser recompensado para que se motiven a hacer un mayor esfuerzo.

De acuerdo con los resultados alcanzados, estas recomendaciones muestran que Genially mejoran la comprensión lectora, la motivación y el trabajo en equipo en estudiantes de educación básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, A. (2016). *El concepto de creatividad a lo largo de la historia*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/creatividad-historia>
- Álvarez, E. M. (2025). *Genially para el aprendizaje de la lectura y ortografía*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repositorio.upec.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b4891624-5d62-4321-8c79-dea38040939b/content>
- Álvarez, F. C. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE TECNOLOGÍA. *Revista Educarnos*. Obtenido de <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-faviola-1.pdf>
- Ana Lucia Llivisaca Tacuri, R. M. (2024). *Implementación de la plataforma Genially en el proceso de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de DOI: <https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6790>
- Angie Pamela Armijos Uzhoa, C. V. (2023). *Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica*. Obtenido de <https://etecam.com/index.php/etecam/article/view/79>
- Aucay-Aucay, C.-B. &. (2024). *Genially como herramienta interactiva para mejorar la motivación de los estudiantes*. Obtenido de [file:///C:/Users/MARIA%20LOOR/Downloads/A24+\(1\).pdf](file:///C:/Users/MARIA%20LOOR/Downloads/A24+(1).pdf)
- Barrera, H. M. (2024). *Implementación de Genially como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales*. Obtenido de <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3722>

- Bengoa, J. R. (2024). *La comprensión lectora*. Obtenido de remca.umet.edu.ec/index.php/REMC...
- Buleje, L. M. (2020). *Importancia de las TIC en la educación básica regular*. Obtenido de <https://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/>
- Bullé, S. G. (2021). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-aprendizaje>
- Cárdenas Martínez, L. D. (2020). *Perspectivas sobre la creatividad y sus vinculaciones con la educación escolar*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/671537/AMM_TESIS.pdf?sequence=5.xml
- Castro, S. (2017). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Chicaiza, Á. M. (2023). *Comprensión lectora y rendimiento académico en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación básica media*.
- Chimbo, C. L. (2025). *Uso de la herramienta GENIALLY para el aprendizaje de los estudiantes*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/c09c6842-ec9a-46a5-a69c-679461e71c6e/content>
- Chuquimarca, Á. L. (2024). *Genially como estrategia didáctica para fortalecer la lectura: Una experiencia con estudiantes de seis a siete años*. Obtenido de <http://pablolatapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/98/86>
- Colque, H. R. (2023). *Metodología de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la lectura comprensiva en estudiantes de 3° de primaria*. Obtenido de <https://portal.amelica.org/ameli/journal/747/7473975002/html/>

- Cruz, C. E. (2024). *Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica media*. Obtenido de <https://revistasfiecyt.com/index.php/riced/article/view/13/37>
- Delgado, C. P. (2022). *Uso de GENIALLY como herramienta para la creación de recursos educativos digitales*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13676/2/PG%201338%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Delgado, Claudia Paulina Cervantes. (2022). *Uso de GENIALLY como herramienta para la creación de recursos educativos digitales*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13676/2/PG%201338%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Durán, G. (2016). *¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos*. Obtenido de <https://www.fundacionaquae.org/que-es-gamificacion/>
- Florencia, M. (2022). *La imaginación y sus vínculos con la creatividad. Un análisis teórico desde la psicología del desarrollo*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13903/1/imaginaci%C3%B3n-y-v%C3%ADnculos-creatividad.pdf>
- Flores, M. E. (2020). *Programa de lectura recreativa para la comprensión lectora en estudiantes del tercer grado*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52880/Izquierdo_FME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González. (2020). *Genially*.
- González, H. T. (2021). *Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula*. Obtenido de

file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/pkpadmin-3-trejogonzalez-ei-rtce13-may-agos2019-c.pdf

Hernandez, P. A. (2020). *La Creatividad en el Desarrollo de los niños*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf

Hernandez, R. M. (2020). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. Obtenido de file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTICEnLaEducacion-5904762%20(2).pdf

Imbaquingo, L. E. (2024). *Uso de GENIALLY para la enseñanza – aprendizaje de las ciencias naturales dirigido a docentes de la unidad educativa intercultural bilingüe “Manuel Aguilar”*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15650/2/PG%201774%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf

Intriago, V. D. (2022). *La lectura recreativa y su aporte en el aprendizaje de los niños y niñas en la etapa pre-operacional*. Obtenido de https://orcid.org/0000-0003-3423-6436

Jonathan Coello Morán, E. G. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. diseño de aplicación lúdica*. Obtenido de file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/BFILO-PSM-19P041%20COELLO%20-%20GAVILANES.pdf

Jonathan Coello Morán, E. G. (2020). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. diseño de aplicación lúdica*. Obtenido de file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/BFILO-PSM-19P041%20COELLO%20-%20GAVILANES.pdf

- La Constitución del Ecuador. (2021). *Constitución del Ecuador*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Larreategui Pullaguari Doris Alexandra, T.-V. J. (2025). *Análisis de Genially como herramienta para mejorar el rendimiento académico en historia de primero de bachillerato*. Obtenido de https://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/view/219/6737
- Laura Daniela Moreno Morales, Y. M. (2021). *Gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente*. Obtenido de https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/41391/ymavellaneda.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Llulluna, R. P. (2023). *Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños segundo de básica*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e173b4fc-05e6-4040-bc3f-c29d2a362339/content
- Loaiza, S. y. (2021). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de grado octavo mediante GENIAL.LY*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/7da09620-48b4-4c1f-a712-9975dd5d9c26/content
- Martínez, L. V. (2020). *Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios*. Obtenido de file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/Dialnet-GamificacionEstrategiaParaOptimizarElProcesoDeApre-5495903%20(1).pdf

- Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación : Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. Obtenido de <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>
- Mimenza, O. C. (2017). <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencia-guilford>. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencia-guilford>
- Ministerio de Educación. (2008). *TICS*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-intro.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *Juntos Leemos*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/juntos-leemos/>
- Rodriguez, L. R. (2020). *Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Del Distrito De La Molina*. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/10657/3/2020_RAM%C3%8DREZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf
- Sánchez, M. L. (2020). *Gamificación en el proceso de enseñanza de la química del bachillerato general*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20797/1/T-UCE-0010-FIL-790.pdf>
- Sanmartín, V. N. (2022). *La lectura recreativa en el aprendizaje bloque 3 “Lectura”, quinto grado*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.unl.edu.ec/server/api/core/bitstreams/38d51aac-b16b-457b-a621-a0db3f8b457e/content>

- Segundo Teófilo Estupiñán, C. V. (2024). *Implementación de Genially como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3722/3384>
- Silva, H. d. (2017). *¿Sabes diferenciar entre gamificación y aprendizaje basado en juego?* Obtenido de <http://blog.criteria.es/sabes-diferenciar-entre-gamificaci%C3%B3n-y-aprendizaje-basado-en-juego>
- Tarco, P. L. (2022). *Herramienta tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos “A” y “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga*.
- Unesco. (2021). *UNESCO cifra en 617 millones a los niños y adolescentes sin conocimientos mínimos en lectura y matemáticas*. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2021/09/10923/>
- Vargas, P. R. (2019). *Pedagogías emergentes en la sociedad*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59278260/Pedagogias_emergentes_en_la_sociedad_digital.Final-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1639774240&Signature=WfxbGcvIMm4a2T5T382uXcyM648rxVzNsuJ1bLnv5nzYW4Bh~3~Xkz2bVdCTPRHCGV0wzETLL4vAgoMlUu0Pw3M9sBuPe~nBN6oE9Ge4G
- Vera, D. M. (2020). *Gamificación para el aprendizaje de biología*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7329/1/TESIS%20DEFINITIVA%201.5%20DAR%c3%8dO%20MIRANDA-doc-inte.pdf>
- Villalobo, G. M. (2021). *Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería*. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052019000300115

Vizcaíno, C. G. (2022). *ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES*. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

Zulay, Á. O. (2021). *La lectura recreativa en el desarrollo de la comprensión lectora*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclclefindmkaj/https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cc6d93a8-808f-4028-baa7-8ffcd9c65f98/content

ANEXOS

Encuesta sobre lectura recreativa utilizando la herramienta tecnológica Genially en la escuela “Lizardo Cedeño Barberán”.

	Preguntas/indicadores	OPCIONES			
		Si	No	Nunca	A veces
Actividades	Análisis				
	1. ¿El profesor usa la modalidad online para enseñarte a leer?				
	2. ¿Crees que la lectura es fácil si el profesor usa la herramienta de Genially?				
	3. ¿Te resulta divertida y dinámica la lectura usando la herramienta Genially?				
	4. ¿Genially te ayuda a entender mejor lo que lees?				
	5. ¿Los juegos interactivos de Genially te ayudan a recordar lo que has leído??				
	6. ¿Genially te ayuda a imaginar mejor las historias que lees?				