



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO



Facultad de
Posgrado

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**GENIALLY EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA DEL
PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA**

Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de
Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

AUTOR

Nelson Jofre Sánchez Avilés

DIRECTOR

Rómulo Paúl Andrade Ubidia, PhD.

ASESOR

MSc. Víctor Manuel Caranqui Sánchez

IBARRA – ECUADOR

AÑO 2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación primeramente a Dios por la vida, la salud y la familia.

A mi base, mi hogar: Angelita y mi Nelsito Rafael, a quienes amo mucho, nuestro esfuerzo hizo que esto valiera la pena: ¡juntos, lo hemos logrado!

A mi madre Delia por brindarme siempre su amor, comprensión y apoyo sin condiciones.

A mis hermanos, por siempre estar apoyándome.

A mi padre Gabino, aunque ya no está conmigo físicamente, sé que está acompañándome desde el infinito.

A mis abuelitos, quienes siempre están en mis recuerdos.

Nelson Jofre Sánchez Avilés

AGRADECIMIENTOS

A Dios por la bendición de contar con el apoyo de mi hogar y mi familia, gracias por creer en mí, por alentarme a lograr esta meta: Una parte de ustedes está aquí, entre estas líneas.

A mis docentes de la UTN, por sus sabios conocimientos y experiencia, sin duda, he tenido el privilegio de contar con sus valiosos aportes.

A mi tutor, Rómulo Andrade Ubidia, PhD., por su brindarme su apoyo y dirección en este proyecto.

A mis compañeros de maestría, quienes durante el trayecto de esta compartieron su tiempo y conocimientos, llegamos a formar un gran equipo.

A las instituciones y personas que brindaron su contingente y facilidades para que esta investigación se realizara: Distrito Educativo 09D06, IESS, funcionarios de la UDAI, docentes, pedagogos de apoyo, estudiantes, padres de familia y otras personas que me brindaron su apoyo. ¡Mil gracias!, estoy en deuda con ustedes.

Con este humilde aporte, espero contribuir con mi gotita de agua al mar de conocimientos que se mueve delante de nuestras vidas.

Nelson Jofre Sánchez Avilés

APROBACIÓN DE LA TESIS



Ibarra, 19 de abril de 2023.

Dra. Lucía Yépez Vásquez
Decana de la Facultad de Postgrado
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señora Decana:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado **GENIALLY EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA DEL PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA** del maestrante: Nelson Joffe Sánchez Avilés, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

GENIALLY EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA DEL PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutor	Dr. Rómulo Paul Andrade Ubidia	ROMULO PAUL ANDRADE UBIDIA Firmado digitalmente por ROMULO PAUL ANDRADE UBIDIA Fecha: 2023.04.19 09:42:40 -05'00'
Asesor	MSc. Victor Manuel Caranqui Sánchez	

AUTORIZACIÓN Y USO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA



AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



Facultad de
POSGRADO

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	0914163530		
APELLIDOS Y NOMBRES	Sánchez Avilés Nelson Jofre		
DIRECCIÓN	Cuenca 6200 Y Luis Fernando Vivero (Guayaquil)		
EMAIL	njsancheza@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO		TELÉFONO MÓVIL:	0990186274

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	GENIALLY EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA DEL PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA
AUTOR (ES):	Sánchez Avilés Nelson Jofre
FECHA: DD/MM/AAAA	28-11-2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en línea
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Magister en Tecnología e Innovación Educativa
TUTOR	Andrade Ubidia Rómulo Paúl

2. CONSTANCIA

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 24 días del mes de abril del año 2023.

EL AUTOR:

Firma



Nombre: SANCHEZ AVILES NELSON JOFRE

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO 1	1
1. EL PROBLEMA	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 ANTECEDENTES	3
1.1 OBJETIVOS	10
1.2 OBJETIVO GENERAL	10
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
1.2 JUSTIFICACIÓN	10
CAPÍTULO II	14
2 MARCO TEÓRICO	14
2.1 ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA	14
2.1.2 AULAS HOSPITALARIAS	16
2.1.2.1. ENFOQUES DEL PROGRAMA	17
2.1.2.2 EL PROCESO EN LAS AH	19
2.1.3. LAS TIC COMO HERRAMIENTA UTIL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.	22
2131. GENIALLY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ÚTIL EN EL ÁREA EDUCATIVA.	24
2132 USO DE GENIALLY COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA.	25
2.2. MARCO LEGAL	27
CAPÍTULO III	31
3.1 MARCO METODOLÓGICO	31
3.2 DESCRIPCIÓN DEL ÁREA DE ESTUDIO/ GRUPO DE ESTUDIO	32
3.3 ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.	33
3.4 PROCEDIMIENTOS	35
3.5 CONSIDERACIONES BIOÉTICAS	37
CAPÍTULO IV	39
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	39
4.1. PRIMEROS RESULTADOS	39
4.1.1. DIAGNÓSTICO DE LOS DOCENTES Y PEDAGOGOS DE APOYO	39
4.1.1.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS ENCUESTADOS	39
4.1.1.2. BLOQUE DE PREGUNTAS Y SUBDIVISIONES	41
4.1.1.2 ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES	53
4.2. SITUACIÓN FINAL: RESULTADOS PRE-TEST Y POST-TEST.	56
CAPÍTULO V	60
5. PROPUESTA	60

5.1. TÍTULO Y ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	60
5.2 PRESENTACIÓN Y DISEÑO DE LA CAPACITACIÓN EN GENIALLY	61
Tema 1 (Día 1): ¿Qué es Genially?, Herramientas de gamificación.	71
Ventajas de Genially	77
Desventajas	77
Metodología y didáctica	78
Tema 2 (día 2): Desarrollo de material didáctico de lengua y literatura en Genially.	78
Tema 3 (Día 3): Elaboración de material necesario para realizar la gamificación en Genially.	82
Tema 4 (Día 4): Creación de presentaciones con gamificación en Genially.	85
Genially: Presentaciones con Gamificación	91
Tema 5 (día 5): ¿Por qué es importante conocer sobre Creative commons?	96
Tema 6 (Día 6): OVA y material de consulta en Genially	100
CAPITULO VI	106
CONCLUSIONES	106
RECOMENDACIONES	107
REFERENCIAS	108

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	19
Figura 2	19
Figura 3	26
Figura 4	31
Figura 5	32
Figura 6	32
Figura 7	34
Figura 8	40
Figura 9	40
Figura 10	40
Figura 11	41
Figura 12	42
Figura 13	43
Figura 14	44
Figura 15	45
Figura 16	46
Figura 17	47
Figura 18	50
Figura 19	51
Figura 20	52
Figura 21	53
Figura 22	57
Figura 23	59
Figura 24	69
Figura 25	70
Figura 26	71
Figura 27	72
Figura 28	72
Figura 29	73
Figura 30	73
Figura 31	73
Figura 32	74
Figura 33	74
Figura 34	75
Figura 35	75
Figura 36	76
Figura 37	76
Figura 38	77
Figura 39	77
Figura 40	78
Figura 41	78
Figura 42	80
Figura 43	80
Figura 44	81
Figura 45	81
figura 46	82
Figura 47	83
Figura 48	83
Figura 49	84
Figura 50	84
Figura 51	85
Figura 52	85

Figura 53	86
Figura 54	87
Figura 55	87
Figura 56	88
Figura 57	88
Figura 58	89
Figura 59	89
Figura 60	90
Figura 61	91
Figura 62	91
Figura 63	93
Figura 64	93
Figura 65	94
Figura 66	94
Figura 67	95
Figura 68	95
Figura 69	96
Figura 70	97
Figura 71	97
Figura 72	98
Figura 73	98
Figura 74	99
Figura 75	99
Figura 76	99
Figura 77	100
Figura 78	100
Figura 79	101
Figura 80	101
Figura 81	102
Figura 82	102
Figura 83	103
Figura 84	103
Figura 85	104
Figura 86	104
Figura 87	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	42
Tabla 2	43
Tabla 3	44
Tabla 4	45
Tabla 5	46
Tabla 6	47
Tabla 7	48
Tabla 8	49
Tabla 9	50
Tabla 10	51
Tabla 11	52
Tabla 12	57
Tabla 13	58

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A	117
Anexo B	118
Anexo C	121
Anexo D	122
Anexo E	123
Anexo F	124
Anexo G	126
Anexo H	128
Anexo I	131
Anexo J	134
Anexo K	134
Anexo L	135
Anexo M	135
Anexo N	136
Anexo O	136
Anexo P	137
Anexo Q	138

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE - FACULTAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

**GENIALLY EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA DEL
PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA.**

AUTOR: NELSON JOFRE SÁNCHEZ AVILÉS

DIRECTOR: RÓMULO ANDRADE UBIDIA, PHD.

AÑO: 2023

RESUMEN

Desde la experiencia docente, se ha detectado que dentro del ámbito hospitalario se puede mejorar la atención educativa con la utilización de las TIC, implementando la herramienta tecnológica Genially, como una estrategia pedagógica, es posible solventar los problemas de acceso, temporalidad y disposición del estudiante, así como, disminuir el estrés y miedo provocados del ambiente hospitalario, propios de los estudiantes que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad. El objetivo del presente proyecto de investigación fue aplicar programa de capacitación dirigido a los docentes y pedagogos de apoyo del 8vo. EGB del Programa de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria de la Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de Guayaquil en la herramienta tecnológica Genially, en Lengua y Literatura. Adicionalmente, se utilizó una metodología de enfoque mixto, donde se realizó el análisis de las variables: Independiente (Genially) y dependiente (Enseñanza). También, se utilizó la técnica encuesta, elaborada en Microsoft Forms y el instrumento fue un cuestionario, aplicando al inicio preguntas de opción múltiple y para los resultados la escala de Likert, mismos que fueron dirigidas a docentes y tutores de apoyo. Una vez obtenidos los datos, estos se procesaron a través del software estadístico SPSS de IBM, y después de su análisis evidenciar una relación lineal positiva y significativa entre las dos variables, lo que corrobora la hipótesis planteada al inicio del proyecto, la cual manifiesta que el uso de la herramienta Tecnológica Genially como instrumento pedagógico, coadyuva a mejorar la enseñanza en el área de Lengua y Literatura en el 8vo. EGB del PAEHD del Distrito 09D06 de la ciudad de Guayaquil, por lo que fue necesario la aplicación de una capacitación en el uso de la herramienta Genially para mejorar el proceso de enseñanza.

Palabras clave: Genially, enseñanza, estrategia pedagógica, TIC, herramienta tecnológica, ámbito hospitalario.

ABSTRACT

From the teaching experience, it has been detected that within the hospital environment educational care can be improved with the use of ICT, by implementing the technological tool Genially, as a pedagogical strategy, it is possible to solve access problems, temporality and disposition of the student, as well as reducing the stress and fear caused by the hospital environment, typical of students who are in situations of vulnerability. The objective of this research project was to implement a training programme aimed at teachers and support pedagogues of the 8th. EGB of the Hospital Educational Care Program of the District Directorate 09D06 Tarqui 2- Education of Guayaquil in the technological tool Genially, in Language and Literature. Additionally, a mixed approach methodology was used, where the analysis of the variables was performed: Independent (Genially) and dependent (Teaching). Also, the survey technique, developed in Microsoft Forms, was used and the instrument was a questionnaire, applying multiple choice questions at the beginning. the Likert scale, which were aimed at teachers and support tutors. Once the data was obtained, it was processed through IBM's SPSS statistical software, and after its analysis show a positive and significant linear relationship between the two variables, which corroborates the hypothesis raised at the beginning of the project, which states that the use of the Genially Technological tool as a pedagogical tool, contributes to improving teaching in the area of Language and Literature in the 8th. EGB of the PAEHD of District 09D06 of the city of Guayaquil, therefore, it was necessary to apply training in the use of the Genially tool to improve the teaching process.

Keywords: Genially, teaching, pedagogical strategy, ICT, technological tool, hospital environment.

CAPÍTULO 1

1. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La atención educativa en los hospitales no es algo nuevo, de acuerdo con González y Violant (2015), durante el siglo XX la preocupación por la atención a niños en situación de enfermedad u hospitalización fue creciendo y, por ejemplo, en España en el año 1912, el Ministerio de Educación reconoció por primera vez la escuela en el hospital. En adelante, ha ido incrementándose diversos establecimientos educativos hospitalarios junto con legislación como la promulgación de los Derechos Humanos en 1948, la promulgación de los Derechos del Niño en 1969 y la promulgación de la Carta Europea de los Derechos del Niño Hospitalizado por parte del Parlamento Europeo, en 1986, han ido sentando las bases para la implementación de diversos centros educativos hospitalarios.

Siendo así, esta modalidad de educación ha sido replicada en América latina, entre ellos el Ecuador, logrando interesantes resultados en esta área. Así, en el país, este programa viene trabajándose desde hace algunos años.

Desde el año 2017, se implementó el programa de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos, Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil, aquí se presta el servicio de atención educativa a alumnos con diversos diagnósticos clínicos, edades, instituciones educativas, niveles educativos, puntos de la ciudad y de distintas provincias del país; en estas condiciones, la actividad del docente de este programa se convierte en una suerte de profesor unidocente.

Sumado a esto, el ambiente hospitalario resulta un entorno extraño para el alumno dentro de su proceso educativo, pues, adicionalmente al estrés que de por sí existe en una situación de enfermedad u hospitalización, se convierte en una pared que hay que superar y encontrar distintas formas de acceder a él.

Desde la experiencia docente, el investigador de este trabajo ha detectado que dentro del ámbito hospitalario cuatro problemas a resolver, que enumera a continuación:

- La necesidad del docente de conocer y emplear alguna herramienta tecnológica que le permita cubrir ciertos contenidos que por diversos motivos no lo puede realizar en forma presencial y que sería de mucha utilidad en el desarrollo de sus actividades dentro del ámbito hospitalario.
- El tiempo de trabajo con el estudiante, que a su vez es paciente hospitalizado, es muy reducido, pues al ser un programa con un matiz especial, estos cuentan con muy poco tiempo para recibir clases, por lo que el docente debe emplear estrategias didácticas y realizar adaptaciones para cada uno de ellos para poder explicar de mejor forma y cubrir contenidos educativos, de tal manera que podamos a provechar al máximo este valioso recurso, el tiempo.
- La disponibilidad del estudiante, aunque exista el tiempo para las actividades educativas, es también limitada por motivos diversos relacionados con la característica de su enfermedad o situación médica (Exámenes, visita de especialistas, etc.), de tal forma que el docente debe realizar contenidos que están disponibles para los estudiantes cuando este lo requiera.
- El miedo y estrés propios del ambiente hospitalario, provocados por la enfermedad y el aislamiento, en algunas ocasiones prolongado, provoca que el estudiante no desee recibir ningún tipo de atención educativa, por lo que es necesario utilizar estrategias educativas innovadoras para llegar a él, de aquí la necesidad de que el docente conozca y aplique alguna herramienta tecnológica como Genially que le permita eliminar barreras y llegar al estudiante.

Para la elaboración del presente proyecto de investigación el autor ha determinado las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo el conocimiento y aplicación de Genially, por parte del docente, pueden ayudar en la enseñanza de Lengua y Literatura dentro del Programa de Atención Educativa Hospitalaria, Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2 - Educación de la ciudad de Guayaquil implementado en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos (IESS), ¿período lectivo 2021 - 2022?
- ¿Cómo pueden los estudiantes utilizar los contenidos didácticos creados en Genially para aprovechar el tiempo limitado de trabajo en la enseñanza de Lengua y Literatura dentro del Programa de Atención Educativa Hospitalaria, Dirección Distrital

- 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil, implementado en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos (IESS), ¿período lectivo 2021-2022?
- ¿Cómo pueden los estudiantes recuperar la clase, usando contenidos didácticos creados en Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura, cuando no la puedan recibir, debido a situaciones relacionadas con su enfermedad dentro del Programa de Atención Educativa Hospitalaria, Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil, implementado en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos (IESS), ¿período lectivo 2021-2022?
 - ¿Qué contenidos interactivos, usando Genially, puedo emplear para lograr que los estudiantes superen el miedo y el estrés propios del entorno hospitalario y se interesen en recibir clases de Lengua y Literatura dentro del Programa de Atención Educativa Hospitalaria, Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil, implementado en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos (IESS), ¿período lectivo 2021-2022?

1.1 ANTECEDENTES

En el mundo en que actualmente vivimos, como lo manifiestan Díaz, Pérez y Florido (2011), los cambios significativos que han tenido las TIC han provocado una revolución tecnológica a todo nivel y de esto no se escapa la educación, pues al poseer procesos y sistemas de administración de la información, interactividad, almacenamiento y comunicación inmediata se han convertido en aporte necesario para el desarrollo de las actividades educativas. Al respecto analizaremos trabajos realizados por varios autores que constituirán el antecedente de esta investigación.

Enríquez (2020), realiza una investigación sobre las características de las herramientas multimedia para el desarrollo de presentaciones interactivas. El principal objetivo de esta investigación es dar a conocer las ventajas y desventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje del uso de las herramientas multimedia para presentaciones interactivas, haciendo un análisis comparativo entre las aplicaciones Sway, Genially, Emaze.

En este trabajo investigativo la autora planteó una metodología cuantitativa con la aplicación de una encuesta con preguntas cerradas para una muestra de 30 docentes de la Unidad Educativa Simón Bolívar de la sección matutina, en la ciudad de Milagro.

Al finalizar el trabajo investigativo, la autora realizó una demostración sobre la

herramienta digital Genially como una aplicación innovadora que todo docente debe tener en cuenta a la hora de realizar sus presentaciones rápidamente, para la preparación de clases y organizar el material en espacios virtuales.

Galanatu (2020), realiza un trabajo sobre las herramientas de gamificación para introducir una mejora en la metodología que se usa para transmitir conceptos a los alumnos, buscando que haya una mejor asimilación y comprensión de estos.

En esta investigación, el autor busca dar una respuesta a la necesidad de incorporar nuevas estrategias docentes basadas en la gamificación que permitan incrementar el nivel de motivación y compromiso de los estudiantes, así como, la adaptación de contenidos aplicando la herramienta lúdica Genially para mejorar la implicación y la participación con las asignaturas y facilite la autorregulación del aprendizaje, Entre los principales objetivos de esta investigación está que los estudiantes, tengan la capacidad de realizar la documentación necesaria para el diseño y legalización de instalaciones eléctricas, por lo que sus resultados se trabajaron en dos encuestas a los alumnos después de haber hayan utilizado todo el contenido.

Concluye, el autor, que el uso de herramientas digitales como es el caso de Genially posibilita cambiar por completo la metodología clásica, pues, pone a disposición del profesor infinidad de recursos que permiten dinamizar la clase y crear contenidos y actividades mucho más motivadoras para los alumnos desde presentaciones o imágenes interactivas hasta actividades y juegos.

Mejía-Tigre, García-Herrera, Erazo-Álvarez, Narváez-Zurita (2020) plantean la pregunta ¿De qué manera puede contribuir Genially a la mejora de la comprensión lectora?, enfocan el problema de falta o deficiencia de la comprensión lectora en los estudiantes de educación general básica, para lo cual plantean la utilización de Genially, en la motivación de los alumnos a leer y ayudar a desarrollar esta destreza en lo referente a la comprensión, criticidad de lo leído, desarrollo de analogías, entre otros.

Los autores plantean la creación de contenidos digitales interactivos, así como el uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje, los mismos que “son recursos digitales diseñados con fines educativos y permiten la generación de conceptos y estructuras de pensamiento dese el desarrollo de actividades propuestas por la institución educativa sobre un área específica del conocimiento” (Cabrera-Medina, Sánchez-Medina y Rojas-Rojas, 2016, p.4).

Concluyen, al decir, que los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) sirven como soporte para mejorar lectura y son usadas como estrategias y recursos didácticos que inciden en forma positiva los aprendizajes, así como también aumenta en los estudiantes su concentración e interés. Además, con Genially se puede lograr que los estudiantes formen parte activa, participativa e incentiva a los estudiantes, a su vez, permitirá que cada estudiante trabaje de forma activa desarrollando sus capacidades y conocimientos a la hora de realizar inferencias en los textos.

La investigación desarrollada por Orta, Santos y Cardoso (2018), en su trabajo acerca de la creación colaborativa de recursos digitales manifiestan que en las últimas décadas los avances en la tecnología, en especial en el área de la de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), han contribuido a incrementar distintas potencialidades para los procesos de enseñanza y aprendizaje, y al mismo tiempo a expandir la creatividad a través de recursos interactivos en línea abiertos, gratuitos y fáciles de usar. Esto, en relación con el uso de herramientas digitales como Voicethread y Genially, donde ambas herramientas colaboran estrechamente en la transcripción fonética para el aprendizaje del idioma inglés.

Este trabajo aprovecha la creación conjunta de materiales a manera de cuentos clásicos como trampolín para la práctica y como potenciales modelos de pronunciación en el contexto de una asignatura troncal, es decir, a través de este medio cooperativo, los estudiantes pueden llegar a encontrar la forma oral de una palabra escrita, sus representaciones en símbolos fonológicos y fonéticos y variedades dialectales, entre otros.

A su vez, las nuevas licencias abiertas, principalmente aquellas generadas a partir de Creative Commons, aumentan de manera exponencial las posibilidades de acceso a material preexistentes a partir del cual se puede generar material novedoso que no infrinja las leyes de derechos de autor, lo cual, abre otro campo interesante en el uso del Genially y en la ductilidad de la herramienta para colaborar con otras y aprovechar de mejor forma todas las potencialidades en la enseñanza de Lengua y literatura con nuestros estudiantes, de aquí la importancia de este trabajo para nuestra investigación.

En la investigación realizada por Martin y Duarte-Hueros, (2016) titulado “Los Entornos Personales de Aprendizaje para la Formación Profesional: El caso de Genially Stetic”, compilado en el libro Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde se trata a las Tecnologías de la Información y la

Comunicación (TIC) como una fuente de información y comunicación que puede ser muy beneficiosa para los estudiantes, cuando se utilizan con fines formativos, pues, con ellas, su imaginación, creatividad, autoconfianza y socialización se ven enriquecidas.

En este trabajo, muestran que el uso de las TIC tiene cabida en cualquier nivel educativo y en cualquier modalidad, como es la Formación Profesional, ya que las actividades programadas para tal fin respetan la metodología de globalización, aprendizaje significativo, actividades colaborativas y cooperativas como línea de trabajo.

Además, muestran una novedosa manera de trabajar con las TIC en ese contexto de Formación profesional, utilizando para ello los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) de los estudiantes, implementados en una innovadora plataforma interactiva: Genial.ly, que junto con la utilización de otros recursos de información y comunicación como recursos educativos, tales como los blogs, video-tutoriales y la fotografía digital, integrados en la misma, el alumnado tiene la posibilidad de elaborar y diseñar su entorno más adecuado a sus necesidades de aprendizaje. Entiéndase, como entornos personales de aprendizaje a “la forma en que los individuos usan la tecnología para su aprendizaje en el contexto actual de la sociedad del conocimiento, dando respuesta a las nuevas formas de conocimiento que se están generando (Ortiz - Colón, Maroto y Agreda, 2017, p. 3)”.

El objetivo de este trabajo es desarrollar y mejorar no sólo las competencias específicas en cuanto a: cualificación formativa, su motivación y aprendizaje del tema, sus competencias comunicativas e interpersonales y sus competencias mediáticas para el trabajo con TIC. Adicionalmente, desarrollar las competencias mediáticas, que a decir de Delgado-Ponce y Pérez-Rodríguez (2018), son un conjunto interrelacionado y complejo de conocimientos, destrezas y actitudes que se utilizan para acceder, analizar y evaluar los mensajes para comunicarse de una manera competente a través de los medios de difusión, gestionado por las TIC en constante desarrollo y evolución; y, que hoy en día son útiles para crear conciencia sobre como los medios influyen en la vida diaria de las personas.

Los autores diseñaron esta propuesta tomando los tres niveles de interactividad indicados por Kitsantas y Dabbagh (2012) para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje: Gestión de información personal (aplicando Genially, denominándolo Genially estetic), Interacción social y comunicación, integración y gestión de la información.

Adicionalmente, manifiestan, que un cambio de rol del profesorado, así como una alta cualificación de estos; al igual que, los estudiantes se impliquen y responsabilicen de su propio proceso de aprendizaje.

Un trabajo interesante es el propuesto por Tapia-Machuca, García-Herrera, Cárdenas-Cordero y Erazo-Álvarez (2020), donde se tiene por objetivo analizar la herramienta Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. La escritura creativa está ligada a la lectura, los estudiantes tienen un nivel bajo de lectura lo cual se evidencia en la escritura.

Al respecto el manual Redacción Creativa (Asignatura Optativa) del Ministerio de Educación del Ecuador, manifiesta que “El objetivo de la asignatura es desplegar la creatividad para la escritura y las habilidades para la expresión escrita. La escritura permite al estudiante, desde sus experiencias concretas, desarrollar su propio estilo (p. 2)”, es decir, permite que el estudiante aplique la creatividad desde su propia visión, manejo del lenguaje, entorno, vivencias, sentimientos, entre otros aspectos relacionados para la creación de sus propios escritos.

Se utilizó un enfoque mixto para la realización de este trabajo. Los resultados cualitativos se fundan en cuatro categorías de análisis: alcanzar los objetivos, macrodestrezas, uso de estas, uso de Genially; para el enfoque cualitativo los estudiantes están de acuerdo con que sus docentes involucren los recursos tecnológicos (TIC) en la enseñanza de redacción creativa. Para la obtención de los resultados cuantitativos utilizaron la prueba de Kolmogorov, donde se emplearon las siguientes categorías de estudio: Tiempo de lectura, Lectura de obras literarias, TIC en la enseñanza de redacción creativa, Lectura y escritura, Las redes sociales y las TIC.

Concluyen, los autores, que la propuesta del uso de Genially como estrategia para desarrollar la escritura creativa en los estudiantes del bachillerato es factible debido a que tanto los docentes como los estudiantes están dispuestos a utilizar las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cabe mencionar que la redacción creativa se encuentra dentro del área de Lengua y literatura pues mantiene un enfoque eminentemente comunicativo, por lo que el análisis de este trabajo es pertinente para la investigación propuesta.

Un trabajo investigativo elaborado por Tutillo-Piña, García-Herrera, Castro-Salazar, Erazo-Álvarez (2020), tiene que ver a lo referente al uso de Genially como herramienta

interactiva en el aprendizaje de verbos en inglés, teniendo como principal problemática que, actualmente, el aprendizaje en el área de lengua extranjera no alcanza un grado de enseñanza aceptable dentro de los estándares de calidad educativa, por lo que los autores plantean mejorar la situación actual a través de la utilización de herramientas tecnológicas interactivas en el desarrollo de las actividades relacionadas con la materia, teniendo en cuenta que una de las destrezas deseables es que los bachilleres ecuatorianos tengan un nivel de inglés B1, es decir, nivel intermedio al momento de graduarse.

Para la realización de este proyecto, los autores propusieron la utilización de Genially, una aplicación que sirve para crear contenido visual mediante presentaciones animadas con diferentes efectos, lo cual resulta muy ventajoso para captar la atención de los estudiantes, permitiendo de esta manera que sean los constructores de su aprendizaje, ocupando así el rol protagónico en su proceso educativo.

Concluyen los autores que, la herramienta Genially, es desconocida por la mayoría de los docentes, por ello se considera que la implementación de esta puede ser de gran beneficio para la comunidad educativa por cuanto permite la interacción y la creatividad facilitando el aprendizaje; Para el desarrollo del trabajo que estamos proponiendo, esta investigación nos ayuda porque se relaciona en el uso de la herramienta con fines pedagógicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Un trabajo que por la utilización de Genially en actividades de enseñanza aprendizaje, mencionaremos, es el propuesto por Orellana-Cordero, García-Herrera, Erazo-Álvarez y Narváez-Zurita (2020), titulado *Objetos Virtuales interactivos con Genially: Una experiencia de aprendizaje matemático en bachillerato*, en el cual se analiza el bajo rendimiento de los estudiantes en la materia de matemática, por lo que los docentes se han visto en la necesidad de recurrir a nuevos métodos y recursos de aprendizaje, en este caso los OVA como una opción para mejorar la atención y motivación estudiantil.

El objetivo de este trabajo fue analizar el uso de la herramienta Genial.ly en el diseño de OVA para proponer pautas que permitan mejorar la calidad de objetos matemáticos para bachillerato. Un aspecto relevante de aprender con estimulación visual o sensorial es que el estudiante se sienta capaz y rompa la negatividad hacia la matemática, por lo que es un reto para el educador lograr que los OVA no solo sean entretenidos, sino que cumplan con los aspectos psicopedagógicos y curriculares necesarios para lograr los objetivos planteados.

Metodológicamente, esta investigación ha sido trabajada en forma descriptiva y de corte transversal, realizado en base a encuestas online. e identificó que tanto educadores como estudiantes consideran que los OVA debe tener componentes psicopedagógicos y didácticos. Adicionalmente, manifiestan que el manejo de plataformas y herramientas digitales mejora no sólo el aspecto académico del estudiante sino sus habilidades sociales, se ha demostrado que la estimulación de varios sentidos permite generar nuevas redes neuronales en el cerebro, mejorando las competencias matemáticas.

Este trabajo se relaciona con nuestra investigación, porque el uso de herramientas como Genially por su interfaz amigable, intuitiva y visualmente atractiva, se convierte en un buen aliado para los docentes, pues atrae al estudiante, motivándolo hacia el trabajo de las actividades planteadas en cualquier materia.

Una publicación presentada por González, *et al* (2015), titulada Uso de las TIC para la atención educativa hospitalaria y domiciliaria, presenta definiciones sobre pedagogía hospitalaria, realizan alusiones sobre el impacto que la enfermedad tiene sobre los estudiantes y como cambia la realidad de este y sus familiares, adicionalmente, trata sobre los derechos de los estudiantes hospitalizados.

También, mencionan estrategias didácticas para los docentes hospitalarios, como son: actividades lúdicas, artísticas, uso de las TIC en el ámbito hospitalario y comentan sobre la enseñanza creativa y estratégica. Tratan en un apartado del libro, acerca de la atención a la diversidad y TIC: ayudas, apoyos y adaptaciones para los diferentes tipos de discapacidad y problemas de aprendizaje como son disgrafía y discalculia. Manifiestan, las autoras la utilidad que se le puede dar a los Dispositivos Móviles Digitales (DMD) dentro del entorno hospitalario manifestando que, la integración de la tecnología móvil puede ser de mucha ayuda en las clases que reciben los estudiantes hospitalizados.

Esta publicación se relaciona con nuestra investigación porque trata directamente el trabajo que se realiza en las aulas hospitalarias, desde su concepción pasando por la pedagogía y mencionando como el uso de las TIC puede ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de esta modalidad de estudio.

En nuestro caso particular, deseamos implementar el uso de la herramienta Genially para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes de Educación general Básica, que están inscritos en el Programa de Aulas Hospitalarias, Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil.

1.1 OBJETIVOS

1.2 OBJETIVO GENERAL

Aplicar un programa de capacitación sobre Genially como estrategia de enseñanza alternativa en Lengua y Literatura dirigido a los docentes y pedagogos de apoyo del 8vo. EGB del Programa de Atención Educativa Hospitalaria de la Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar los conocimientos que poseen los docentes y pedagogos de apoyo en el “Programa de atención educativa hospitalaria de la Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil” sobre el uso de las herramientas tecnológicas en la materia de Lengua y literatura.
- Analizar la percepción que tienen los docentes y pedagogos de apoyo sobre la herramienta tecnológica Genially y su aplicación en la enseñanza de Lengua y Literatura en el programa de atención educativa hospitalaria de la Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil.
- Diseñar un programa de capacitación sobre la herramienta tecnológica Genially y su aplicación en la enseñanza de Lengua y literatura en 8vo año de Educación General Básica del Programa de Atención Educativa Hospitalaria dirigido a los docentes y pedagogos de apoyo que colaboran en el “Programa de atención educativa hospitalaria de la Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil”

1.2 JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación se desarrollará en las Aulas Hospitalarias del Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos, Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2 - Educación de la ciudad de Guayaquil, por lo que, en primera instancia, el autor mencionará la implementación de esta modalidad educativa en el marco de la justificación de este proyecto; para luego, abordar la utilización de la herramienta Genially en la enseñanza del Lenguaje y Literatura en Educación General Básica, dentro del mencionado programa de educación.

Comúnmente, los representantes y estudiantes en situación de hospitalización están preocupados por la salud del estudiante sin descuidar el tema de la escolaridad. Dentro de este contexto, el Ministerio de Educación del Ecuador da una respuesta a esa preocupación con un programa que se ha convertido en referente, el Programa de

Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria, que viene a dar un soporte a esa familia que se ve afectada por la situación de un hijo (a), esto como una medida más de la inclusión educativa a todo nivel que ese está gestando a nivel nacional.

Este tipo de programas se vienen desarrollando desde hace muchos años en otras latitudes del orbe como Europa, América del Norte y últimamente en América Latina.

De acuerdo con Lizasoáin, (2016) en décadas pasadas, en los departamentos de atención en salud infantil no tenían lugar para la educación de niños. Desde que René Spitz describiera en 1945, el síndrome del hospitalismo, sobre las consecuencias negativas que el ingreso a un centro médico tenía sobre el desarrollo infantil, podemos decir que la PH (Pedagogía Hospitalaria) ha ido poco a poco implementándose y evolucionando, destacan los siguientes factores: Profesionales de la salud, Asociaciones de padres de niños enfermos, voluntarios, las administraciones educativas, el desarrollo de la conciencia social.

Más adelante la misma autora, destaca otros elementos como las cartas de derechos, relacionadas con los pacientes pediátricos:

1. La Carta Europea de los derechos del Niño Hospitalizado (1986).
2. La Carta Europea sobre el Derecho a la Atención Educativa de los Niños y Adolescentes Enfermos, aprobada en la Asamblea general de la asociación HOPE (Hospital Organization of Pedagogues in Europe) en el año 2000.
3. La Declaración de los Derechos del Niño, Niña o Joven Hospitalizado o en Tratamiento Adolescente de la Educación, validada en 2013. (p. 20-21)

Adicionalmente, se incluyen también la Constitución Política del Ecuador (2008), en la sección quinta, art. 26, en lo referente a la educación manifiesta lo siguiente:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (p.32)

Con el PAEHD se da cumplimiento a lo manifestado en este artículo y demás legislación en torno al tema educativo, pues tiene carácter prioritario, además garantiza la igualdad de derechos y por sobre todo es inclusivo. Adicionalmente invoca el derecho a que tienen las familias de participar en el proceso educativo, generando así una transversalidad casi única entre diversos actores: Estado, instituciones (salud y educativas) y familias.

De igual manera cabe mencionar que como en toda institución o programa educativo, esta modalidad también precisa de la utilización de herramientas tecnológicas como Genially que permitan una actualización en los procesos de enseñanza – aprendizaje. De acuerdo con Díaz, *et al* (2011), el desarrollo acelerado de las TIC desde la segunda mitad del siglo pasado y el surgimiento y proliferación del Internet a inicios del nuevo siglo ha influenciado prácticamente en todos los campos del saber y quehacer humano (científicos, investigativos, de opinión, de actualidad, etcétera).

Al decir de Escorcía-Oyola y Jaimes (2015), al introducir nuevas tecnologías al medio escolar genera un cambio particular, en la medida de que sea útil y se diversifique de acuerdo con las necesidades de cada persona; de aquí la necesidad de enseñar y capacitar a los educandos y docentes en el uso de la herramienta tecnológica como Genially.

A continuación, se tratará acerca del uso del Genially como propuesta para mejorar el proceso de enseñanza de la materia de lengua y literatura del programa de atención educativa hospitalaria y domiciliaria, del Aula Hospitalaria Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil, implementada en el Hospital General del Norte de Guayaquil los Ceibos (IESS). Al respecto, cabe mencionar lo manifestado, en el marco del Primer Congreso internacional de Pedagogía Hospitalaria en Colombia – CPHCOL (2015), por González, (2015):

En este sentido las TIC se convierten en mediadores, del proceso de enseñanza – aprendizaje, en cuanto que las tecnologías, sus recursos y aplicaciones, cumplen con aspectos primordiales de la didáctica, tales como: Lo significativo (aquello que desea aprender o le es muy cercano), lo interactivo (que le permite intercambios), el aprendizaje colaborativo (que le permite crear y aprender con otros), el cambio de roles de los diferentes actores de esta aula de clase, los logros del niño, en términos de producciones, generación de contenidos propios, tareas resueltas, objetivos alcanzados, que, al ser publicables, se pueden compartir generando visibilidad, retroalimentación, participación, pertenencia. (p.3)

Como es evidente, la necesidad de la implementación del uso de las TIC en el Aula Hospitalaria es importante y particularmente el uso de una herramienta para la creación de contenidos digitales resulta adecuada al momento de desarrollar las actividades de enseñanza aprendizaje dentro de este entorno, así lo manifiesta Escabías, (2021).

Tomando como base lo anteriormente expuesto, el autor de la presente investigación define como pertinente esta investigación, no solo como un análisis de la problemática del aula hospitalaria en cuestión, sino como un ejemplo que podría servir para otras aulas hospitalarias similares en la ciudad y porque no, en el resto del país.

El presente trabajo de investigación se alinea con el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (Plan de creación de oportunidades), aprobado el 23 de septiembre del 2021, que manifiesta dentro del eje institucional, objetivo 7: “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”, más adelante, dentro del mismo objetivo plantea “La educación del futuro y la sociedad en su conjunto, demandan que, desde la educación inicial hasta la superior, se garantice la diversidad en todos los niveles, el derecho a una vida libre de violencia, la igualdad de oportunidades, la innovación y un modelo educativo diverso y no centralizado”. (p.43)

Finalmente, el presente proyecto de investigación, también se enmarca en el Plan Nacional de Educación (2016) en concordancia con las recomendaciones propuestas por SENESCYT como organismo oficial y rector de la ciencia y Tecnología en el Ecuador, y, en la línea de investigación de la Universidad Técnica del Norte (UTN): 6. Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA

Dentro del ámbito en el cual se enmarca el presente proyecto de investigación se debe hacer referencia a la Atención Educativa Hospitalaria (AEH), que se desarrolla en un espacio distinto del habitual, ya que, sus actividades y aplicaciones se realizan dentro de los hospitales o casas de salud. Según Bernal (2021), la AEH adquiere sentido por la necesidad que tiene el estudiante debido al tiempo de permanencia en el establecimiento hospitalario, mientras recupera la salud y de esta forma siga con el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA). Para que tenga un buen alcance se necesita la convergencia de varios factores como: la motivación del estudiante, la familia, el docente y el entorno hospitalario.

La AEH se creó con la finalidad de ayudar a los pacientes-estudiantes a salvar uno de sus aspectos en los que se desarrolla habitualmente, el aspecto escolar, siendo uno de los más importantes de su vida, ya que, como se sabe la vida de un niño en edad escolar se desarrolla específicamente entre el hogar y la escuela, siendo esta última el lugar donde tiende a socializar con otros niños de su edad. Como lo manifiesta Lizasoáin (2016), casi la totalidad de los niños que ingresan a un hospital son escolarizados, lo que significa que el hecho de ser ingresados en el hospital irrumpe en su proceso de vida normal y cotidiano.

A estos nuevos espacios pedagógicos, se los conoce como Aulas Hospitalarias (AH), que son áreas adecuadas donde el estudiante hospitalizado sigue el proceso educativo. Los principales lugares o sitios donde se encuentra una AH son las áreas de pediatría (hospitalización, observación y consulta externa) de los hospitales públicos o privados que hayan implementado el Programa. Las AH no solamente se reducen al sitio que se ha adecuado para ello, sino que se traslada según la necesidad del paciente: unas veces está en la propia aula, otras veces en las camas de hospitalización y otras en consulta externa, por lo que también se las ha llamado aulas fluctuantes.

Riquelme (2006) manifiesta que las primeras AH de las que se tiene registro provienen de países como Francia (donde iniciaron las AH como tal) que dio sus primeros pasos en este sentido a finales de la Primera Guerra Mundial, en el marco de una política encaminada a proteger la salud infantil, creando para ello las denominadas Escuelas al Aire Libre. Pero fue a finales de la Segunda Guerra Mundial cuando la escuela se introduce de forma definitiva en los hospitales franceses. También hay experiencias en

España, Inglaterra, Alemania, entre otros, aunque de acuerdo con González y Violant (2015), desde la promulgación de la Carta Europea de los Derechos del Niño hospitalizado en 1986, es donde se empiezan concretar políticas educativas en favor de la escolarización de los niños convalecientes o ingresados en los centros hospitalarios.

De allí en adelante ha venido expandiéndose hasta llegar al continente americano, donde los países empezaron a implementar estas experiencias pedagógicas. Continúan Gonzales y Violant (2015) mencionando que en Latinoamérica también se han promulgado leyes y decretos que refuerzan la implantación de las AH a través de los distintos ministerios de educación en cada uno de los países.

En este contexto surge la Red Latinoamericana y del Caribe por el Derecho a la Educación de los Niños, Niñas y Jóvenes Hospitalizados y en Tratamiento (REDLACEH), como un espacio donde se desarrollan foros de discusión y se amplían horizontes para la aplicación de leyes en pro de la educación de los llamados pacientes-estudiantes y la aplicación de la pedagogía hospitalaria.

En este sentido González y Violant (2015) manifiestan que las áreas de actividad en las que generalmente se intervienen dentro de las AH son los siguientes: Escolar, recreativa (lúdica y orientación personal), familiar (asesoramiento y orientación), psicopedagógica (orientación).

Para Lizasoáin (2016), durante la enfermedad en la etapa infantojuvenil aparecen cuatro efectos importantes:

- Impacto somático: por las alteraciones en el aspecto físico y la conciencia de la propia imagen corporal.
- Impacto psicológico: sentimientos de ansiedad, miedo, tristeza, decaimiento y pérdida de interés; y, alteraciones conductuales como agresividad, desobediencia, conducta de oposición y la dificultad para concentrarse.
- Impacto ocupacional: el niño deja de acudir al colegio, de participar en actividades festivas y deportivas.
- Impacto social: se altera la interacción del niño con su entorno y relaciones personales.

También es importante identificar los miedos más frecuentes a los que se enfrentan los pacientes-estudiantes, por ejemplo: miedos a las personas extrañas a su medio, al dolor

y procedimientos médicos, a los cambios bruscos a su apariencia física (amputación, por ejemplo), a la separación de su familia y abandono, a la alteración de sus actividades rutinarias, a los encierros prolongados, a la ruptura de las relaciones con sus compañeros, al rechazo por parte de sus pares, a la revictimización por parte del entorno, a la falta de comprensión (adaptaciones) necesarias para una adecuada reincorporación (Lizasoáin, 2016).

2.1.2 AULAS HOSPITALARIAS

En el Ecuador, la AEH como programa, se aborda con la implementación de las AH, desde el punto de vista de la inclusión educativa que, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Fondo Ecuatoriano Populorum Progressio (FEPP) y el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC) (2016) “responde a la garantía del derecho a una educación de calidad, a través del acceso, permanencia, aprendizaje y culminación de todos los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos en el Sistema Educativo, en todos sus niveles y modalidades; respondiendo a la diversidad, en condiciones de buen trato integral y en ambientes educativos que propicien el Buen Vivir”.

En el país el Programa inicia en el 2006 a través de un convenio entre la Fundación Juan José Martínez y el MINEDUC. Se implementó en 5 establecimientos de salud. El convenio termina en el 2011. Con la finalidad de fortalecer el servicio que se brinda en los establecimientos de salud y además, ampliar la oferta en los hospitales de la red pública: Ministerio de Salud pública (MSP), Instituto Ecuatoriano de seguridad Social (IESS), Instituto de seguridad Social de las Fuerzas Armadas (ISSFA), Instituto de Seguridad Social de la Policía Nacional (ISPOL) y complementaria (privada) y Casas de Acogida e implementar la Atención Educativa Domiciliaria se desarrolló el “Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria” (MNGAEHD), como una política pública que reconozca a los estudiantes en situación de vulnerabilidad, como sujetos de derechos. Se suscribirá un Acuerdo Interministerial entre MSP y MINEDUC.

Se realizaron Talleres de Validación; la REDLACEH revisó el documento y el Ministerio de Educación de Chile lo validó. El Modelo es un marco de referencia para que los diferentes actores del Programa desarrollen las acciones de manera segura y eficaz; allí se contemplan los lineamientos, cuándo, cómo, quiénes lo realizan y de qué manera. En el 2015 se impulsó su apertura mediante la creación de 68 aulas hospitalarias

a nivel nacional, con la aspiración de llegar en el 2020 a 100, pero por motivos relacionados a la pandemia mundial por el COVID SARS-2 no se concretó dicha aspiración. Actualmente cuentan con el Programa de AEHD 60 hospitales, 5 Centros Especializados en Tratamiento de Adicciones al Alcohol y otras Drogas (CETAD), 1 Casa de Acogida y 1 Instituto Psiquiátrico. En la actualidad, el proyecto beneficia a 37.000 estudiantes y la meta es 100.000 en el Ecuador. (Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC])

La página oficial del MINEDUC menciona que el objetivo del Programa AEH es “garantizar el acceso, permanencia y aprendizaje y culminación en el Sistema Educativo de los niños, niñas y adolescentes en situación de enfermedad, hospitalización, tratamiento y/o reposo médico prolongado, recibiendo una atención educativa en forma colectiva y/o personalizada, integral y de calidad, mediante la continuidad de su proceso de enseñanza aprendizaje en el contexto educativo hospitalario y/o domiciliario”. Adicionalmente, también se mencionan los beneficios de su implementación:

- Acceso y permanencia en el Sistema Educativo.
- Minimiza el impacto de la hospitalización / internamiento en el bienestar físico.
- Favorece al desarrollo afectivo y social.
- Mejora la calidad de vida y brinda mayores oportunidades en el futuro.

Gracias a la implementación de este programa los pacientes-estudiantes tienen la posibilidad de continuar sus estudios y equipararse con sus compañeros. En el momento en que el estudiante mejora de salud, este se incorpora a las aulas regulares para continuar sus estudios, y evita así la deserción escolar.

2.1.2.1. ENFOQUES DEL PROGRAMA

El MNGAEHD (2016) da las pautas para la aplicación de esta modalidad de educación, desde cinco enfoques.

- **Enfoque de derechos:** Propende generar acciones que coloquen en el centro al sujeto de derechos visto como actor social y ciudadano. En el caso del Programa de AEHD, se habla de los niños y adolescentes a través del reconocimiento de los derechos de las personas y los grupos de atención prioritaria, a quienes la Constitución de la República, garantiza la protección

de su salud física y psicológica; el acceso a una vida libre de violencia y a un desarrollo integral.

- **Enfoque inclusivo:** Una sociedad que busca la inclusión acepta a todos sus miembros como diversos, entonces crea las mismas oportunidades para todos, ajustándose a las necesidades individuales, para que ninguno de ellos quede fuera de las posibilidades de crecimiento y desarrollo, es decir la participación dentro de su entorno. La educación inclusiva, representa una perspectiva que debe servir para analizar cómo transformar los sistemas educativos y otros entornos de aprendizaje, con el de responder a la diversidad de los estudiantes.
- **Enfoque ecológico- contextual:** Una de las principales corrientes pedagógicas y que se ajusta con el Programa de AEHD es el paradigma ecológico - contextual, Este paradigma se destaca por la interacción y colaboración entre los pares, potencia la capacidad de aprendizaje colaborativo, refuerza valores, y promueve el desarrollo de competencias como la reflexión, la crítica, la toma de decisiones grupales entre estudiantes y docentes.
- **Enfoque de atención integral:** La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI establece en varios artículos como son: Art.3, literal g; Art. 6, literal w i x; Art. 7, literal b. La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual (Buen Vivir o Sumak Kausay); además, garantizar una educación integral (sexualidad, humanística y científica) y programas en todos los niveles fomenten el desarrollo de competencias para crear conocimiento; así como, recibir una formación integral, científica para el pleno desarrollo de la personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos y libertades fundamentales, así como la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.
- **Enfoque de bienestar:** Refiriéndose a este enfoque, el EMNGAEHD permite reconocer estrategias enmarcadas en la comprensión de los diferentes procesos psicológicos (afectivos, emocionales y subjetivos) que acompañan el desarrollo de niños y adolescentes, la inclinación y escucha activa de la situación personal del estudiante, su contención psicológica - emocional en

casos de vulneración de derechos (evitando procesos de revictimización), el establecimiento de una relación de acompañamiento entre el profesional y el estudiante, respeto y la comprensión mutua y la promoción de la corresponsabilidad de todos los actores de la comunidad educativa para el bienestar del estudiante. (ver fig.1).

Figura 1

Enfoques en los que se sustenta el programa de Atención Educativa Hospitalaria



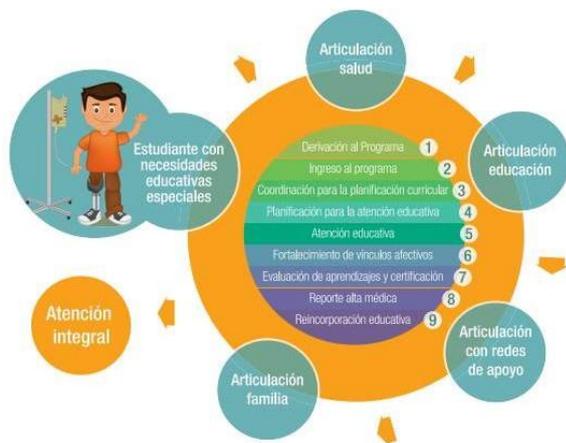
Fuente: Modelo Nacional de Gestión y Atención educativa Hospitalaria y Domiciliaria (2016).

2.1.2.2 EL PROCESO EN LAS AH

La implementación del PAEH, se basa en coordinación entre el personal sanitario de la casa de salud donde se encuentra ingresado el estudiante y el personal docente del MINEDUC, en este punto se desarrolla un proceso sistemático desde el ingreso al programa, durante la estadía (desarrollo de actividades educativas), egreso o alta y posterior reincorporación del estudiante al establecimiento educativo donde se encuentra inscrito.

Figura 2

Proceso dentro del Programa de Atención Educativa Hospitalaria.



Fuente: Modelo Nacional de Gestión y Atención educativa Hospitalaria y Domiciliaria (2016).

A continuación, se detalla el proceso en las AH: Inicialmente se solicita al personal médico la derivación del estudiante al programa, quienes facilitan un listado de pacientes que pueden ser atendidos, esto depende de las condiciones médicas de los mismos (aula, cama o ninguna) inmediatamente, el docente toma contacto con los representantes y el alumno, les explica todos los aspectos, bondades y alcances del PAEH.

De acuerdo con el MNGAEHD la asistencia al programa es voluntaria, adicionalmente el personal sanitario debe comunicar si el paciente-estudiante puede seguir recibiendo clases de acuerdo con la evolución clínica del mismo (Ver anexo A), y en el momento que consideren pertinente puede suspender o reanudar la participación del estudiante en el programa. No obstante, es necesario que el docente promueva la necesidad de seguir con el proceso educativo. Dentro del mismo documento se menciona que en el caso de que el paciente en edad escolar hospitalizado no perteneciera a ninguna institución educativa y sus representantes deseen vincularlo a alguna institución educativa fiscal, inmediatamente se procederá a la inscripción del mismo dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN), en este caso se informa a la Dirección Distrital de Educación (DDE) correspondiente más cercana al domicilio del estudiante, para que le asigne un cupo en el nivel que corresponda de acuerdo con su documentación escolar y edad. Si los representantes desean vincular al estudiante en una institución educativa distinta del sostenimiento fiscal, serán ellos quienes realicen el trámite correspondiente.

Luego, se procede a la inscripción del estudiante mediante una entrevista donde se realiza el llenado de una ficha especialmente diseñada (Ver anexo B) en la que se registra la información básica del estudiante, así como información de la institución educativa a la que asiste, nombre del docente o tutor a cargo de su curso en la mencionada institución, así como directivos de la misma; luego, se registran los datos del representante que al final firma autorizando el ingreso del mismo al programa.

Seguidamente, se envía un informe a la Unidad Distrital de Apoyo a la Inclusión (UDAI) del distrito educativo (Ver anexo C), que tiene bajo sus jurisdicción a la institución educativa donde asiste el estudiante, dando a conocer el ingreso del mismo al programa y este reenvía dicha informe a los directivos y Departamentos de Consejería Estudiantil (DECE) de la institución educativa a la que pertenece el alumno, para que tomen acciones: Proceder a la planificación curricular con las adaptaciones necesarias, dependiendo de cada caso en particular. A partir de aquí se comunican con el docente hospitalario para la coordinación y aplicación de las estrategias metodológicas en el desarrollo de las

actividades educativas con los estudiantes dentro del PAEH.

Antes de empezar las clases con el estudiante se realiza una evaluación inicial, mediante la cual el docente observará la situación pedagógica que el estudiante ha presentado en la institución educativa de origen, esto servirá como punto de partida para iniciar el trabajo pedagógico e integral. En caso de sospecha de que el estudiante presente dificultades de aprendizaje, se lo deberá derivar al profesional de la UDAI del distrito educativo con el fin de que realice la evaluación psicopedagógica al mismo, mientras permanece hospitalizado, previo al consentimiento de los padres y representantes. Con esto se determina cuáles son las necesidades educativas del estudiante y que adaptaciones va a requerir, entre ellas: medios de acceso, modificaciones significativas del currículo y/o contexto educativo. En los casos de reposo médico prolongado la UDAI más cercana al domicilio del estudiante será quien acuda a la casa de salud para realizar la evaluación psicopedagógica y apoyarán a los docentes a realizar las adaptaciones curriculares correspondientes.

A continuación, se desarrollan las clases dentro del entorno hospitalario, haciendo hincapié que son actividades lúdicas y dosificadas de acuerdo con el estado médico y anímico del paciente-estudiante. De acuerdo con Lizasoain (2016), una característica básica que tiene que guiar las actividades pedagógicas en el hospital es la flexibilidad, pues el tratamiento médico en este ambiente es una prioridad. Esto significa que se revisan y avanzan contenidos de acuerdo con el ritmo del estudiante, al mismo tiempo, ayuda en la medida de proporcionar calma ante la expectativa del estudiante de poder retrasarse en sus estudios y a tener una visión clara de sus necesidades futuras. Adicionalmente, se lleva un registro de asistencia diario para control y constancia del desarrollo de las actividades escolares (Ver anexo D). El MNGAEHD, manifiesta que cuando las estancias en el hospital son cortas, lo recomendable es:

- Brindar acompañamiento en la revisión y dirección de tareas escolares.
- Realizar actividades lúdicas y promover actividades grupales.
- Realizar actividades que desarrollen habilidades cognitivas.

De igual forma, cuando las estancias son prolongadas, se recomienda además de las mencionadas anteriormente:

- Elaborar y ejecutar un programa educativo individualizado, con sus adaptaciones para la continuidad del currículo.

- Brindar el respectivo refuerzo académico.
- Evaluar el proceso de aprendizaje.
- Efectuar actividades extracurriculares

Todas estas actividades las organiza el docente en coordinación con la institución de origen, realizando de esta forma el fortalecimiento de los vínculos afectivos del estudiante con la misma. Así mismo, la evaluación de los aprendizajes las realiza de forma cuantitativa y cualitativa utilizando la escala que los docentes de educación regular utilizan en las instituciones educativas regulares el propio MINEDUC, aquí también se llena un reporte (Ver anexo E). Adjunto a los informes, se elabora una ficha de resumen de todas las atenciones durante el mes, donde se detallan el número de estudiantes atendidos, procedencia, tipo de patología que presentan, entre otros (Ver anexo F). Una vez finalizada la estancia del estudiante en la casa de salud, el docente elabora un informe de alta (Ver anexo G) que se envía a la UDAI respectiva y al igual que en el ingreso esta le reenvía a la institución educativa de origen para su conocimiento y posterior vinculación.

2.13. LAS TIC COMO HERRAMIENTA UTIL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE.

De acuerdo con Díaz, Pérez y Florido (2010) las TIC se refieren al conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), con soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de la información. De igual manera, manifiesta que, la administración de la información se la realiza a través de un conjunto de sistemas, de fácil acceso, contenido fiable, capacidad de almacenamiento, con interactividad y la digitalización de la información.

En este sentido, Escorcia-Oyola y Jaimes (2015) manifiestan que, la introducción de nuevas tecnologías a la escuela da origen a un particular cambio, en la medida que su utilidad se diversifica por las necesidades de cada persona, particularmente de los docentes y estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al respecto, es muy importante destacar que la teoría que soporta la inclusión de las TIC en el quehacer educativo es el conectivismo, el cual a decir de Henríquez, Gómez y Blaschke (2020) aborda los principios del aprendizaje en muchos niveles: biológico / neuronal, conceptual, social – externo, es decir, que la misma estructura de aprendizaje que crea conexiones

neuronales se puede encontrar en cómo conectamos ideas y cómo nos conectamos con las personas y las fuentes de información que hoy en día son muy necesarias dadas las innumerables fuentes de las cuales se dispone.

El conectivismo se centra en la inclusión de la tecnología como parte de nuestra distribución de la cognición y el conocimiento. Nuestro conocimiento reside en los enlaces que establecemos, con otras personas o con fuentes de información como bases de datos. Aquí podemos apreciar que la tecnología es muy importante, pues podemos realizar: Creación y presentación de diagramas y contenidos, ampliar y aumentar nuestra capacidad cognitiva, mantener la información en forma de acceso rápido (por ejemplo, motores de búsqueda, estructuras semánticas, etc.).

El comienzo de este concepto (conectivismo) en discusiones basadas en el uso de estos medios genera nuevas formas de comunicación, de aplicación e interacción en diferentes situaciones que dependen de las condiciones tanto del ambiente como de la comunidad donde se utilizan y aplican las TIC.

Tal y como lo manifiesta Islas (2018) “el uso de las TIC se encuentra cada vez más difundido tanto por la aparición de nuevos dispositivos como por la reducción de costos asociados. El acceso a esta tecnología es predominante entre los jóvenes del país”. Lo cual es una realidad si nos fijamos en la cantidad y variedad de equipos móviles que se encuentran disponibles y que la mayoría de los que los usan son precisamente las personas en edad escolar (primaria, secundaria y superior).

Adicionalmente, la autora manifiesta que, la masificación de la educación se hace presente gracias a la expansión y facilidades permitidas por la WEB 2.0 dando paso a los Cursos Abiertos Masivos (MOOC), este hecho permitió que un considerable número de personas accediera al conocimiento sin necesidad de ser parte de una institución con la que debía coincidir en espacio y tiempo, permitiendo la inclusión y formación en función de los intereses de los participantes.

Como se ha descrito en los párrafos anteriores los alcances que las TIC representan para la educación son mayúsculos, al respecto Chávez-Montero (2018) que, el uso de las redes sociales y las TIC se convierten en una herramienta esencial en la formación de los alumnos y docentes en el sistema educativo, si se las usa adecuadamente, ayuda a fomentar la autonomía, el trabajo cooperativo y una construcción dinámica y constante de diversos tipos de información en los estudiantes, lo cual es fundamental, ya

que permite que el alumno pueda llegar a convertirse en el constructor de sus propios conocimientos a través de las nuevas experiencias de aprendizaje.

Dentro de este espacio están los programas y aplicaciones que tienen diversos usos, entre ellos Genially, que posee una interfaz amistosa y fácil de usar y que a criterio del autor puede ser muy útil en el área educativa.

2.13.1. GENIALLY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ÚTIL EN EL ÁREA EDUCATIVA.

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

Es decir, posee aspectos muy importantes, según Orellana-Cordero, *et al* (2020) aplicaciones de acceso libre como Genially permiten generar OVA con elementos de Gamificación y con el carácter de reutilizables, creando entornos virtuales de aprendizaje, diferentes a la pizarra tradicional porque posee aspectos muy importantes que se pueden emplear como recursos educativos o apoyo visual: imágenes, presentaciones, infografías animadas, interactivas, entre otros aspectos, ya que, las presentaciones muestran conceptos y contenidos de manera visual a través de imágenes.

Al ser un programa de libre acceso en algunas de sus aplicaciones (en su versión gratuita), no en todas, Genially, permite el uso de sus propiedades y aplicaciones sin necesidad de tener una licencia o comprar una llave, por lo que puede ser reproducido, mejorado o utilizado como aporte para la creación de nuevos contenidos que cumplan con los aspectos psicopedagógicos y curriculares necesarios para lograr los objetivos planteados. En este sentido, Orellana-Cordero, *et al* (2020) indican que la enseñanza actual debe encontrar hallazgos positivos, pues para realizar una infografía de calidad es necesario que el maestro sea creativo, analítico, con dominio del tema y fluidez en el manejo de las herramientas digitales.

Peña-Cabanas y Fernández-Munín (2017) indican que para utilizar Genially se

requiere en primer lugar registrarse mediante correo electrónico o cuenta de Facebook o Google. Para presentaciones llamadas premium si hay que pagar un valor determinado, sus ventajas radican en que estos últimos permiten descargar los recursos creados en diferentes formatos (PDF, HTML5), así como modificar aspectos de privacidad, visualizar estadísticas o disponer de un mayor número de plantillas de diseño, obviamente esta versión posee más elementos y presentaciones interesantes.

Adicionalmente destacan, características importantes como: mostrar contenido adicional en una etiqueta, mostrar contenido adicional en una ventana, hacer enlaces a otros sitios y enlazar a otras páginas del mismo recurso.

2.132 USO DE GENIALLY COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA.

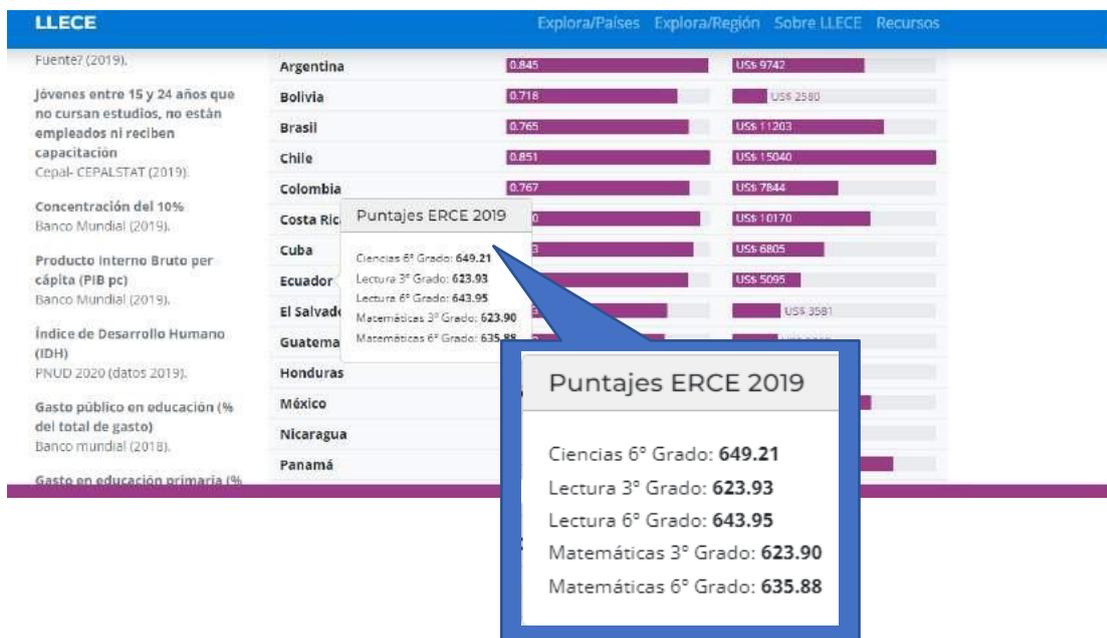
De acuerdo con el Laboratorio Latinoamericano Evaluación Calidad y Educación (LLECE) en el Estudio Regional Comparativo y Explicativo ERCE (2019), estudio realizado por la UNESCO, el Ecuador ocupa el octavo puesto entre los países que más invierten en educación como porcentaje del PIB, estos resultados fueron hechos con la base la información obtenida por 18 países en América Latina, no obstante los resultados obtenidos en el área de lectura y escritura son bajos alcanzando 649.21 puntos sobre mil, ubicándose en una expectativa poco favorable, ya que no alcanza siquiera al mínimo aceptado que es 700.00 puntos, adicionalmente se ubica en los niveles de otros países vecinos que invierten menos en educación. Así mismo, el reporte destaca en el área de Lectura la relevancia del trabajo con una diversidad de textos y el énfasis en la comprensión lectora literal e inferencial, así como en estrategias de lectura para la comprensión, tales como el monitoreo o la relectura.

Siendo así, la situación, el Ministerio de Educación del Ecuador, dentro del Currículo priorizado 2021-2022, que se basa posee aspectos importantes como los Aprendizajes Básicos Imprescindibles (ABI) y Destrezas con Criterios de Desempeño (DCD), ha propendido a tomar acciones dando mayor énfasis a las actividades de lecto-escritura, manifestando que “es importante destacar el papel fundamental que juega la lectura en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes; por ello, las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas que giren en torno a la lectura, como herramienta para desarrollar la capacidad intelectual, explorar el mundo e incorporar nuevos puntos de vista y conocimientos de toda índole.” (p.8). En este sentido podemos utilizar insumos y herramientas como las tecnológicas para poder alcanzar los

objetivos en las materias, en especial, Lenguaje y Literatura (ver figura 3).

Figura 3

Puntajes de las evaluaciones ERCE2019 en Latinoamérica.



Fuente: UNESCO. Laboratorio Latinoamericano Evaluación Calidad y Educación (LLECE), Estudio Regional Comparativo y Explicativo ERCE (2019). <https://lleceunesco.org/explora/ecuador/>

Así lo manifiesta el MNGAEHD en torno al uso de las TIC/TAC donde menciona que son una herramienta poderosa que favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje y ayudan al desarrollo afectivo, social y comunicativo de los estudiantes, ya que colaboran de buena manera con la continuidad de los estudios de estudiantes que se encuentran hospitalizados, amplían el vínculo social con su entorno familiar y amistades, y fundamentalmente, proporciona a los docentes una herramienta útil para aproximar el currículo en todos sus niveles a los estudiantes en situación de enfermedad, hospitalización, en tratamiento o reposo médico prolongado de una manera actualizada, entretenida e innovadora.

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

Más adelante los mismos autores manifiestan que, el desarrollo de habilidades de

comprensión lectora —rastreo y análisis de la información— es la puerta de entrada a la obtención, por parte de los estudiantes, de una lectura con sentido reflexivo y crítico. Al fomentar habilidades que proporcionen una lectura atenta, minuciosa, activa y consciente, que posibiliten interpretar el significado de las palabras dentro del texto, y que potencien el pensamiento reflexivo y crítico (entre otros aspectos vitales para el proceso lector), se hace viable el avance de procesos inferenciales en los que el lector deduce, de acuerdo a la información proveniente del texto y sus conocimientos previos, la definición de las palabras y su relación en torno a la red del texto, al contexto de lectura.

A su vez, las nuevas licencias abiertas, principalmente aquellas generadas a partir de Creative Commons, aumentan de manera exponencial las posibilidades de acceso a material preexistentes a partir del cual se puede generar material novedoso que no infrinja las leyes de derechos de autor, lo cual, abre otro campo interesante en el uso del Genially y en la ductilidad de la herramienta para colaborar con otras y aprovechar de mejor forma todas las potencialidades en la enseñanza de Lengua y literatura con nuestros estudiantes, de aquí la importancia de este trabajo para nuestra investigación.

2.2. MARCO LEGAL

Es importante mencionar que el presente trabajo de investigación está enmarcado legalmente en leyes nacionales e internacionales que el Ecuador reconoce y de las cuales es firmante.

Inicialmente, se cita a la Constitución de la República del Ecuador, que manifiesta en el Título II, Derechos, Capítulo primero, Aplicación de derechos, Art. 11, numeral 2:

“Todas las personas son iguales y gozarán de los mismos derechos, deberes y oportunidades. Nadie podrá ser discriminado por razones de etnia, lugar de nacimiento, edad, sexo, identidad de género, identidad cultural, estado civil, idioma, religión, ideología, filiación política, pasado judicial, condición socio-económica, condición migratoria, orientación sexual, estado de salud, portar VIH, discapacidad, diferencia física; ni por cualquier otra distinción, personal o colectiva, temporal o permanente, que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos. La ley sancionará toda forma de discriminación.” (p. 11)

Por la naturaleza del presente trabajo de investigación, es necesario destacar aspectos legales importantes en el marco de la salud y educación que se mencionarán en

sus respectivos artículos. Así, el mismo cuerpo legal, manifiesta más adelante:

“**Art. 32.-** La salud es un derecho que garantiza el Estado, cuya realización se vincula al ejercicio de otros derechos, entre ellos el derecho al agua, la alimentación, la educación, la cultura física, el trabajo, la seguridad social, los ambientes sanos y otros que sustentan el buen vivir.” (p. 18)

De igual manera, el Estado promueve, en la sección de derechos de las personas de atención prioritaria que, las personas adultas mayores, niñas, niños y adolescentes, mujeres embarazadas, personas con discapacidad, personas privadas de libertad y quienes adolezcan de enfermedades catastróficas o de alta complejidad, reciban atención prioritaria y especializada en los ámbitos público y privado, tal y como lo manifiesta el Art. 35 de esta sección.

Luego, puntualmente, la misma constitución de la República del Ecuador, en el Art. 46, numeral 9, refiriéndose a los niños, niñas y adolescentes manifiesta que, el Estado adoptará, entre otras medidas la debida protección, cuidado y asistencia especial cuando sufran enfermedades crónicas y degenerativas.

En este sentido la Ley Orgánica reformativa a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), publicada en el registro oficial el 10 de abril del 2021, en el Artículo 2.4.- Principios de gestión educativa manifiesta que el estado asegurará el cumplimiento de los principios, entre ellos, el literal a:

“Principio de atención prioritaria: Atención e integración prioritaria y especializada a todas las personas con discapacidad o que padezcan enfermedades catastróficas, de alta complejidad y raras, a lo largo del ciclo de la vida, especialmente para niños, niñas y adolescentes.” (p.12)

De la misma manera, dentro de los cuerpos legales expedidos internacionalmente, solo se mencionarán algunos de los más destacados para tener como referencia:

- * La declaración la Declaración Universal de los Derechos Humanos;
- * La Declaración de los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989;
- * Las Normas Uniformes Sobre la Igualdad de Oportunidades para las Personas con Discapacidad, aprobadas por la Asamblea General de las NNUU, el 20 de

diciembre de 1993 (resolución 48/96);

* la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.

* Declaración de los Derechos del Niño, la Niña o Joven Hospitalizado o en Tratamiento de Latinoamérica y el Caribe en el Ámbito de la Educación.

(Río de Janeiro, septiembre 2009).

Dentro de estas leyes es importante destacar, la Ley Marco sobre el Derecho a la Educación de los niños, niñas y jóvenes hospitalizados o en situación de enfermedad en América Latina y el Caribe aprobada en la XXX Asamblea del Parlamento Latinoamericano (PARLATINO), celebrada en mayo del 2015, en la ciudad de Panamá. Dicho cuerpo legal consta de 21 artículos dedicados de manera exclusiva al derecho a la atención educativa de los niños y niñas en edad escolar y en situación de enfermedad, hospitalización y/o tratamiento prolongado. De este cuerpo mencionaremos tres artículos:

El Art.1, hace referencia a los alumnos del sistema de enseñanza: preescolar, primaria, secundaria, educación especial o diferencial, que presenten patologías o condiciones médico-funcionales que requieran permanecer internados en centros especializados de salud o en lugar que el médico tratante determine o que están en tratamiento médico ambulatorio. Manifiesta el compromiso del Estados en proveer la correspondiente atención escolar en el lugar que por prescripción médica deban permanecer, la que será reconocida para efectos de continuación de estudios y certificación de acuerdo con las normas que establezca cada Ministerio de Educación o Secretaría de Educación, según sea el caso”.

Luego, en el artículo 2do. Manifiesta que los niños que permanezcan internados o que reciban tratamiento médico ambulatorio deberán ser escolarizados por el respectivo Ministerio de Educación o Secretaría de Educación, mediante el establecimiento educacional hospitalario o aula hospitalaria. Seguido, el Artículo 3ro., indica que los recintos hospitalarios o casas de salud deberán implementar un espacio escolar que tendrá como único propósito favorecer la continuidad de estudios o escolarización de enseñanza en todos los niveles desde preescolar a secundaria y de la educación especial o diferencial de los respectivos procesos escolares de este colectivo. (niñas, niños y jóvenes). Respetando la confidencialidad respecto a los diagnósticos médicos.

Es importante mencionar que la presente investigación también se encuentra enmarcada dentro del Plan Nacional de desarrollo 2021-2025 (Plan de creación de

oportunidades), aprobado el 23 de septiembre del 2021, que manifiesta dentro del eje institucional, objetivo 7: “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”, más adelante, dentro del mismo objetivo plantea “La educación del futuro y la sociedad en su conjunto, demandan que, desde la educación inicial hasta la superior, se garantice la diversidad en todos los niveles, el derecho a una vida libre de violencia, la igualdad de oportunidades, la innovación y un modelo educativo diverso y no centralizado”. (p.43)

De igual manera dentro de sus políticas propone “Promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas”. (p.44) Lo cual significa, para el presente proyecto de investigación, la oportunidad de proponer nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en el marco de las nuevas tecnologías y con un enfoque inclusivo.

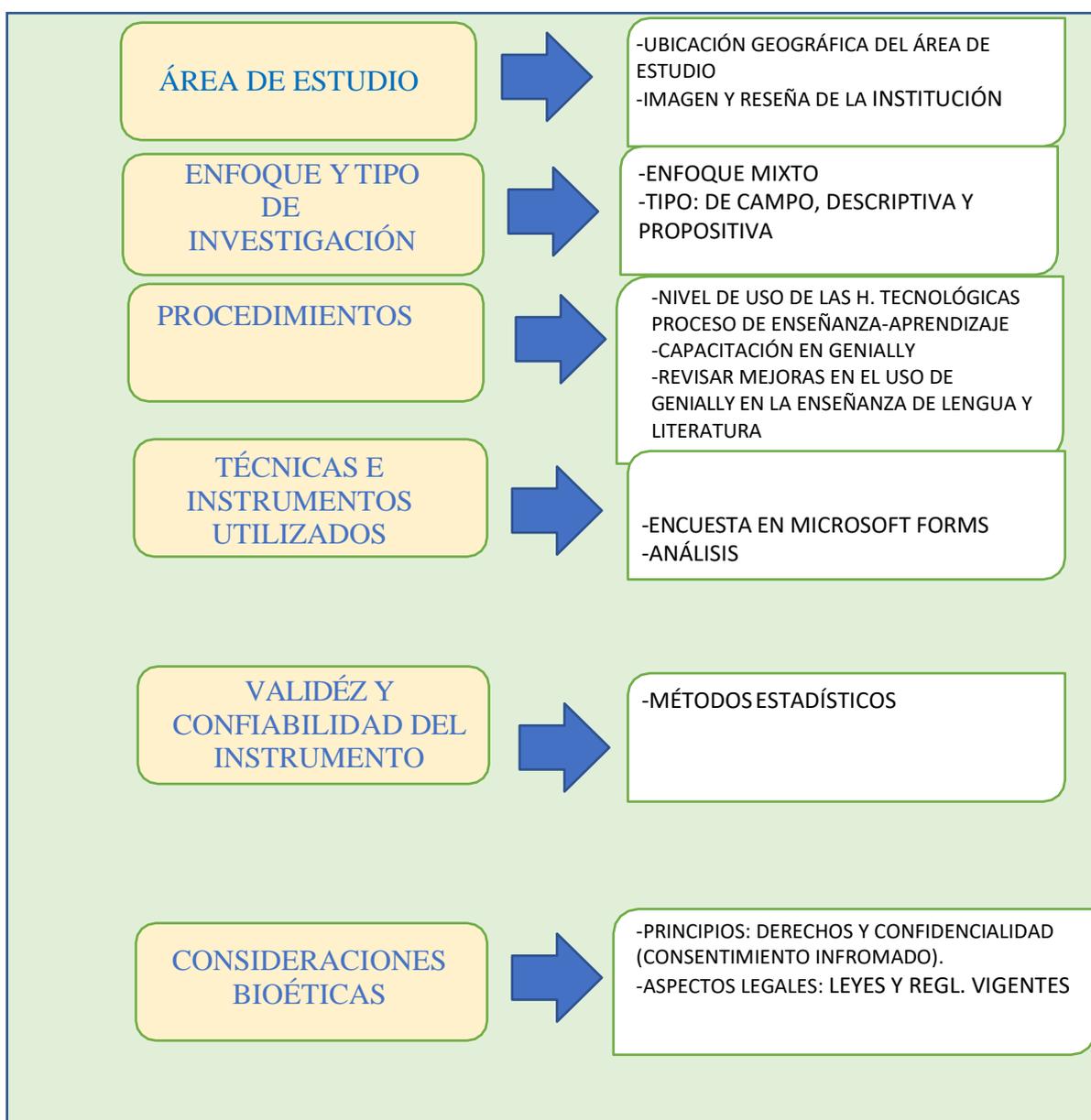
CAPÍTULO III

3.1 MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo se refiere a la descripción del área de estudio de aplicación del proyecto de investigación, así como el enfoque, el tipo de investigación al que se hizo referencia y los procedimientos de investigación; adicionalmente, se mencionaron las técnicas y los instrumentos utilizados: validez y confiabilidad; y consideraciones bioéticas, aspectos considerados básicos para la presente investigación.

El siguiente cuadro (ver figura 4), lo demuestra de forma condensada:

Figura 4
Marco metodológico



Fuente: elaborado por autor

3.2 DESCRIPCIÓN DEL ÁREA DE ESTUDIO/ GRUPO DE ESTUDIO

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en el Aula Hospitalaria de la Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil, implementada en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos (Ver figura 5), concretamente con los docentes y estudiantes del 8vo. EGB inscritos en el programa, período 2022- 2023. Como se muestra en las siguientes imágenes que ubican geográficamente al Aula antes mencionada (Ver figura 6)

Figura 5

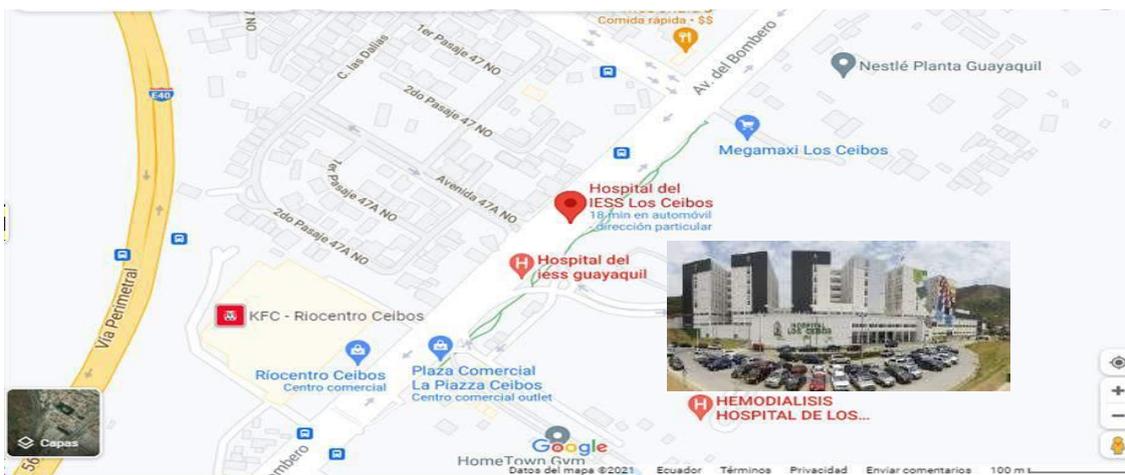
Ubicación de Guayaquil en la República del Ecuador.



Fuente: Google Maps

Figura 6

Ubicación geográfica, Aula Hospitalaria del Distrito Educativo 09D06 Guayaquil implementada en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos IESS.



Fuente: Google maps.

El Programa de Atención Educativa Hospitalaria, Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil se implementó a través de un convenio efectuado entre el Ministerio de Educación y el Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social

(IESS) en el año 2017, teniendo como fundamento legal lo establecido en la Constitución de la República del Ecuador y demás leyes que se derivan de la carta magna, en lo referente a educación. Siendo así, se menciona, lo que especifica el Modelo Nacional de Gestión y Atención educativa Hospitalaria y Domiciliaria, en cuanto al objetivo principal de esta modalidad de enseñanza:

El objetivo general del programa es garantizar el acceso, permanencia y aprendizaje en el Sistema Educativo de los niños, niñas y adolescentes en situación de enfermedad, hospitalización / internación, tratamiento y/o reposo médico (prolongado), recibiendo una atención educativa en forma colectiva y/o personalizada, integral y de calidad, mediante la continuidad del proceso de enseñanza – aprendizaje en el contexto educativo hospitalario y/o domiciliario (p. 2)

Los beneficiarios directos son los niños y adolescentes que se encuentran en situación de enfermedad, hospitalización / internación, tratamiento y/o reposo médico prolongado, ya sea dentro de los establecimientos de salud, Casa de Acogida y Tratamiento o en el domicilio. Los beneficiarios indirectos son la familia de los estudiantes, comunidad educativa, personal de salud y de educación. (p. 25 - 26)

Se aplicó una capacitación docente para fomentar la utilización de la herramienta tecnológica Genially para la creación de contenidos interactivos para un mejor desarrollo de las actividades educativas dentro del espacio hospitalario en la materia de Lengua y Literatura con el fin de fomentar la lectura, comprensión lectora y crítica, escritura y coadyuvar a despertar el interés de los estudiantes por ambas.

De igual manera, el autor procuró emplear estrategias pedagógicas, con la ayuda de las TIC, utilizando como recurso la herramienta Genially, a los problemas que se presentaron en la implementación del servicio educativo dentro del entorno hospitalario como: limitación del tiempo para las actividades educativas, la ausencia de los alumnos por situaciones propias de la enfermedad o el estrés que supone estar en el área de hospitalización pediátrica.

3.3 ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El presente proyecto de investigación se realizó desde un enfoque mixto, pues se trabajó con datos cualitativos y cuantitativos, para poder definir de mejor forma una

respuesta a los objetivos planteados. De acuerdo con lo manifestado por Driessnack, Sousa y Costa (2007), los métodos mixtos que se utilizan en un estudio utilizan estrategias múltiples (cualitativas y cuantitativas) para poder llegar a responder las preguntas de la investigación o a la vez la comprobación de las hipótesis planteadas.

Como lo expresan Hernández, Fernández y Baptista (2014), los métodos mixtos caracterizan a los objetos de estudio a través de números y lenguaje, luego pretenden obtener un rango amplio de evidencia para fortalecer y ampliar nuestra comprensión de estos. Adicionalmente, los métodos mixtos generan inferencias cuantitativas y cualitativas. Mencionan, también que entre las principales funciones del método mixto se puede mencionar la triangulación, la expansión o ampliación, la profundización y el incremento de evidencia mediante la utilización de diferentes enfoques metodológicos nos proporcionan mayor seguridad y certeza sobre las conclusiones científicas (Ver Figura 7).

Figura 7

Funciones de los métodos mixtos

Justificación	Se refiere a...
1. Triangulación o incremento de la validez	Verificar convergencia, confirmación o correspondencia al contrastar datos CUAN y CUAL, así como a corroborar o no los resultados y descubrimientos en aras de una mayor validez interna y externa del estudio.
2. Compensación	Usar datos y resultados CUAN y CUAL para contrarrestar las debilidades potenciales de alguno de los dos métodos y robustecer las fortalezas de cada uno. Un enfoque puede visualizar perspectivas que el otro no, las debilidades de cada uno son subsanadas por su "contraparte".
3. Complementación	Obtener una visión más comprensiva sobre el planteamiento si se emplean ambos métodos, así como un mayor entendimiento, ilustración o clarificación de los resultados de un método sobre la base de los resultados del otro.
4. Amplitud (visión más integral y completa del fenómeno)	Examinar los procesos más holísticamente (conteo de su ocurrencia, descripción de su estructura y sentido de entendimiento).
5. Multiplicidad (diferentes preguntas de indagación)	Responder a un mayor número de diferentes preguntas de investigación y más profundamente.
6. Explicación	Mayor capacidad de explicación mediante la recolección y análisis de datos CUAN y CUAL y su interpretación conjunta.
7. Reducción de incertidumbre ante resultados inesperados	Un método (CUAN o CUAL) puede ayudar a explicar los hallazgos inesperados del otro método.
8. Iniciación	Descubrir contradicciones y paradojas, así como obtener nuevas perspectivas y marcos de referencia, y también a la posibilidad de modificar el planteamiento original y resultados de un método con interrogantes y resultados del otro método.
9. Expansión	Extender el rango de la indagación usando diferentes métodos para distintas etapas del proceso investigativo. Un método puede expandir o ampliar el conocimiento obtenido en el otro.

(continúa)

³ Con aportaciones de O'Brien (2013), Johnson y Christensen (2012), Tashakkori y Teddlie (2008), Bryman (2008), Hernández-Sampieri y Mendoza (2008) y Greene (2007).

Fuente: Hernández, Fernández y Baptista (2014). Metodología de la investigación (pp.536)

En la implementación de este método “el investigador puede definir como llevar a cabo la generación de información, descripción, procesamiento, análisis e interpretación y redacción del trabajo” (Iño, 2018, p.105). Por esta razón al usar el método mixto se trató

de explicar el problema estudiado e implementar una estrategia, usando una herramienta tecnológica, para ayudar a solventar el mencionado problema.

De igual manera, procuró ser una investigación de campo, pues su análisis se realizó en base a la muestra tomada de los docentes y pedagogos de apoyo del 8vo. EGB en el Programa de Atención Educativa Hospitalaria (Aulas Hospitalarias), Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil, implementado en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos.

La presente investigación tuvo un carácter descriptivo para el análisis de del problema planteado y el desarrollo de la aplicación de la solución propuesta dentro del aula hospitalaria.

Finalmente, fue contemplada como propositiva ya que, como resultado se diseñó una propuesta de estrategias didácticas utilizando la herramienta Genially para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura, dentro del PAEH.

Se analizó el material existente y las herramientas tecnológicas básicas para ponerlas en práctica con el fin de generar una mejora sustancial en el servicio educativo que se brinda en esta casa de salud, mejorando también la práctica diaria de las labores docentes.

3.4 PROCEDIMIENTOS

El proceso de investigación del presente proyecto se definió en 4 fases: Por la naturaleza del programa de aulas hospitalarias, donde se realizó el trabajo de investigación, en primer lugar, se realizó una encuesta acerca del conocimiento que poseen sobre las herramientas tecnológicas y su uso en las diferentes áreas de la materia de lengua y literatura. La propuesta del instrumento fue validada por expertos, quienes lo calificaron para poder aplicarlo (Ver anexo H). La encuesta fue de 11 preguntas y se dirigió a los docentes y pedagogos de apoyo, esto se lo realizó con la ayuda de la herramienta Microsoft Forms. Una vez realizada la propuesta se aplicó otra encuesta para los resultados.

Dentro del mismo cuestionario se trató sobre el posible uso que ellos le darían al Genially en la materia de lengua y literatura, en áreas específicas, como: lectura, escritura, comprensión lectora, ortografía, criticidad y contextualización de lo leído con el entorno, bases gramaticales esenciales, creación de resúmenes, elaboración de textos y exposición o comunicación de trabajos, de acuerdo con la complejidad requerida en cada uno de los

niveles que están cursando los estudiantes (Ver anexo I). Todos estos datos se tabularon utilizando la herramienta estadística SPSS Statistics, por el análisis de Pearson para la prueba estadística (Ver anexo J), luego se revisaron en las tablas de valores críticos cual es el valor de la probabilidad (p), con este procedimiento formularon las inferencias estadísticas de las variables.

De igual forma se hizo una consulta inicial a los estudiantes a través de un cuestionario a través de Microsoft Forms para tener más certeza del uso que ellos daban a las herramientas tecnológicas y con este elemento poder diseñar de mejor manera una capacitación que no solamente tomara en cuenta a los docentes sino también a los estudiantes. Una vez hecho esto se tuvo un panorama más claro de la situación de cada estudiante en lo referente a esta materia.

Luego, se diseñó un programa de capacitación para ayudar a solventar las necesidades de actualización docente en la implementación de la herramienta tecnológica Genially y su uso en las materias que cursan los estudiantes, poniendo especial énfasis en Lengua y Literatura.

Así la situación, se creó material propicio e interactivo para motivar a los estudiantes a recibir clases con actividades variadas que estén relacionadas con la materia de lengua y literatura y su contenido.

Se recomendó en la capacitación, utilizar el material de lengua y literatura disponible para crear una base bibliográfica (listado ordenado) de donde los participantes puedan obtener el material necesario para la creación de contenidos digitales con Genially, que permitan optimizar el tiempo de clase y desde luego se pueda acceder desde los dispositivos como laptops, tabletas, celulares o PC y trabajar con los contenidos y materiales de refuerzo creados para cumplir con los objetivos planteados.

Estas actividades, se describen: Lecturas comprensivas, videos para trabajar en base a lo visto y escuchado, juegos de preguntas y didácticos, entre otras.

Una vez realizados los puntos anteriores se hizo el análisis post sobre esta estrategia didáctica para la enseñanza de la materia de Lengua y literatura a los estudiantes del 8vo. EGB inscritos en el PAEH (Aulas Hospitalarias), Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil, implementado en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos, así como la realización de seguimiento de los alumnos para poder determinar si los contenidos que se han elaborado en base a Genially han dado los objetivos planteados.

3.5 CONSIDERACIONES BIOÉTICAS

La presente investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del programa, de los estudiantes y docentes y pedagogos de apoyo que han colaborado con el Aula Hospitalaria, Dirección Distrital 09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil implementado en el Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos IESS.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios.

Así mismo, se solicitó los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetó el anonimato y derechos de los involucrados, tal como lo afirma Peersman, G. (2014), las consideraciones bioéticas incluyen: “respeto de la dignidad y la diversidad; derechos; confidencialidad; y, prevención del daño (p. 13)”.

El presente trabajo de investigación se planteó de acuerdo Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (Plan de creación de oportunidades), aprobado el 23 de septiembre del 2021, que manifiesta dentro del eje institucional, objetivo 7: “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”, más adelante, dentro del mismo objetivo plantea “La educación del futuro y la sociedad en su conjunto, demandan que, desde la educación inicial hasta la superior, se garantice la diversidad en todos los niveles, el derecho a una vida libre de violencia, la igualdad de oportunidades, la innovación y un modelo educativo diverso y no centralizado”. (p.43)

De igual manera dentro de sus políticas propone “Promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas”. (p.44) Lo cual significó, para el presente proyecto de investigación, la oportunidad de proponer nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en el marco de las nuevas tecnologías y con un enfoque inclusivo. Adicionalmente, también se enmarcó en la línea de investigación de la Universidad Técnica del Norte (UTN): 6. Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Tomando como base lo anteriormente expuesto, el autor de la presente investigación definió como pertinente esta investigación, no solo como un análisis de la problemática del aula hospitalaria en cuestión, sino como un pequeño aporte que podría servir para otras aulas hospitalarias similares en la ciudad y porque no, en el resto del país.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. PRIMEROS RESULTADOS

Una vez que se ha llegado a este capítulo se desarrollan los resultados obtenidos desde la encuesta que ese propuso tanto a los docentes como a los estudiantes del PAEHD del Distrito Educativo 09D06 implementado en el hospital General del Norte de Guayaquil los Ceibos, quienes son objeto de estudio de la presente investigación. A continuación, se presentan los resultados obtenidos con la aplicación del instrumento.

4.1.1. DIAGNÓSTICO DE LOS DOCENTES Y PEDAGOGOS DE APOYO

Dentro de la presente investigación se han considerado un total de 21 docentes y 9 pedagogos de apoyo, teniendo una muestra distribuida entre de un 29% de hombres y 71 % de mujeres entre los docentes; y, entre los pedagogos de apoyo la relación es del 44% de hombres y 56% de mujeres. El instrumento utilizado fue una encuesta con variables que pretendieron determinar el uso de dispositivos tecnológicos en sus actividades diarias dentro de sus actividades de enseñanza-aprendizaje, el uso de programas como herramientas tecnológicas en las distintas materias que se ofrecen a los estudiantes del PAEHD y por último que tanto conocían sobre herramientas de gamificación, entre ellas el Genially que estuvo dentro de nuestra propuesta para el desarrollo de la materia de Lengua y literatura.

Los datos obtenidos después de la aplicación de la encuesta mostraron resultados interesantes, pues según Cabrera (2005) la acción de reunión y cruce dialéctico de toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en la investigación, por medio de los instrumentos correspondientes, y que en esencia constituye el corpus de resultados de la investigación en los que se fundamentó el tratamiento y la obtención de inferencias, mismas que ayudaron a determinar las conclusiones.

4.1.1.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS ENCUESTADOS

El diagnóstico para los docentes y pedagogos de apoyo comenzó con las principales características que son de información básica para la presente investigación, como: rol que desempeña, género y edad.

La Figura 8 muestra que el género femenino predomina en el grupo con un 66.67 % del total de entrevistados, superando al 33.33 % que representa al género masculino. Por otra parte, en la figura 19, referente al rango de edad, se puede evidenciar que los

rangos de edad de 40 en adelante, esto es hasta más de 60 años constituyen el 73.33% del total de entrevistados, dejando a la población de 20 hasta 39 años con un 26.67% (Ver figura 9).

Finalmente, se pudo identificar qué de los 30 participantes, el 70 % son docentes y el 30 % pedagogos de apoyo (Ver Figura 10).

Figura 8

Género del entrevistado.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

Figura 9

Edad del entrevistado



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

Figura 10

Actividad Profesional dentro del PAEHD.



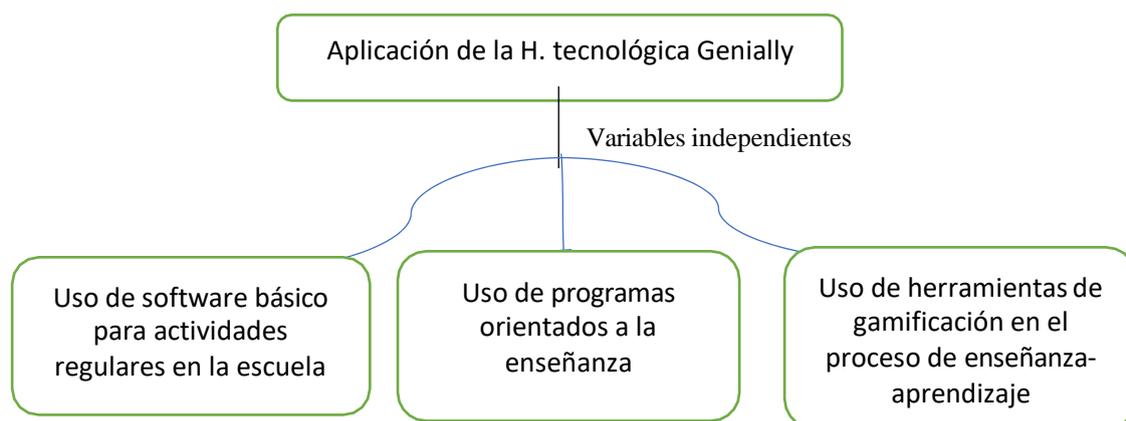
Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

4.1.1.2. BLOQUE DE PREGUNTAS Y SUBDIVISIONES

Luego, se elaboró la sección de preguntas relacionadas con la evaluación a los docentes, las cuales se las reorganizó de acuerdo con las variables de estudio como se ha elaborado en el siguiente cuadro (Figura 11):

Figura 11

Aplicación de la H. tecnológica Genially



Cabe mencionar, que la subdivisión 1 se basó en el uso del software básico de los docentes y tutores de apoyo para el desarrollo de las actividades dentro del entorno educativo; luego tenemos, la subdivisión 2, donde se buscó conocer el uso de programas orientados a la enseñanza y sus aplicación en las diferentes materias tratadas en EGB, y, finalmente la subdivisión 3, donde se precisa conocer ya propiamente si los docentes y pedagogos de apoyo usan herramientas de gamificación, entre ellas el Genially dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Adicionalmente, se menciona que en adelante trataremos a los docentes y tutores de apoyo como los encuestados. Los principales hallazgos se muestran a continuación:

En la subdivisión 1, las preguntas fueron:

De los siguientes navegadores, programas y utilitarios, marque el o los que usted conozca y utilice en forma frecuente. En esta pregunta que se realizó, los programas y utilitarios que más han sido usados son Word, Excel y Power Point y Google Chrome con un promedio de 24 usuarios lo que representa un 93 % de las respuestas de validas de los encuestados, a decir de Litwin, (1998) estas herramientas ayudan a organizar, procesar, almacenar, rescatar, recuperar y traspasar la información, y ayuda a la expresión y el análisis de problemas que tienen que ver con las actividades propias del proceso de enseñanza-aprendizaje y sus actores. Evidentemente los otros utilitarios también son usados, pero en menor medida con un 7% (Mozilla), en realidad, todos

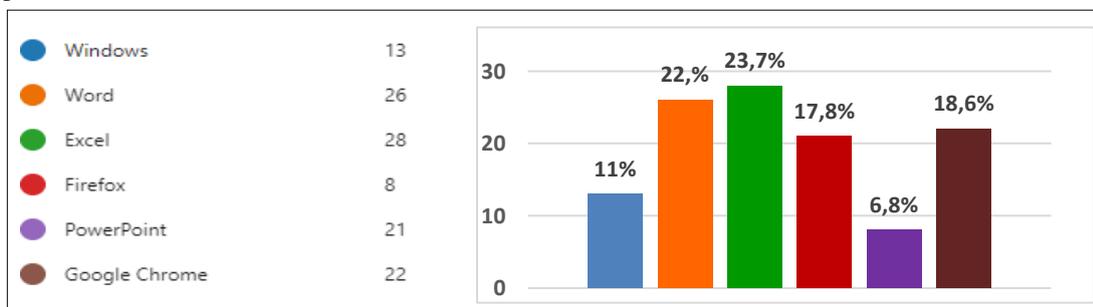
usan las herramientas mencionadas, pero en esta proporción de uso (Ver tabla 1).

Tabla 1
programas y utilitarios.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Windows	13	11,0%
2. Word	26	22,0%
3. Excel	28	23,7%
4. Power Point	21	17,8%
5. Mozilla Firefox	8	6,8%
6. Google crome	22	18,6%
Total	118	100,0%

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics

Figura 12
programas y utilitarios.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

¿Con qué frecuencia utiliza usted los programas y utilitarios en las actividades educativas? Es muy importante anotar que en esta pregunta el 100 % de los encuestados utiliza los programas y utilitarios. De aquí que el uso diario y semanal de los mismos constituyen un 87 % de las respuestas validas de los encuestados, lo que significa que la mayoría de los docentes si conocen de estas herramientas y las utilizan, y, corrobora lo mencionado por Islas (2018), al decir que, la forma de ver las TIC en la educación ha cambiado, desde su interés y utilidad como medio, principal instrumento de conectividad, de aprendizaje, empoderamiento, entre otros; ya que, conviven en los entornos y contextos educativos, es evidente que la tecnología está siendo aliada de los servicios educativos en

varias de sus áreas, incluyendo la operativa (Ver tabla 2).

Tabla 2

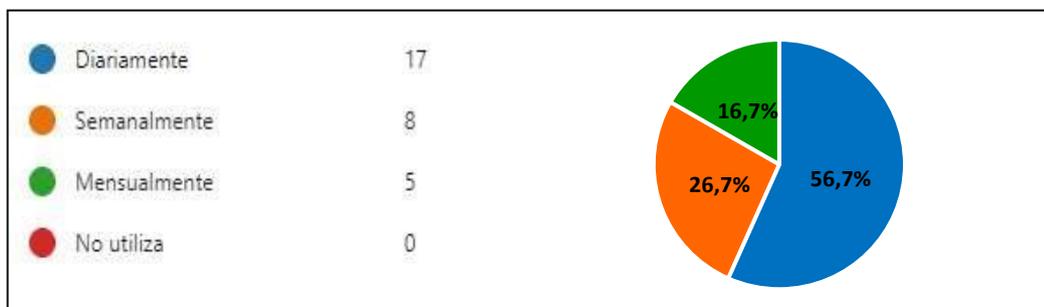
Programas y utilitarios en las actividades educativas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Diariamente	17	56,7
2. Semanalmente	8	26,7
3. Mensualmente	5	16,7
Total	30	100,0

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics

Figura 13

Programas y utilitarios en las actividades educativas



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

¿Cuál de los siguientes medios utiliza usted frecuentemente para el envío y recepción de actividades escolares? Esta pregunta resulta muy interesante por el impacto que tienen las redes sociales, los resultados que se obtuvieron en esta pregunta muestran que el medio más utilizado fue WhatsApp, Teams y Messenger con un 84 % de las respuestas validas, de participación de todos los encuestados, indistintamente de si hayan utilizado o no otro medio, tal y como lo manifiesta De Haro (2010) esta actividad social (informal) de la red es la que hace de las redes sociales lugares inigualables para la labor docente a través de la motivación al que producen en el estudiante; la Web 2.0, de las que forman parte las redes sociales y las plataformas como Microsoft Teams, no es una compilación de páginas estáticas que describen el mundo, sino que es un mundo en un constante cambio, donde los principales actores son los que aprovechan y utilizan sus características y realizan sus colaboraciones para enriquecerse de forma mutua, por esta razón no se descarta el 16 % de respuesta en lo referente al uso de Telegram e Instagram, en las redes (Ver tabla 3).

Tabla 3

Medios que utiliza frecuentemente para el envío y recepción de actividades escolares

Alternativas	Respuestas	
	N	Porcentaje
1. Teams	21	30,0%
2. WhatsApp	27	38,6%
3. Messenger	11	15,7%
4. Telegram	8	11,4%
5. Instagram	3	4,3%
Total	70	100,0%

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 14

Medios que utiliza frecuentemente para el envío y recepción de actividades escolares



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

En la subdivisión 2, se propuso las siguientes preguntas:

¿En qué medida considera la necesidad de la utilización de programas o

herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje? Esta medida de percepción es muy representativa, pues nos muestra que el 83 % de los docentes y tutores de apoyo encuestados están “muy de acuerdo” con la necesidad del uso de las herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es más si sumamos la cantidad restante diríamos que el total de los encuestados aprueba el uso de herramientas tecnológicas; en palabras Henríquez, E., *et al* (2020) los docentes deben ser quienes ponderen el impacto de la tecnología en la educación, como: Conocimientos amplios de ofimática (utilitarios básicos); buen manejo del aula virtual (habilidades de uso); buenas relaciones humanas e interpersonales; conocimientos de las áreas básicas, así como, manejo de aplicaciones, de estrategias, lo cual nos sugiere un impulso importante para proponer la implementación del uso de Genially en la enseñanza de

lengua y literatura en el 8vo. EGB del PAEHD, a decir de Mejía-Tigre, *et al* (2020) Genially es una herramienta tecnológica muy interesante porque es de uso cómodo y fácil por sus características, por lo que hoy en día la están utilizando docentes y estudiantes debido a sus múltiples ventajas. Lo anteriormente expresado, se evidencia en que ninguno de los encuestados respondió en desacuerdo, dejando a la opción “de acuerdo” con un porcentaje del 17 % (Ver tabla 4).

Tabla 4

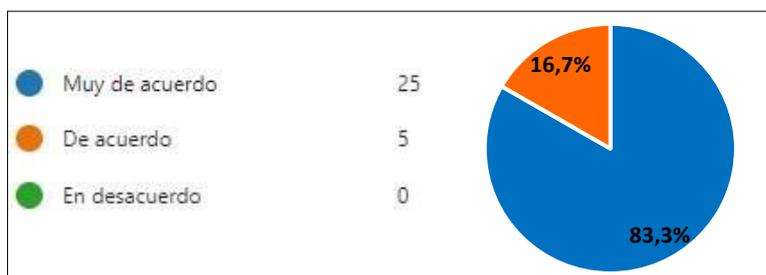
Percepción de la necesidad de uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje válido
1. Muy de acuerdo	25	83,3
2. De acuerdo	5	16,7
Total	30	100,0

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 15

Percepción de la necesidad de uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

De las siguientes, ¿En qué materia(s) o área(s) del conocimiento utiliza usted programas, utilitarios o herramientas tecnológicas? En esta pregunta se rescata que todas las materias que dictan los docentes tienen un componente de TIC, sin embargo destacan Matemáticas, Lengua y Literatura y Ciencias Naturales con un promedio del 72 % del total de respuestas validas entre las que más se implementan o transmiten y desarrollan con las TIC (recordando siempre que es una pregunta de opción múltiple), a decir de Delgado, M., Arrieta, X., y Riveros, V. (2009) entre los principales roles del educador en la era digital está el de la utilización de todos los recursos disponibles en la Internet para el proceso de enseñanza- aprendizaje, incluso fuera del aula de, tales como: foros virtuales y listas de páginas web, espacios de trabajo cooperativo, herramientas de comunidades virtuales, páginas dinámicas y personalizables, entre otros. Las otras

materias restantes no es que sean menos importantes, porque también tienen un componente TIC, sumadas se valoran en un 28 %, nada despreciable (Ver tabla 5).

Tabla 5

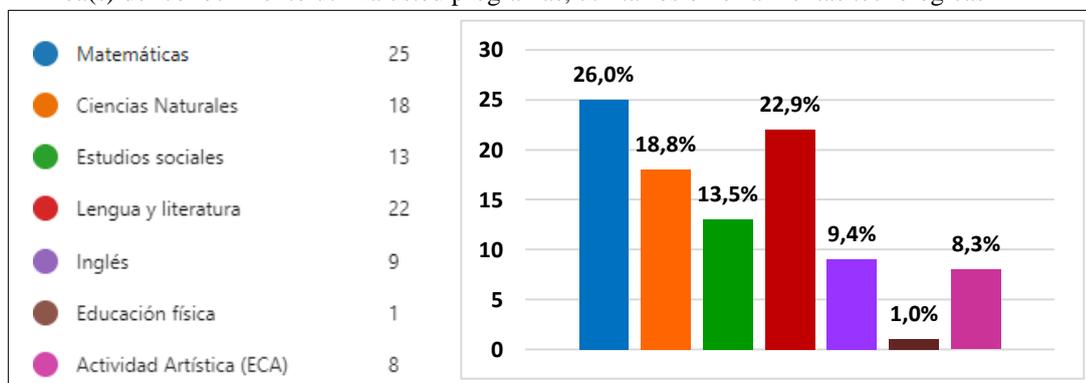
Área(s) del conocimiento utiliza usted programas, utilitarios o herramientas tecnológicas

Alternativas	Respuestas	
	Frecuencia	Porcentaje
1. Matemáticas	25	26,0%
2. Ciencias naturales	18	18,8%
3. Estudios sociales	13	13,5%
4. Lengua y Literatura	22	22,9%
5. Inglés	9	9,4%
6. Educación física	1	1,0%
7. Actividad artística	8	8,3%
Total	96	100,0%

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 16

Área(s) del conocimiento utiliza usted programas, utilitarios o herramientas tecnológicas



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

De acuerdo con su criterio, ¿En qué aspecto (s), de los detallados a continuación, el uso de programas y herramientas tecnológicas contribuyen al desarrollo de las actividades de enseñanza – aprendizaje? La respuesta a esta pregunta está dispuesta en dos grupos interesantes, un primer grupo donde el 78 % del total de las respuestas validas, los encuestados manifiestan que, en esta pregunta de opción múltiple, las herramientas tecnológicas contribuyen mayormente al uso de material didáctico y al refuerzo académico (rangos más altos de respuesta), como lo explica Marqués, (2012) la era del internet requiere cambios en el entorno educativo,

esto es, los educadores deben recurrir a variadas estrategias para la transformación hacia un paradigma educativo más personalizado, centrado en los estudiantes y el desarrollo de sus destrezas; un segundo grupo de respuestas que representan el 32 %, esto lo confirma Escontrela y Stojanovic, (2004) al mencionar que las TIC pueden jugar un papel muy interesante, en el soporte a los docentes, especialmente orientados a superar las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje: diversidad, interdisciplinariedad, trabajo individual, comunicación, constructivismo (Ver tabla 6).

Tabla 6

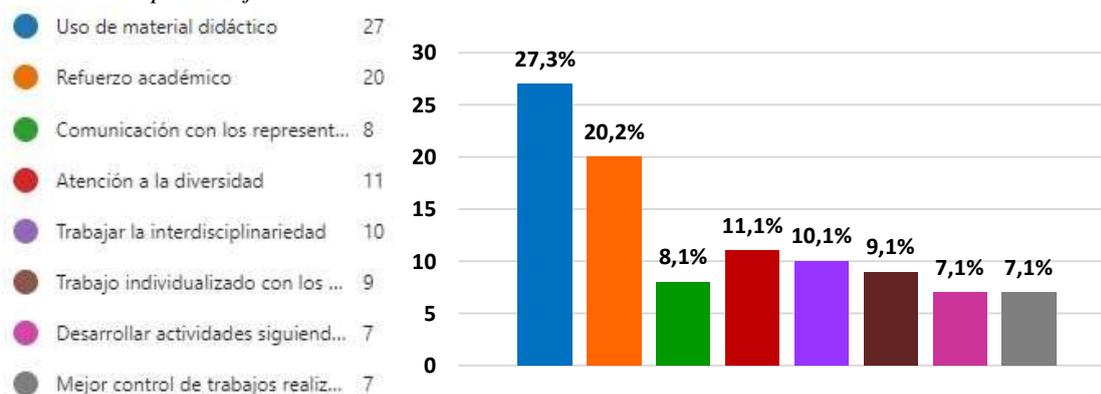
El uso de programas y herramientas tecnológicas contribuyen al desarrollo de las actividades de enseñanza – aprendizaje.

Alternativa	Respuestas	
	N	Porcentaje
Uso de material didáctico	27	27,3%
Refuerzo académico	20	20,2%
Comunicación con los representantes o padres del alumno	8	8,1%
Atención a la diversidad	11	11,1%
Trabajar la interdisciplinariedad	10	10,1%
Trabajo individualizado con los estudiantes	9	9,1%
Desarrollar actividades siguiendo el modelo constructivista	7	7,1%
Mejor control de trabajos realizados por los estudiantes	7	7,1%
Total	99	100,0%

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 17

El uso de programas y herramientas tecnológicas contribuyen al desarrollo de las actividades de enseñanza – aprendizaje.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

¿En qué aspectos de la materia de Lengua y literatura utiliza usted las TIC (Genially)?

Esta pregunta tiene una particularidad de que prácticamente la totalidad de los encuestados usaron TIC, entre ellas Genially, en Lengua y Literatura para el 8vo. EGB del PAEH, pues en el 33% de las respuestas válidas utilizaron las TIC para Lectura comprensiva y crítica, también, en escritura y creación de resúmenes con un 35% lo cual a decir de Hernández, Duque y González (2015) el pensamiento crítico tiene mucho que ver con las TIC y con la cultura de la información, ya que claramente influye en la lectura y escritura, así como también en la búsqueda y selección de la información. Al ser una pregunta de respuesta múltiple, también respondieron que las utilizan en promedio del 32% para otras actividades dentro de la materia como ortografía, base gramatical y sinónimos y antónimos. Lo anteriormente expuesto, nos da la pauta de que las TIC son bien utilizadas y aceptadas en esta asignatura en casi todos sus aspectos (Ver tabla 7).

Tabla 7

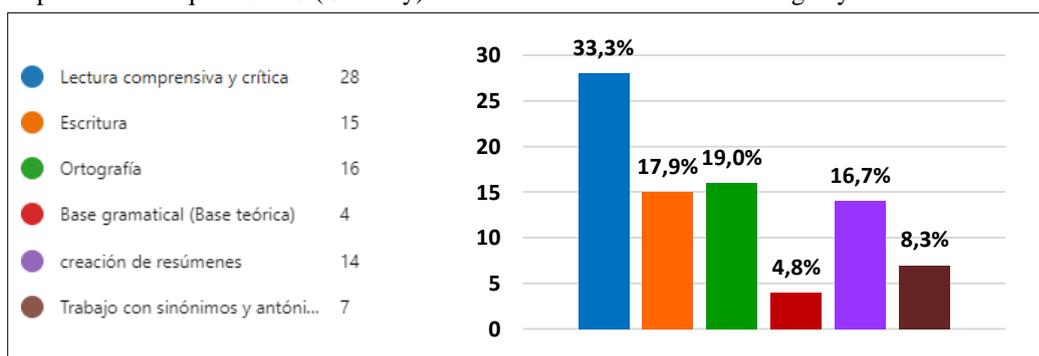
Aspectos en los que las TIC (Genially) colaboran en la enseñanza de Lengua y literatura.

Respuestas		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Lectura comprensiva y crítica	28	33,3%
2. Escritura	15	17,9%
3. Ortografía	16	19,0%
4. Base gramatical (base teórica)	4	4,8%
5. Creación de resúmenes	14	16,7%
6. Trabajo con sinónimos y antónimos	7	8,3%
Total	84	100,0%

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 17

Aspectos en los que las TIC (Genially) colaboran en la enseñanza de Lengua y Literatura.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms
En la subdivisión 3, las preguntas fueron:

¿En qué medida ha participado usted en capacitaciones para el uso de programas o herramientas tecnológicas? Las capacitaciones para los docentes son de suma importancia pues según Escontrela y Stojanovic (2004), los cambios en las estrategias de enseñanza requieren que los docentes manejen bien el contenido curricular y competencias adicionales para adaptar métodos flexibles a necesidades individuales basados en el diálogo y la interacción, con esto hallar la retroalimentación con los alumnos. Precisamente en este punto, es donde las TIC juegan un rol sustancial, como herramienta adicional que ayude en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para que los alumnos encuentren su rumbo, sean dirigidos y puedan superar las dificultades que se presentan, es esta pregunta casi tres cuartos (73%) de los encuestados manifestaron haber participado siempre y algunas veces, siendo una buena medida, pero no suficiente, ya que también algunos de los encuestados han participado pocas veces (17%) y otros no han recibido capacitación en esta área 10%, en cierta medida, a decir de Islas (2018), esto se debe al recelo que los docentes y las instituciones educativas, en sí mismas, perciben hacia el uso de las TIC; lo cual, los compromete a coadyuvar para tratar de solucionar este indicador que a nuestro parecer debería ser mucho más alto en las dos primeras escalas de medición, proponiendo una capacitación en esta ámbito (Ver tabla 8).

Tabla 8

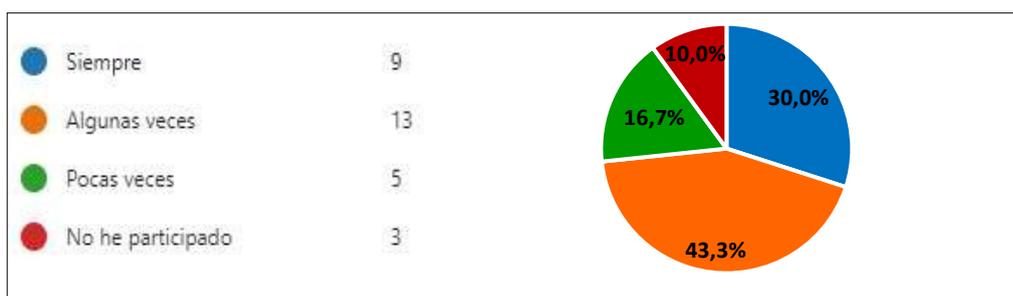
Capacitaciones para el uso de programas o herramientas tecnológicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Siempre	9	30,0
2. Algunas veces	13	43,3
3. Pocas veces	5	16,7
4. No he participado	3	10,0
Total	30	100,0

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 18

capacitaciones para el uso de programas o herramientas tecnológicas.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

La gamificación utilizada como estrategia pedagógica sirve para... Con esta pregunta se deseaba conocer la opinión de los docentes sobre la utilidad de las herramientas tecnológicas, específicamente en el ámbito de la gamificación, teniendo respuestas: desarrollar la atención del estudiante y conseguir los objetivos planteados (como principal uso) con un 66 %, en este sentido García, Cara, Martínez y Cara (2020), manifiestan que el uso de la gamificación reorienta el rol del profesor, el docente pasa a ser el administrador de clase, es un motivador, es un asesor en el aprendizaje, resuelve las dudas desarrollando las destrezas que han sido parte de los objetivos que han sido planificados, englobando los otros aspectos como: absorber conocimientos, mejorar habilidades en operaciones específicas y desarrollar la cooperación dentro del grupo o clase, que son los que los docentes consultados respondieron en menor grado con un 34% de preferencias (Ver tabla 9).

Tabla 9
Gamificación utilizada como estrategia pedagógica

Alternativas	Respuestas	
	N	Porcentaje
1. Desarrollar la atención del estudiante	19	32,8%
2. Absorber conocimientos por parte del estudiante y/o docente	9	15,5%
3. Mejorar habilidades en operaciones puntuales	5	8,6%
4. Conseguir objetivos planificados realizando actividades / juegos	19	32,8%
5. Desarrollar la cooperación dentro del ámbito escolar	6	10,3%
Total	58	100,0%

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics

Figura 19

La gamificación utilizada como estrategia pedagógica.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación usted conoce, utiliza o ha escuchado? Por favor marque tres opciones como máximo. Con esta pregunta se pretendió conocer si los encuestados conocen o han escuchado sobre herramientas de gamificación, entre las respuestas principales están Quizziz, Kahoot y Genially que sumadas resultan en un 76 %, una cifra muy alta dentro de los estándares docentes, al respecto García *et al.*, (2020) manifiestan que, cambiando el concepto tradicional de tareas o deberes por actividades como retos y misiones, se cambia por algo nuevo y entretenido como es vencer un reto consigo mismo, sin renunciar al aspecto básico como el aprendizaje. Las herramientas como Mine Craft y liveworksheets (24 %), poseen un promedio nada despreciable a la hora de realizar gamificación y resolver retos en plantillas con un contenido interactivo. Esto representa un plus para el presente trabajo de investigación, pues los docentes usan herramientas de gamificación y lo que se ha propuesto en el trabajo de investigación presente, se lo trabajó dentro de un entorno motivador (Ver tabla 10).

Tabla 10

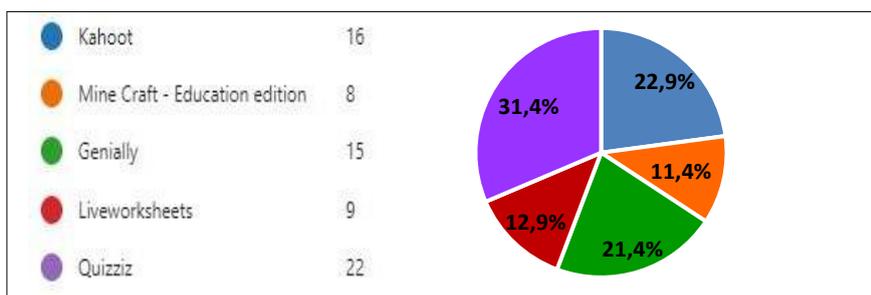
Las herramientas de gamificación conocidas.

Alternativas	Respuestas	
	N	Porcentaje
1. Kahoot	16	22,9%
2. Mine craft – education edition	8	11,4%
3. Genially	15	21,4%
4. Liveworksheets	9	12,9%
5. Quizziz	22	31,4%
Total	70	100,0%

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 20

Las herramientas de gamificación conocidas.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

De las siguientes, ¿Cuál de las siguientes TIC le gustaría conocer? La finalidad de esta pregunta de respuesta múltiple, fue conocer el tipo de herramientas tecnológicas TIC que los docentes encuestados desearían conocer, esto como una expectativa de promover una capacitación en Genially como una herramienta tecnológica que los apoye en los procesos de enseñanza de las diferentes materias, en especial Lengua y Literatura, los resultados fueron específicamente en 64 % de preferencias sobre aplicaciones móviles, las herramientas de gamificación y construcción de sitios web que a decir de Cárdenas y Cáceres (2019), son aspectos necesarios para trabajar con la Generación Y (Millennials), pues ellos crecieron con el desarrollo exponencial de las telecomunicaciones y la informática, así como con la generación Z (Zelennials) de quienes a decir de Villanova y Ortega (2017), nacieron conectados y se referencian por las cuatro íes: internet, inmediatez, irreverencia e incertidumbre. Ambos poseen una mentalidad globalizada, donde la tecnología forma parte esencial de su diario vivir y en sus actividades educativas. Esto hace que los docentes que en su mayoría son de la generación X, tengan que readaptarse y seguir aprendiendo y actualizándose. Luego, con el promedio del 31 % de los encuestados eligieron la seguridad informática y usos de software específicos, como otros aspectos importantes en el que también se desea tener conocimiento (Ver tabla 11).

Tabla 11

TIC que le gustaría conocer

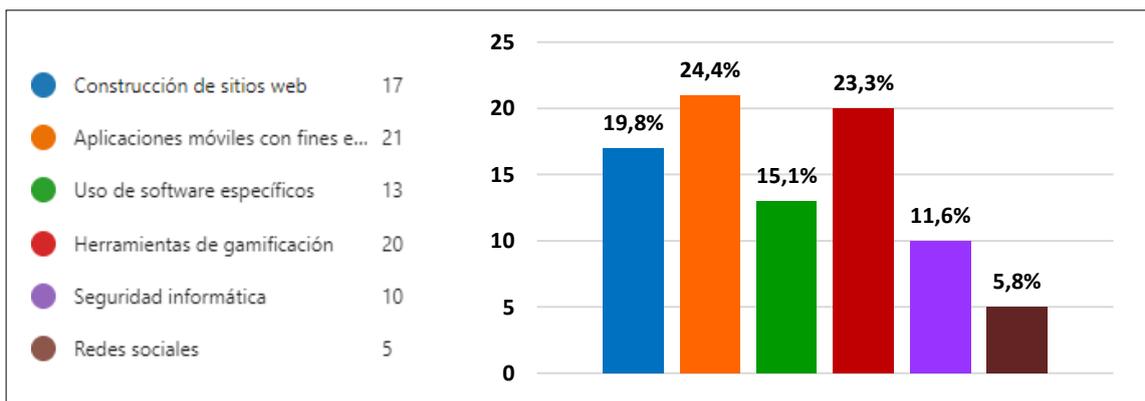
Alternativas	Respuestas	
	Frecuencia	Porcentaje
1. Construcción de sitios web	17	19,8%
2. Aplicaciones móviles con fines educativos	21	24,4%
3. Uso de software específicos	13	15,1%

4. Herramientas de gamificación	20	23,3%
5. Seguridad informática	10	11,6%
6. Redes sociales	5	5,8%
Total	86	100,0%

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 21

TIC que le gustaría conocer



Fuente: Encuesta realizada a los docentes y tutores de apoyo – Microsoft Forms

4.1.1.2 ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Una vez realizada la encuesta a los docentes, también se realizó una consulta inicial a los estudiantes, en un total de 110 encuestados, repartidos en 58 % de hombres y el restante 42 % de mujeres. El cuestionario contó con 8 preguntas relacionadas al uso de las TIC, experiencias de aprendizaje y preferencias de las herramientas de gamificación.

¿Cree usted que el aprendizaje a través del uso de las TIC hace que el contenido de las materias sea más significativo? En esta pregunta los alumnos escogen como principal indicador que están de acuerdo, representando el 66% del total y como muy de acuerdo el 25%, Adicionalmente, si sumamos ambas respuestas llegan al 91 % del total, lo cual es respaldado por lo anteriormente expuesto; no obstante, existe un 9% que manifiesta que está en desacuerdo. Ambas respuestas se ven respaldadas por lo manifestado por Marqués (2012), cuando las TIC son utilizado como complemento dentro de las clases (o como herramienta virtual para el aprendizaje), podemos pensar que ingresamos en el ámbito del aprendizaje más significativo en su construcción, pues también se desarrolla la interacción entre los estudiantes, lo cual es beneficioso pues se está construyendo conocimiento.

¿Cree usted que utilizar el recurso TIC en las clases mecanizaría el aula?

Aquí tenemos unas respuestas muy interesantes, pues la forma de ver de los alumnos en la mayoría respondió con 95 % que está de acuerdo y muy de acuerdo en que el recurso TIC mecanizaría el aula, esto también presentó otro reto para la propuesta que se realizó, pues de acuerdo con lo manifestado por Hernández, *et al* (2015) la educación siempre va de la mano con el progreso y desarrollo de la sociedad y también reconoce cuales son las necesidades de la misma, por lo que había que cambiar la percepción del alumnado con respecto a este tema en particular, según Scontrella y Esconatovich (2004) es necesario por lo tanto hacer positivos los escenarios para que las TIC puedan apoyar de manera más práctica a establecer nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

¿Cómo percibe usted el uso de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje? Aparentemente, esta pregunta tiene una relación inversa con la anterior, pero los tres primeros criterios (facilita la investigación, es motivador e interactivo) tienen un promedio del 75 % como menciona Marqués (2012), precisamente para coadyuvar en este proceso de integración de nuevas tecnologías que se empieza a implementar desde los entornos educativos no formales, como la familia y ocio, entre otras, las instituciones educativas deben incluir e inculcar una nueva cultura: la alfabetización digital, fuente de investigación, herramienta de productividad para realizar trabajos, material pedagógico e instrumento cognitivo, por lo que aquí también se integra la respuesta de que es inclusivo en innovador con el 25% restante, que representa innovación e inclusión.

¿Qué usos le da usted a los programas y herramientas tecnológicas? En esta pregunta los alumnos manifestaron en un 80% el uso en investigación, envío y recepción de trabajos y tareas escolares y juegos educativos en línea, no obstante, en su tiempo libre se conectan a las redes sociales, así como dan un uso al comercio en línea; como lo corrobora Marqués (2012), al mencionar que las nuevas generaciones no han vivido en una sociedad tan pasiva, por lo que el continuo cambio, también manifiesta que, la era Internet requiere que en la educación se realicen cambios, dirigidos a crear un nuevo paradigma que sea más personalizado y centrado en el desarrollo de competencias de los estudiantes. Por tal motivo, los estudiantes aprovechan las TIC para mejorar la productividad general, minimizar el alto índice de fracaso escolar, estimular la inserción en un mundo cada vez más multicultural y en concordancia con la diversidad social en las aulas.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ¿en qué materia usa más las TIC?

Esta pregunta de respuesta múltiple se la realizó con la intención de conocer en qué materias utilizan más las TIC, pues nos deriva a la intención de la implementación de la capacitación con los docentes en Genially en la materia de Lengua y Literatura, y es favorable la intención, pues registra un 60% de promedio entre matemáticas, ciencias naturales y lengua y literatura, seguido están lengua extranjera, estudios sociales y educación física con un 37 %, lo cual demuestra una buena apertura, como menciona Escontrela y Strojjanovic (2004), los requerimientos que se han planteado hoy en día en la sociedad precisan, entre otros, ser capaces de autoformarse y adquirir destrezas de manera más autónoma, es decir, investigar, recoger, seleccionar la información más importante, realizar un diagnóstico crítico y saber aplicarla en la resolución de tareas o solucionar problemas de las distintas materias o temáticas que se tratan en la escuela.

¿Apreciaría usted que el docente utilice herramientas de gamificación para? Esta fue una pregunta interesante, ya que en la respuesta los estudiantes, consideran que las herramientas de gamificación pueden ser usadas para desarrollar la atención del estudiante como objetivo primordial, así como mejorar habilidades en operaciones básicas, con un 50% en este sentido Romo, Montes y En procesos (2018), manifiestan que el uso de estrategias de gamificación como instrumentos de aprendizaje promete ser un camino promisorio que permitirá al adquisición y desarrollo de destrezas para instruir y robustecer no sólo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como: el autoconocimiento, desarrollar la cooperación dentro del grupo, conseguir los objetivos planteados y absorber conocimientos, así como una buena comunicación, según lo vemos en el 50 % restante de los resultados.

¿En qué materias le gustaría que el docente utilice herramientas de gamificación? En concordancia con la pregunta anterior se obtuvo como respuesta entre las tres primeras opciones la materia de Lengua y Literatura que ligada a las de matemáticas e idioma extranjero con el 66% de preferencias entre las materias donde más les gustaría que se aplique gamificación. En esta pregunta de respuesta múltiple, tenemos luego, con un valor sumado del 34 % las asignaturas de ciencias naturales, estudios sociales y educación física; de acuerdo con Herberth (2016), sostener la implementación de una estrategia metodológica del docente ante una diversidad de estilos de aprendizaje por parte de los alumnos no es tarea fácil; sin embargo, la gamificación tiene como firme objetivo, compensar el esfuerzo del estudiante que busca diligentemente y con dedicación

el fiel cumplimiento de sus actividades y obligaciones.

¿Cuál de las siguientes usted considera una herramienta de gamificación?

Esta pregunta estuvo direccionada a conocer si los estudiantes referenciaban las herramientas de gamificación y las respuestas estuvieron direccionadas a power point, Mine-Craft education edition, kahoot entre las principales con un valor sumado del 60%, no obstante, existe un 32 % de encuestados que también consideran que Genially, Liveworkshhets y Quizziz como herramientas de gamificación, en esa perspectiva Herberth (2016) manifiesta que es en sumo gratificante el hecho de que todos concuerdan en la idea que la gamificación recurre al uso de estrategias del juego, para estimular un aprendizaje sobre el criterio de adquirir competencias y destrezas, con lo cual se canaliza una mejor comunicación entre docente y estudiante, así como, una ambientación del hecho educativo en el que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierte en una acción más interesante y entretenida.

4.2. SITUACIÓN FINAL: RESULTADOS PRE-TEST Y POST-TEST.

Una vez que analizadas cada una de las preguntas y los datos que se han obtenido en la primera fase del diagnóstico del docente, se procedió a diseñar una planificación para la capacitación en Genially en la asignatura de Lengua y literatura para 8vo EGB del PAEHD del Distrito 09D06 de la ciudad de Guayaquil. En principio, se aplicó una evaluación diagnóstica sobre los contenidos temáticos, luego se realizó el análisis de las variables o también llamado pretest. Al finalizar la capacitación se realizó una nueva encuesta para determinar el análisis de los resultados post-test, la cual analizó las mejoras de las competencias en Lengua y Literatura con el uso de Genially en el 8vo. EGB del PAEH del Distrito 09D06 de la ciudad de Guayaquil, como se evidencia la inclusión de Genially en la enseñanza de la materia en Lengua y literatura obtuvo resultados interesantes específicamente en el aspecto de lectura de textos con un 68% que representa un incremento del 8% y aprendizaje de contenidos con un 76% que de igual manera evidencia un aumento del 6% con respecto a los valores porcentuales anteriores a la aplicación de la herramienta tecnológica Genially. Cabe anotar que los valores que hacen referencia a escritura- resúmenes (75%) y ortografía (70%) se mantuvieron estables, es decir no tuvieron variación. (ver tabla 12 y figura 22).

Tabla 12

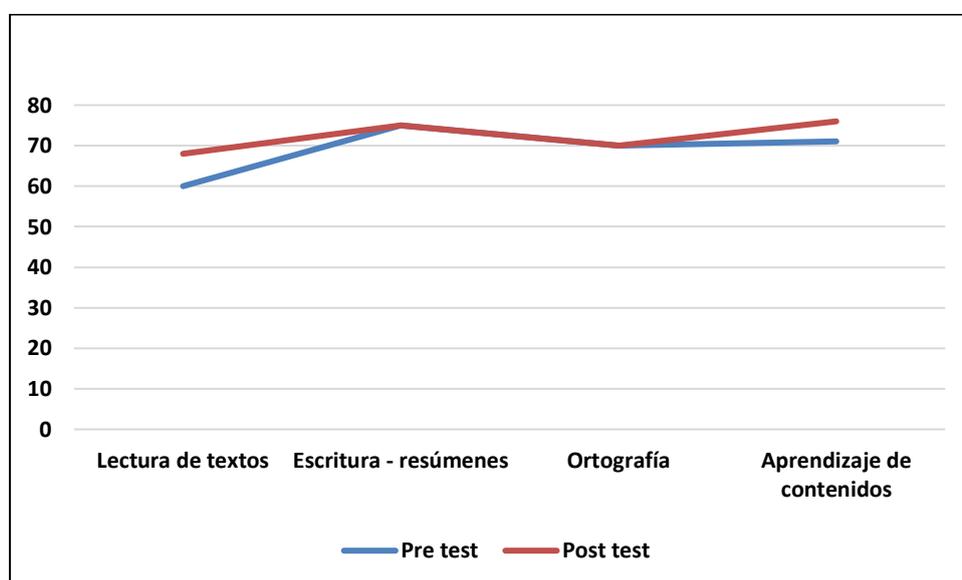
Aplicación de Genially en Lengua y literatura

Aplicación de Genially en Lengua y Literatura (Resultados %)		
	Pre-test	Post-test
Lectura de textos	60	68
Escritura - resúmenes	75	75
Ortografía	70	70
Aprendizaje de contenidos	71	76

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Figura 22

Aplicación de Genially en Lengua y Literatura (Resultados %)



Fuente: Elaborado mediante la herramienta Excel.

Finalmente, se realizó el análisis de las variables. En la siguiente tabla, se puede evidenciar la correlación, para la muestra de N=30, entre las variables: Variable independiente (Herramienta tecnológica Genially) y Variable dependiente (Actividades de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura) que según el coeficiente de correlación de Pearson (p valor) se encuentra en 0,967 demostrando una relación positiva fuerte o alta (ver fig. 24), con un nivel de confianza del 99%, adicionalmente, en el presente proyecto de investigación hay una correlación positiva muy alta entre las variables “herramienta tecnológicas Genially” y “Actividades de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura” porque el valor de significancia Sig (bilateral) es 0.000 que es menor a 0,01 requerido; Cabe indicar, que el valor 0.000 no significa que el valor de significancia Sig (bilateral) sea cero, sino que los valores son tan pequeños que el programa SPSS no los proyecta por

que puede ser que esté en el orden de las diezmilésimas o quizá menor, pero no ser cero. Esto lo corroboramos, en la parte inferior de la siguiente tabla (ver tabla 13) donde el programa presenta un mensaje, a manera de aclaración, similar al siguiente:

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Por lo que, basados en estos resultados se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis del investigador. Para la correlación de las variables se utilizó la herramienta IBM SPSS Statistics (Ver Anexos J y K), misma que permitió agrupar las preguntas de opción múltiple correspondientes de cada variable, dichas variables fueron sometidas a un análisis correlacional Bivariado utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, siendo muy significativa. (ver tabla 13)

Tabla 13

Correlación de Variables de acuerdo con la prueba de Pearson (Pretest)

Correlaciones			
		GENIALLY	ENSEÑANZA
GENIALLY	Correlación de Pearson	1	,967**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
ENSEÑANZA	Correlación de Pearson	,967**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

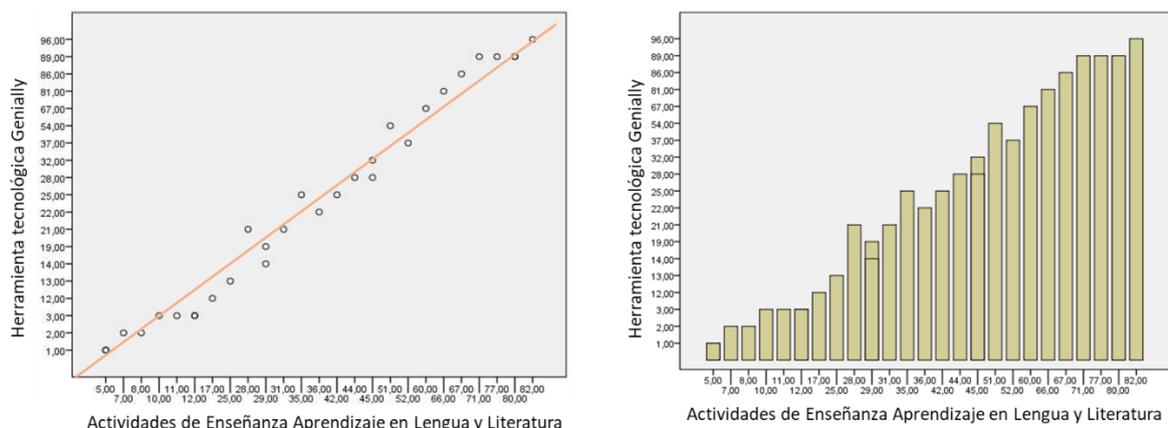
** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Aplicando la propuesta del capítulo V, se realizó una capacitación en la herramienta Genially a los docentes y tutores de apoyo. Al finalizar la capacitación se realizó una nueva encuesta para determinar el análisis de los resultados post-test, la cual se basó en las competencias en el uso de Genially, en el área de Lengua y Literatura en 8vo. EGB del PAEH del Distrito 09D06 de la ciudad de Guayaquil. En este punto se describen las variables: la herramienta tecnológica Genially y Actividades de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura, sometiendo dichas variables a un análisis correlacional Bivariadas utilizando el coeficiente de correlación de Pearson. En la figura 23 se puede evidenciar una correlación positiva fuerte entre las variables, puesto que los puntos están alrededor de la recta, lo que corrobora la hipótesis planteada al inicio del proyecto, la cual manifiesta que el uso de la herramienta Tecnológica Genially como instrumento pedagógico, coadyuva a mejorar la enseñanza en el área de Lengua y Literatura 8vo EGB dentro del PAEHD del Distrito 09D06

de la ciudad de Guayaquil.

Figura 23

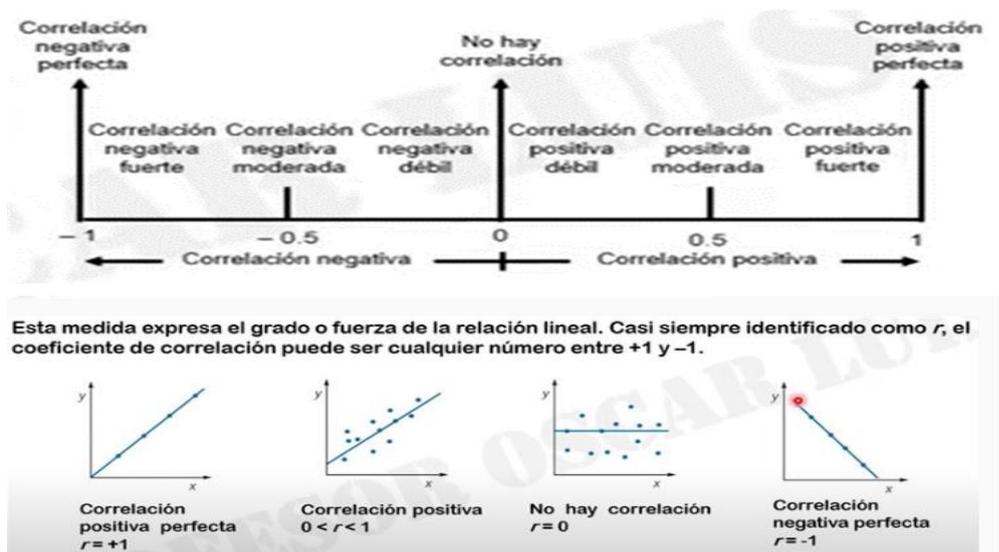


Fuente: Elaborado mediante la herramienta estadística SPSS Statistics.

Para tener más claro, este aspecto se puede revisar la figura 24, donde se muestra una escala con los distintos grados de correlación posibles entre las variables, como el grado de correlación r (rho) entre las variables está situado entre cero y uno se evidencia la correlación positiva y como está en un nivel mayor del 0.5 y cercano a 1, se verifica que es fuerte, como lo indica Luis (2021) y lo corroboran Martínez, Tuya, Martínez, Pérez y Cánovas (2009) al decir que se puede verificar que existe un grado de relación lineal positiva, adicionalmente, si vemos el gráfico, se observa que todos los puntos se encuentran alrededor de la línea que va desde el origen hasta el vértice opuesto en el gráfico, lo que corrobora lo manifestado en líneas anteriores.

figura 24

Escala de grados de correlación entre las variables



Fuente: Profesor José Luis. Probabilidad y estadística. Relación lineal múltiple (Vídeo You Tube)

CAPÍTULO V

5. PROPUESTA

5.1. TÍTULO Y ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Planificar una capacitación sobre la herramienta tecnológica Genially, dirigida a los docentes y pedagogos de apoyo que colaboran con el PAEH, teniendo como referencia la materia de Lengua y Literatura del 8vo. EGB.

La intención explícita de esta capacitación es mejorar las competencias docentes dentro del PAEH, perteneciente al distrito educativo 09d06 Guayaquil.

En el mundo de hoy, de acuerdo con Swig (2015), enseñar requiere de otras herramientas e instrumentos adicionales a los recursos y materiales tradicionales (pizarra, libros, bolígrafos, cuadernos, etc.), por lo que, se hace necesario la implementación de las TIC como recurso válido para que los estudiantes puedan desarrollar nuevas destrezas y aprender conforme al ambiente en que ellos han ido creciendo, pues no nos olvidemos que los mismos son nativos digitales. Esto implica que el docente, también se prepare en el uso de las nuevas tecnologías, para lo cual debe capacitarse en el uso de estas.

De este modo, como lo manifiestan Kraus, Formichella y Alderete (2019), en las clases de capacitación se destaca el desarrollo y entendimiento de los conceptos más significativos y se fomenta el aprendizaje colaborativo, más aún, utilizando una herramienta como Genially, en la cual convergen la gamificación, colaboración, innovación e inclusión como aspectos de importancia en el contexto enseñanza-aprendizaje.

Al respecto, Sanguino, S. (1990), menciona a la capacitación como el desarrollo, mejora y perfeccionamiento de determinadas aptitudes para la realizar una tarea; en su acepción más simple, se debe considerar que las habilidades a desarrollar deben estar bien definidas, así como su aplicación y uso; la capacitación docente, va orientada en fomentar calidad y efectividad de la enseñanza de la materia de Lengua y literatura utilizando, en este caso, herramientas tecnológicas.

De acuerdo a lo expresado en líneas anteriores se justifica realizar una capacitación en la herramienta tecnológica Genially, dirigida a los docentes y pedagogos de apoyo que colaboran el PAEH ya que el fortalecer las competencias digitales son la base fundamental, al momento de llegar al estudiante, por lo que con las preguntas

realizadas a los mismos se diagnosticó la situación actual de la planta docente, se pudo identificar la necesidad de reforzar en esta área, por ello se plantea la propuesta de un diseño de una capacitación en la mencionada herramienta tecnológica a fin de apuntalar el proceso de enseñanza de la materia de Lengua y literatura, con base en los hallazgos detectados.

5.2 PRESENTACIÓN Y DISEÑO DE LA CAPACITACIÓN EN GENIALLY

La presente capacitación en Genially, fue contemplada como un complemento de los conocimientos que los docentes y pedagogos de apoyo para ayudar a mejorar sus habilidades y destrezas en el uso de esta herramienta tecnológica, para ser aplicadas a las actividades educativas, especialmente en la materia de Lengua y Literatura, del 8vo. EGB en el PAEH. La aplicación de esta herramienta es muy dúctil, ya que, la pueden aplicar para realizar presentaciones, gamificación, OVA, entre otros usos y los más importante es que promueve la participación de los alumnos. La capacitación se desarrolló en 6 días, con una duración de 16 horas dirigida a los 30 profesionales entre docentes y pedagogos de apoyo que colaboran con el PAEH. Para el efecto se realizó la planificación correspondiente iniciando con la bienvenida, exposición de objetivos, sondeo inicial y otros aspectos importantes a conocer sobre esta herramienta tecnológica.

El principal objetivo de la planificación guarda concordancia con el objetivo general del presente trabajo de investigación que es el de Capacitar a los docentes y asesores de apoyo en el uso de la herramienta Genially para la enseñanza de lengua y literatura del 8vo.EGB del PAEH. Luego están los principales objetivos específicos:

- Incentivar a los docentes en el uso de las estrategias de gamificación como Genially para la atención a la diversidad en el área de Lenguaje y Comunicación.
- Desarrollar los contenidos de una unidad didáctica de la materia de Lengua y Literatura utilizando la herramienta digital Genially.

Con estos objetivos y las actividades planteadas se procedió a desarrollar el programa de capacitación, cuya planificación se detalla a continuación.

PLANIFICACIÓN DE CAPACITACIÓN				
USO DE GENIALLY EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA				
DATOS INFORMATIVOS				
PROGRAMA PARTICIPANTE			AULAS HOSPITALARIAS DISTRITO 09D06	
FACILITADOR			NELSON JOFRE SÁNCHEZ AVILÉS	
BENEFICIARIOS			DOCENTES Y ASESORES DE APOYO	
MODALIDAD			SINCRÓNICA (VIRTUAL)	
TIEMPO DE CAPACITACIÓN			16 HORAS	
INICIO Y FINAL DE LA CAPACITACIÓN			12 AL 19 DE OCTUBRE DEL 2022	
OBJETIVO GENERAL: Capacitar a los docentes y asesores de apoyo en el uso de la herramienta Genially para la enseñanza de lengua y literatura del 8vo.EGB del PAEH.				
INICIO DE LA CAPACITACIÓN				
1. Bienvenida a la capacitación de Genially			RECURSOS PARA TODA LA CAPACITACIÓN	TIEMPO ESTIMADO (h)
2. Objetivo de la capacitación				
3. Guía del entorno			Computador Internet	16 h
4. Sondeo inicial acerca de Genially				
5. Evaluación diagnóstica y resultados				
DESARROLLO DE LA CAPACITACIÓN				
TEMA 1	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO (h)

¿Qué es Genially?, Herramientas de gamificación. https://bit.ly/3rVt66X	Conocer el uso de las herramientas digitales como Genially y explorar su interfaz.	Introducción a las herramientas de gamificación: Genially y otros, ejemplos. Presentación de la introducción en Genially. Videos explicativos y enlaces de interés. https://bit.ly/3rVt66X	Registrarse como usuario de Genially, navegar por interfaz, Evaluación por actividad. https://bit.ly/3yIu8Hh	2 1/2 h
TEMA 2	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO (h)
Desarrollo de material didáctico de la materia de Lengua y Literatura en Genially. https://bit.ly/3MCcASX	Conocer cómo se desarrolla un tema de unidad didáctica de la materia de Lengua y Literatura en la herramienta digital Genially	Revisar diferentes insumos para desarrollo de presentaciones y contenidos en Genially.	Elaboro con material previamente revisando una unidad didáctica de la materia de Lengua y Literatura para octavo año de EGB. https://youtu.be/aA0zX2SGAnQ	2 1/2 h
TEMA 3	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO (h)
Elaboración de material necesario para realizar gamificación en Genially. https://bit.ly/3CzUxs6	Elaborar material para Lengua y Literatura en diferentes herramientas de gamificación para ser adaptadas al formato de presentación de Genially.	Conocer cómo se desarrolla una unidad didáctica de la materia de Lengua y Literatura en la herramienta digital Genially con otros recursos digitales. https://bit.ly/3T1ZFW0 https://bit.ly/3CCZGiY https://bit.ly/3ToYJBO	Reviso diferentes herramientas útiles para la creación de insumos adicionales para realizar presentaciones interactivas. Enlaces para el registro: https://bit.ly/3T1ZFW0 https://bit.ly/3TnHCAh https://bit.ly/3Tpx6bC https://bit.ly/3CzcYwY	2 1/2 h

TEMA 4	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO (h)
Creación de presentaciones con gamificación en Genially https://bit.ly/3DhFAeK	Crear presentaciones gamificadas a partir del material previamente trabajado y elaborado por los participantes de la capacitación para Lengua y Literatura.	Material de gamificación y creación de contenidos interactivos en Genially.	Elaboración de presentaciones con gamificación en Genially utilizando el material creado por los participantes. Evaluación por actividad. https://bit.ly/3SC8M5t https://bit.ly/3CCZGiY https://bit.ly/3TCC5qb http://bit.ly/3f6Ju1I https://bit.ly/3Tpx6bC	2 1/2 h
TEMA 5	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO (h)
¿Por qué es importante conocer sobre Creative commons? https://bit.ly/3TX1oTn	Conocer la importancia del uso de materiales digitales en Creative Commons, su uso en presentaciones y trabajos de investigación y los derechos de autor.	Material explicativo sobre el uso de los distintos insumos con contenido en creative commons.	actividad practica: revisar a través del navegador de su preferencia búsquedas de material creado en creative commos y los permisos de uso que proporcionan. http://bit.ly/3DAW1mv http://bit.ly/3DBheho https://bit.ly/3D9LpL8	2 1/2 h
TEMA 6	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO (h)

<p>OVA y material de consulta en Genially https://bit.ly/3W3p36q</p>	<p>Elaborar materiales de consulta utilizando herramienta tecnológica Genially.</p>	<p>Aplicación de lo revisado y aprendido durante la capacitación:</p>	<p>Elaboración de OVA utilizando materiales e insumos tecnológicos previamente creados. Evaluación por actividad. https://bit.ly/3N8A5mY http://bit.ly/3D8ywRy http://bit.ly/3sQ7Sbr http://bit.ly/3suOTTx http://bit.ly/3DapBPs</p>	<p>2 1/2h</p>
CULMINACIÓN DE LA CAPACITACIÓN				
<p>1. Agradecimiento a los participantes. 2. Despedida 3. Encuesta final expost.</p>				
Total, de horas: 16 h				
<p>Firma: _____</p>				

Luego de esto, se presentó la planificación micro curricular de unidad didáctica, tema: modificadores de la oración, este tema se desarrolló ampliamente en las presentaciones con gamificación a la que se denominó: trivia de lengua y literatura, creada en Genially.

PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA Y DOMICILIARIA							
Ministerio de Educación		DISTRITO EDUCATIVO 09D06 GUAYAQUIL					
		AULAS HOSPITALARIAS					
		HOSPITAL GENERAL DEL NORTE DE GUAYAQUIL LOS CEIBOS					
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE UNIDAD DIDÁCTICA							
PERÍODO LECTIVO 2022-2023							
DATOS INFORMATIVOS:							
DOCENTE:	Nelson Jofre Sánchez Avilés	ÁREA	Lengua y Literatura	ASIGNATURA	Lengua y literatura	GRADO/CURS	8vo. EGB
UNIDAD DIDÁCTICA	2	TÍTULO DE LA UNIDAD	OBJETIVOS DE LA UNIDAD		TIEMPO	FECHA DE INICIO:	
		EL CASTELLANO SE ENRIQUECE CON LAS LENGUAS ORIGINARIAS	O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, ortográficos y las propiedades textuales y aplicarlos a las producciones escritas. O.LL.2.11. Apreciar el uso estético de la palabra a partir de la correcta identificación de los elementos de la oración gramatical y sus funciones.			FECHA DE FINALIZACIÓN: 17 DE OCTUBRE DEL 2022	

			O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios e identificar correctamente los modificadores del sujeto y predicado para su mejor interpretación.		17 DE OCTUBRE DEL 2022
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CE.LL.2.8. Aplica al proceso de escritura en la producción de textos descriptivos y narrativos. La conformación de los elementos básicos de la oración gramatical y sus componentes				
	CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS		
LL.4.4.1. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbo y sus modificadores.	Aplica conocimientos lingüísticos y explora algunos recursos estilísticos en los procesos de composición y revisión de textos escritos para lograr claridad, precisión y cohesión.	Leer y comprender oraciones compuestas: sujeto y predicado. Estructura de la oración gramatical: núcleo del sujeto y núcleo del predicado. Identificar los modificadores: objeto directo, indirecto, circunstancial.	Observación de la participación de los estudiantes. Formulación de Preguntas de nivel literal y ejercicios de lectura de oraciones y párrafos y su comprensión. Presentación de esquemas de conformación de la oración gramatical. Desarrollo de las actividades propuestas en la herramienta digital Genially: trivía de lengua y literatura.		

<p>LL.4.4.2. Lograr cohesión y coherencia en la escritura de textos mediante la construcción y organización de oraciones y diferentes tipos de párrafos.</p>	<p>Escribe textos expositivos y adecuados a una situación comunicativa determinada; emplea los recursos TIC como medios de comunicación, aprendizaje y expresión del pensamiento.</p>	<p>Escribir oraciones compuestas: sujeto y predicado. Analizar cada uno de los modificadores que poseen. Usar las TIC como complemento en las actividades dentro del proceso aprendizaje.</p>	<p>Observación de la participación de los estudiantes. Formulación de Preguntas de nivel literal y ejercicios de lectura de oraciones y párrafos y su comprensión. Desarrollo de las actividades propuestas en la herramienta digital Genially: trivia de lengua y literatura.</p>
<p>OBSERVACIONES:</p>			
<p> </p>			
<p>ELABORADO POR:</p>		<p>REVISADO POR:</p>	
<p>DOCENTE: Nelson Jofre Sánchez Avilés</p>		<p>ANALISTA UDAI: Psic. Educ. Sammy Arce Cabrera (Coordinadora)</p>	
<p>FIRMA:</p>		<p>FIRMA:</p>	<p> </p>
<p>FECHA:</p>	<p>12/12/2022</p>	<p>FECHA:</p>	<p>12/12/2022</p>

Desarrollo de la capacitación

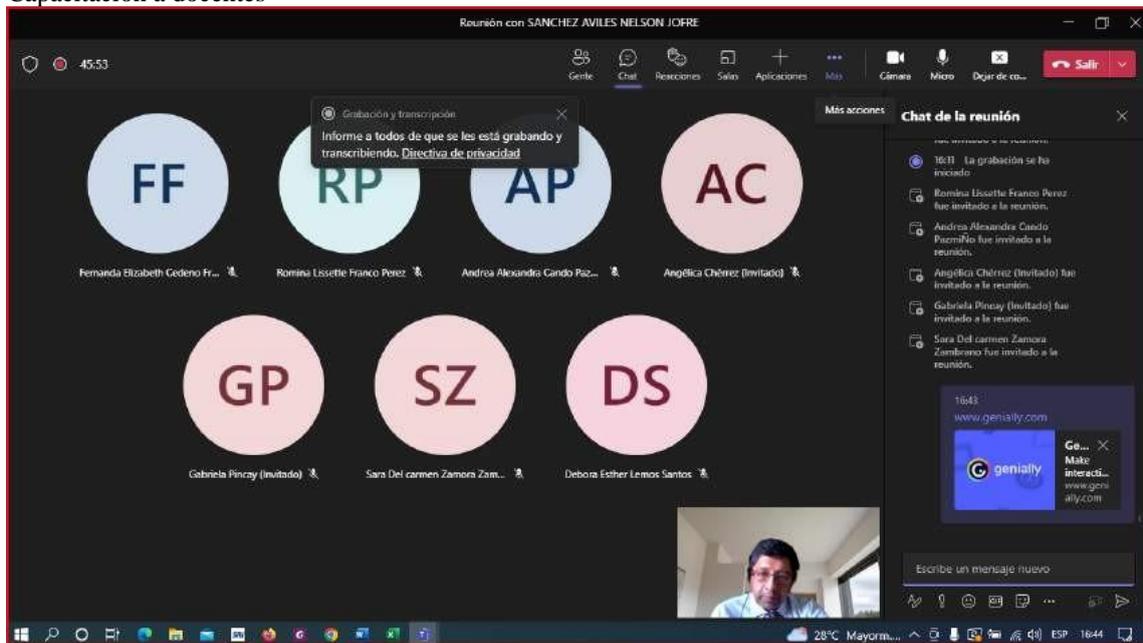
La capacitación contó con el abordaje de los siguientes puntos:

- Palabras de bienvenida de parte del capacitador (maestrante).
- Breve explicación sobre los puntos a tratarse en la capacitación.
- Valoración inicial: preguntas básicas previo al desarrollo de la capacitación.
- Desarrollo de la capacitación: Genially

Luego de esto se abordó el objetivo principal de la misma.

Un aspecto importante de la capacitación fue, desarrollar la capacidad de integrar el acervo didáctico de cada participante con la herramienta tecnológica, para obtener un producto de singular característica donde se demuestre que aplicando Genially se pueden crear contenidos de buena calidad y útiles para los estudiantes o cualquier otra persona que persiga conocer un determinado tema (Ver figura 24 y figura 25).

Figura 24
Capacitación a docentes



Fuente: tomado de Microsoft Teams.

Figura 25

Capacitación a docentes



Fuente: Tomado de Genially

Una vez iniciada la capacitación, siguiendo la planificación realizada y propuesta para el evento: En primer lugar, se mencionó el objetivo básico de la capacitación relacionado con el principio mismo de dar a conocer a los participantes una herramienta tecnológica de mucha utilidad, que seguramente será replicada en sus actividades diarias.

Entre los temas principales que se trataron están los siguientes, propuestos por el autor:

- ¿Qué es Genially?
- Desarrollo de material didáctico para Lengua y literatura utilizando Genially
- Elaboración de material para creación de contenidos interactivos
- Creación de presentaciones en Genially
- Creative Commons, importancia
- Elaboración de OVA en Lengua y literatura
- Agradecimientos
- Evaluación final expost
- Fin de la capacitación

Durante la capacitación se procuró mostrar la creación de presentaciones adecuando materiales ya desarrollados y también se creó material propio para la estrategia

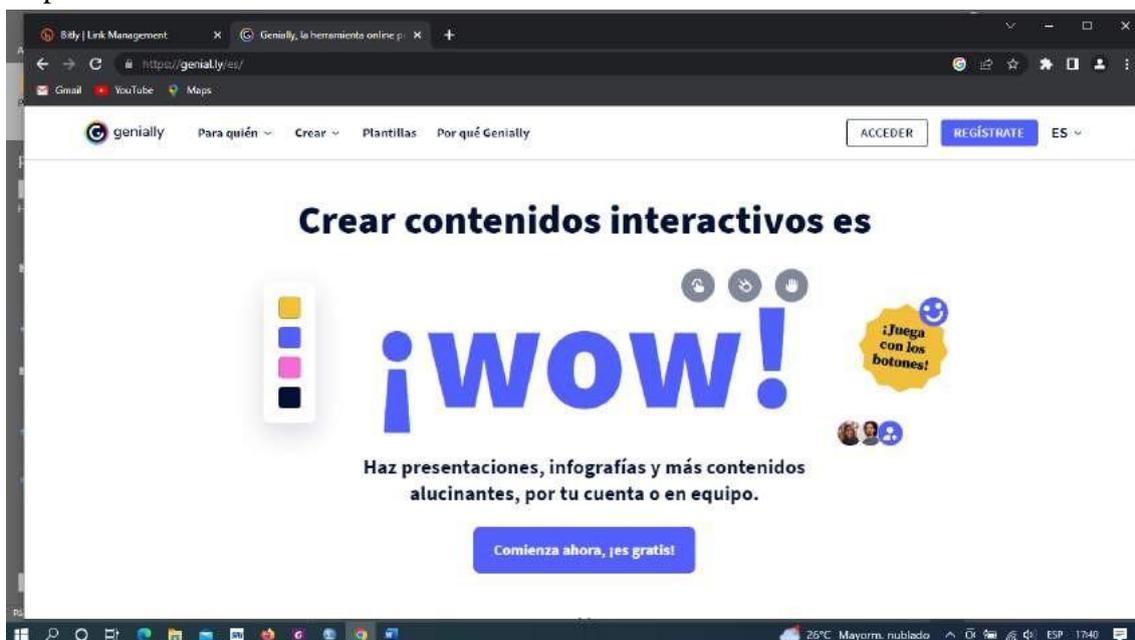
de gamificación y que este pueda ser fácilmente adaptable a la herramienta Genially, así como se adaptó material ya creado para la construcción de presentaciones que tengan un contenido interactivo interesante y visualmente atractivo (Ver anexo 12)

Tema 1 (Día 1): ¿Qué es Genially?, Herramientas de gamificación.

Genially es una herramienta web que facilita la labor docente gracias a su sencilla e intuitiva interfaz. La interfaz es muy amigable pues, se basa en arrastrar y soltar, aunque el potencial de Genially es infinitamente mayor gracias a la interactividad y la animación (Ver anexo L). Requiere registro, en la dirección www.genially.com, puede registrarse directamente.

La pantalla de bienvenida es como se muestra, luego viene el proceso de registro, el mismo que es sencillo (Ver figura 26).

Figura 26
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

El proceso de registro se detalla, a continuación:

- 1) Se da clic en el botón REGISTRARSE
- 2) Luego, se puede escoger entre tres opciones:
 - Registrarse con la cuenta de Google
 - Registrarse con otros: Facebook, Office, Twitter y LinkedIn,
 - Registrarse con su correo electrónico (ver figura 27).

Figura 27
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially

Después se registran los datos como en el siguiente ejemplo:

- Nombre completo.
- En este caso, el registro lo realiza con un correo electrónico.
- Escriba una contraseña, por favor anótela para que no se olvide.
- Lea y acepte los términos y condiciones.
- Y dé clic en REGISTRARSE (ver figura 28).

Figura 28
Capacitación docente



Fuente: tomado de Microsoft Teams

Para culminar el registro se debe ingresar el e-mail registrado: En la bandeja de entrada del correo llegará un mensaje de Genially (Ver figura 29):

Figura 29
Capacitación docente



Fuente: tomado de Microsoft Teams

Luego se debe dirigir al correo electrónico y verificar el mensaje que ha enviado Genially en la bandeja de entrada, dando clic en la frase “Confirma tu email”, como sigue (Ver figura 30):

Figura 30
Capacitación docente



Fuente: tomado de Microsoft Teams

Automáticamente, al dar clic en el botón azul (mensaje: confirma tu e-mail), se genera un salto a la página de Genially, el mismo que le envía un saludo inicial. Luego, dé clic en listo, y escoja el uso al que va a ser destinada la cuenta de Genially (ver figura 31):

Figura 31
Capacitación docente



Fuente: tomado de Microsoft Teams

Para el caso de esta capacitación, se escoge EDUCACIÓN, luego debe identificarse (ver figura 32):

Figura 32

Capacitación docente

Personaliza tu experiencia
¿Para qué vas a usar Genially?



Educación

Si eres docente o estudiante en un centro, de cualquier etapa educativa y entorno de aprendizaje.



Corporativo

Si formas parte de una empresa o proyecto y te dedicas al marketing, formación, diseño... lo que sea.

Muuucha interactividad

Somos la plataforma n°1 en contenido interactivo. Millones de personas como tú ya usan Genially.

¿Cómo te identificas mejor?

Fuente: tomado de Microsoft Teams

Una vez hecho esto, se debe escoger si es docente de educación inicial, primaria, secundaria, formación técnica profesional, universidad y/o posgrado, luego, tendrá todo el proceso completo, dé clic en EMPEZAR (ver figura 33).

Figura 33

Capacitación docente

¡Completado!



¡Todo listo para empezar!

Crea contenidos alucinantes en un pis pas.

Empezar

Fuente: tomado de Microsoft Teams

Finalmente, aparecerá la pantalla de bienvenida (Ver figura 34).

Figura 34
Capacitación docente



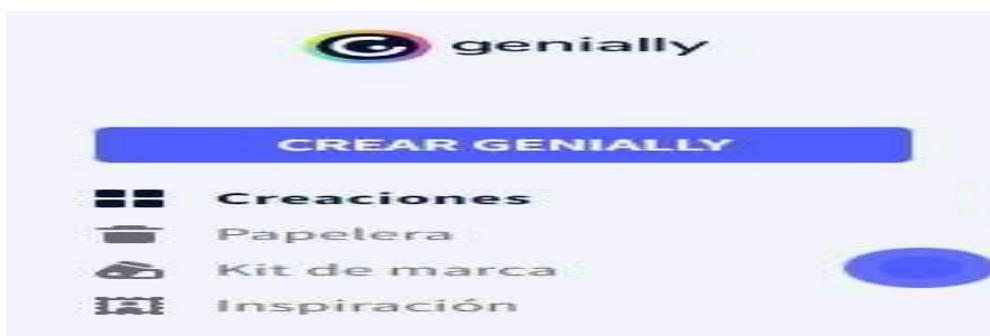
Fuente: tomado de Microsoft Teams

Dé clic en EMPEZAR A CREAR y luego ingrese en la interfaz de Genially.

Revise la primera pantalla y se observa un menú en el lado izquierdo:

- Creaciones, donde es posible revisar todas las creaciones que se realizarán en adelante, las mismas que se guardarán automáticamente y siempre estarán disponibles para compartirlas y reutilizarlas (editarlas)
- Papelera, donde se alojarán todas las creaciones que se eliminaron, por si desea volver a reutilizarlas.
- Kit de marca, donde se pondrá la marca de Genially en la parte superior o inferior, es opcional (solo disponible en planes premium).
- Inspiración, donde se encuentran muchas plantillas de todo tipo para poder utilizarlas (algunas disponibles solo en planes premium). (Ver figura 35)

Figura 35
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Se puede, ajustar el perfil, en la parte superior derecha:

- fotografía, poner quitar una fotografía o imagen.
- idioma, se configura el idioma de preferencia, por defecto ESPAÑOL.
- Ajustes, soporte sobre la herramienta.
- Academy, contiene guías para el uso de Genially (videos demostrativos)
- cerrar sesión (Ver figura 36)

Figura 36
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Hay que anotar que, en este caso, puede escoger la opción FREE, que no es de paga, aunque también podemos optar por las opciones de pago donde también puede escoger planes mensuales, aquí están habilitadas las opciones de: ESTUDIANTE, EDU PRO Y MÁSTER. No está de más decir que en las opciones de pago existen más y mejores prestaciones o beneficios en lo referente a las plantillas y recursos.

En la pantalla de CREACIONES existen varias opciones para trabajar: Para impartir clase (Presentaciones), para gamificaciones (Juegos), para practicar lo aprendido y para planificar en clase. Así como, iniciar desde cero con una presentación en blanco (Ver figura 37).

Figura 37
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Ventajas de Genially

Entre las ventajas que destacan de la utilización de Genially están: la intuitiva interfaz que posee, por lo que es de fácil uso, las plantillas que ofrece si se desea utilizar alguna (presentaciones, infografías y gamificación, entre otras), las presentaciones se guardan en línea (en la nube), por lo que no ocupa recursos de almacenamiento del equipo que se esté utilizando (Ver figura 38).

Figura 38

Capacitación docente



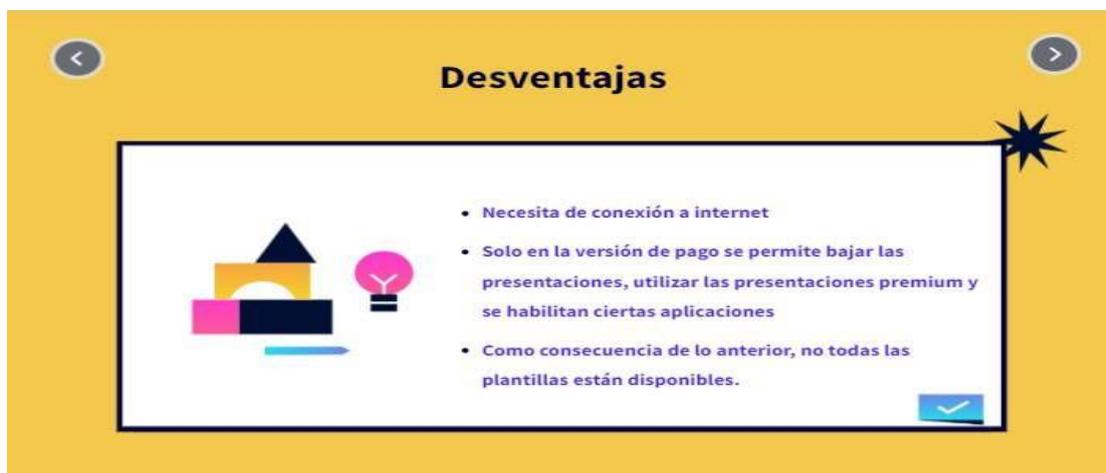
Fuente: Tomado de Genially.

Desventajas

Entre las desventajas que presenta la herramienta Genially están en que siempre se necesita de una conexión a internet para poder ser utilizada, además de que sus plantillas más interesantes están en la opción de pago y no en la free que es la utilizamos para la capacitación (Ver figura 39).

Figura 39

Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Metodología y didáctica

Todo proceso de creación propone o plantea una metodología y didáctica, que el docente persiga con sus presentaciones (Ver figura 40).

Figura 40
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Tema 2 (día 2): Desarrollo de material didáctico de lengua y literatura en Genially.

Una vez realizado el ingreso a Genially y su navegación, se puede ir elaborando material propio para la creación de las presentaciones, este material no solamente sirvió de insumo para las presentaciones sino que fue un aporte a otros docentes y estudiantes, pues estará en línea. La meta fue hacer de la capacitación un espacio donde se elaborarán diversos materiales y que estén a disposición de todos. Inició con material en Liveworksheets, jigsawplanet, adaptación de videos y hojas de contenido, así como juegos didácticos.

Liveworksheets, es una herramienta que fácilmente se adapta a Genially, mediante el enlace que se embebe desde Genially (Ver figura 41).

Figura 41
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Liveworsheets

Para empezar, se debe ingresar en <http://esliveworksheets.com>, luego de esto, se presenta un menú o panel con varias opciones, entre ellas:

- Inicio: Presenta varias creaciones o aportes realizados por terceros y que están a disposición del usuario.
- Sobre este sitio: presenta información sobre esta página y sus principales características.
- Fichas interactivas: Presenta un menú extenso de fichas elaboradas de varias áreas del conocimiento. También se las puede escoger en variados idiomas, ver el menú de la izquierda. Algunas fichas son imprimibles, otras no.
- Crea fichas interactivas: Aquí se puede crear materiales propios de acuerdo con la necesidad o aporte que desee realizar cada docente o participante. Tiene tres opciones que son tutorial, video tutorial y empezar.
- Crea cuadernos interactivos: En esta pestaña el docente puede crear cuadernos interactivos agregando material y participantes.
- Comunidad: Es un blog en el que puede participar intercambiando experiencias relativas al desarrollo de fichas o manejo de la página.
- Ayuda: Esta pestaña da respuestas sobre las acciones que se pueden realizar en la plataforma.

Esta capacitación trabajó un ejemplo con una ficha titulada “poema a mamá” del Sr. César Brandon, donde se utilizó como base el vídeo con las palabras del poema y luego de haber visto el video, se procedió a las preguntas referentes al tema propuesto anteriormente (Ver anexo M). Los pasos a seguir para la elaboración de esta ficha fueron:

- Tener la ficha previamente elaborada en Word, con los espacios y las interrogantes que se van a solicitar a quien vaya a rellenar o resolver la misma. Si el autor desea puede transformar la ficha a PDF. El sistema le pedirá que suba la ficha elaborada y usted debe subirla en cualquiera de los formatos que permite el sistema.
- Tener las respuestas previamente determinadas y las opciones para poder indicar cual es la correcta, al momento de diseñar la ficha y poner los comandos en la misma, se recuerda que, estas son fichas interactivas de escoger, unir con líneas, señalar, completar, entre otras.
- En la pestaña crear fichas interactivas, existen las opciones: tutorial, video tutorial y empezar. Para guía, en las dos primeras opciones, se puede observar la forma correcta de subir el archivo y diseñar la ficha, en este caso escoja la

opción empezar y suba el archivo transformado en PDF (Ver figura 42).

Figura 42
Capacitación docente

Suscripción actual: Teacher100
You have created 12 of 30 worksheets.

Paso 1: Sube tu ficha

Ninguno archivo selec.

Formato: pdf, jpg or png Límite de tamaño: 5MB

[Cómo guardar documentos de Word como PDF](#)

Fuente: Tomado de Liveworksheets.

- Seguidamente el sistema se pondrá en modo de edición de la ficha, aquí puede escoger el tipo de ficha que se va a crear, para este ejemplo, las opciones de respuesta van a ser de escoger o señalar la opción correcta (comandos select:yes; select:no) y las de opciones múltiples: comando choose (Ver figura 43).

Figura 43
Capacitación docente

Observar el video y responda las siguientes preguntas:

- 1) El poema está dedicado a
- 2) Al poeta le encanta escribir a....
- 3) Al autor no le gustan
- 4) Al autor le enseñaron que la vida resumía en....
- 5) De acuerdo al poema, la madre se preocupaba del....
- 6) "Por más veloz que sea el amor a primera vista siempre quedará enfrente al amor de madre" si se

Fuente: Tomado de Liveworksheets.

- Los recuadros que aparecen son gestionados por quien elabora la ficha, no obstante, el cursor en modo de edición aparecerá como un más (+) desde donde se señalan todas las opciones correctas e incorrectas haciendo un recuadro y escribiendo los comandos y respuestas dentro del mismo. Cabe anotar, que

para la elaboración de esta ficha se realizó un enlace con un vídeo del poema donde solamente se ha copiado el enlace en la imagen del poeta y cuando el estudiante dé clic a la imagen con el enlace, automáticamente este le llevará a una nueva ventana donde podrá ver el vídeo con el contenido sugerido: <https://www.youtube.com/watch?v=1KERiCVfE7w>. (Ver figura 44).

Figura 44

Capacitación docente

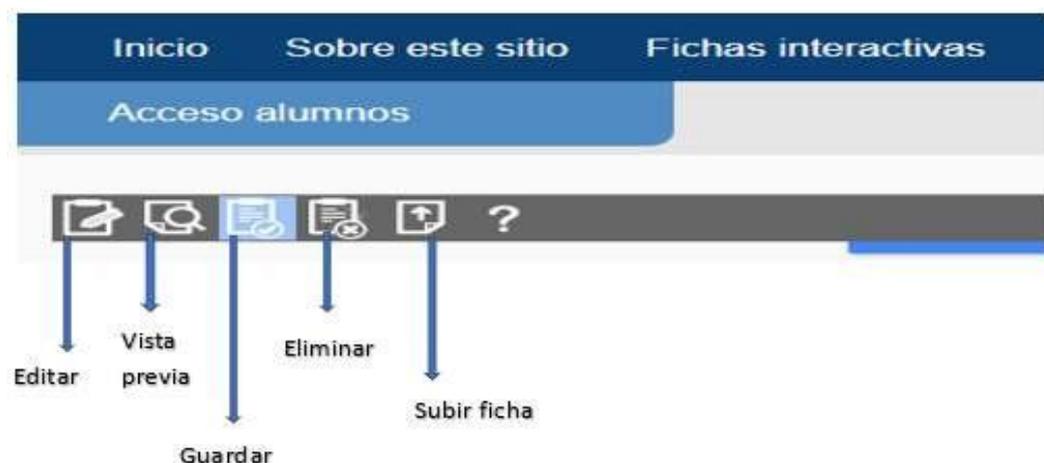


Fuente: Tomado de Genially.

- Una vez verificado el vídeo y la ficha en su totalidad, se tiene que guardar, ya que cada cambio que se realice se lo hará y guardará para que tenga el efecto deseado. En el menú de la página se observan las diferentes opciones que ofrece en la creación de las fichas (Ver figura 45).

Figura 45

Capacitación docente



Fuente: Tomado de Liveworksheets.

- Como se aprecia, la ficha está avanzada hasta la opción guardar, luego de dar clic aquí, debe escoger entre las opciones que ofrece: Si desea “compartir mi ficha con otros profesores” y “Guardar como ficha nueva”. Si ha modificado una ficha

previamente guardada, escoja guardar como ficha existente (Ver figura 46).

figura 46
Capacitación docente

¿Te gustaria compartir tu ficha? ¡Juntos somos mejores profesores!

Si, quiero compartir mi ficha con otros profesores
(Garantizo que la ficha es de mi propia creación - no descargada de otra web o escaneada de un libro - y no vulnera derechos de autor de otras personas)

No, mantener para uso privado.
Puedes guardar hasta 30 fichas privadas en tu cuenta.
Actualmente tienes 2 fichas privadas.

¿Reemplazar ficha existente o guardar como una nueva?

Reemplazar ficha existente
 Guardar como ficha nueva

Guardar ficha

Fuente: Tomado de Liveworksheets.

- Continúa el proceso llenando varios campos, como categorías y referencias generales.
- Finalmente, aparecerá un mensaje de agradecimiento por la colaboración, el enlace de la ficha y acciones finales debe escoger “abrir ficha” y así es como se representa, como se observa en el Anexo 13.
- Al usar la ficha el estudiante observará el vídeo y al finalizar el mismo, el alumno estará en capacidad de completar la ficha, con las preguntas planteadas y esto se configura como una actividad interactiva válida para la evaluación permanente, control de lectura y sus resultados se envían a un correo donde el docente revisará la actividad y posteriormente evaluará su resultado.
- Cabe anotar que este contenido creado fue embebido por Genially como parte de la presentación que se realizó para la presente capacitación.

Tema 3 (Día 3): Elaboración de material necesario para realizar la gamificación en Genially.

Continuando con la elaboración de contenidos digitales para el uso en Genially, continua el trabajo en la herramienta para elaboración de rompecabezas digitales que se puede adaptar para usos educativos, como es JigsawPlanet (Ver figura 47).

Figura 47
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Esta herramienta es especialmente útil, para que los estudiantes puedan salir de su rutina y realizar actividades lúdicas (en el caso de las aulas hospitalarias es muy importante) que permitan despejar situaciones de estrés provocado por el hospitalismo y entorno ajeno al entorno habitual del estudiante. La primera pantalla es la página de inicio, la misma que está sugestivamente preparada para interactuar y adentrarse en sus creaciones de todo tipo. Para realizar las creaciones o aportes, en primer lugar, la página solicita registrarse con una cuenta de correo y una clave o contraseña. Se debe añadir un usuario, añadir el idioma de su preferencia, un tema de fondo y si desea llenar otros requisitos que son opcionales, como lo muestra el Anexo 14.

Cuando la página le envía un correo de confirmación, dé clic en el enlace y le dirigirá a la página de Jigsawplanet, para seguir configurando su usuario. Luego, se revisan las opciones que posee la página para crear los rompecabezas. Previamente, se debe tener una imagen en formato .JPG, pues lo que va a subir a la plataforma de Jigsawplanet es una imagen para modificar en forma de rompecabezas (Ver figura 48).

Figura 48
Capacitación docente



Fuente: Tomado de jigsawplanet

Una vez subida la imagen, se debe dar un nombre con el que el nuevo rompecabezas aparecerá cuando se lo requiera, seguidamente se debe escoger el grado de dificultad del rompecabezas que va desde fácil (4 piezas) a difícil (300 piezas), también se escoge la forma de las piezas, si desea que las piezas roten (se presentan de forma vertical y horizontal), podemos añadir la nueva creación a un álbum. Finalmente, se etiqueta y listo, a trabajar en la nueva creación. Hecho esto, automáticamente el nuevo rompecabezas se guardará en un espacio donde van a estar todas las creaciones que se hayan realizado, se las puede revisar en la pestaña de “mis rompecabezas y juegos guardados” (Ver figura 49).

Figura 49
Capacitación docente



Fuente: Tomado de jigsawplanet

Para jugar se escoge la opción jugar como, en este ejemplo se puede observar un rompecabezas básico de 12 piezas, es importante anotar, que al momento de escoger un determinado rompecabezas para armar este puede ser modificado en el número de piezas (grado de dificultad), en la rotación de las piezas y en las formas de estas, esto es bueno en la medida en que se puede adaptar a cualquier usuario o alumno de cualquier edad (Ver figura 50).

Figura 50
Capacitación docente



Fuente: Tomado de jigsawplanet

En el menú principal se pueden observar también otras opciones: compartir y editar. En la opción de compartir: puede realizarlo por Facebook, correo electrónico, Twitter e insertar. Luego está también la opción de editar, donde se realizan los cambios que se requieran de alguna creación que haya sido trabajada con anterioridad. De esta forma, se tiene a disposición una nueva herramienta en la que se pueden crear insumos para presentaciones de forma sencilla y con carácter lúdico.

Adjuntar enlaces o direcciones

La utilización de contenido ya creado en diferentes páginas también puede ser útil al momento de realizar presentaciones en Genially, se busca material concerniente al tema y luego embeberlo, es decir conectarlo con la opción de enlace para que pueda dirigirse a la pantalla para insertar (Ver figura51).

Figura 51
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Una vez escogida esta opción, se redirige a la ventana donde debe copiar la dirección del nuevo contenido a utilizar, aquí se puede abrir o visualizar en una nueva pantalla o en la misma pantalla, esto es muy utilizado en las presentaciones de Genially (Ver figura 52).

Figura 52
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Tema 4 (Día 4): Creación de presentaciones con gamificación en Genially.

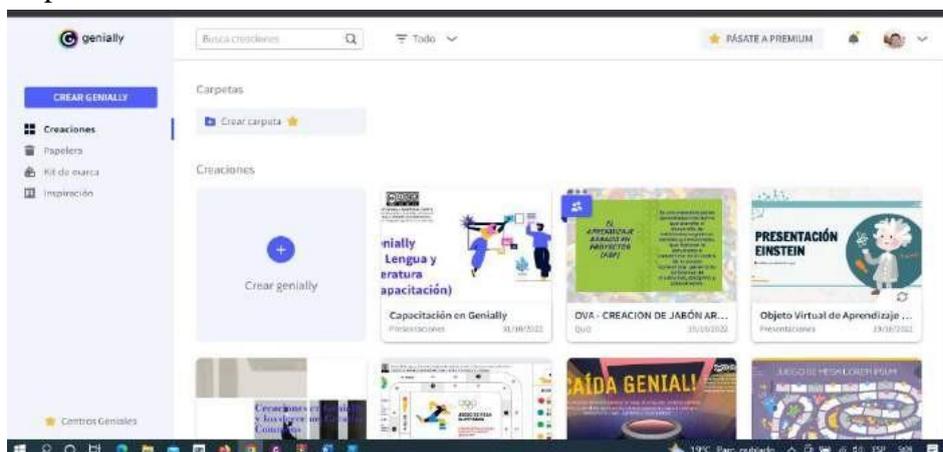
Una vez que se han visto herramientas para la creación de contenido, se procedió

a elaborar las presentaciones en Genially. Para empezar, se debe ingresar a la cuenta de Genially con el correo y contraseña. En esta capacitación se realizó con las presentaciones del autor: interactividad de los elementos de la diapositiva, realizando enlaces con páginas de contenido y de trabajo, vídeos colgados en YouTube y con juegos de gamificación. Esto hizo la experiencia fuera en tiempo real y al mismo tiempo se observen los cambios que se producían en cada una de las modificaciones que se realizaron.

Al ingresar Genially aparece la pantalla principal, donde se presenta un menú sencillo que invita a elaborar nuevas creaciones, una vez elegida la plantilla de trabajo, sea esta nueva o alguna que se desee modificar, se activa otro menú del que se debe tomar sus herramientas para poder crear o modificar su contenido, se recuerda que estas presentaciones son reutilizables y están a disposición el público (Ver figura 53).

Figura 53

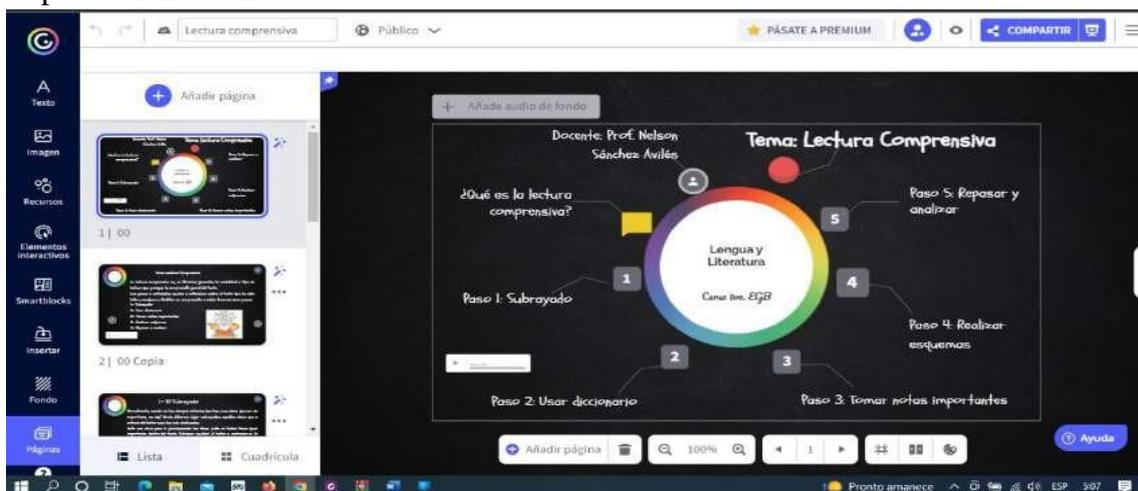
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Para este ejercicio se abre una presentación anteriormente creada por el autor a fin de ir modificando el contenido y la dinámica de dicha presentación, aunque se pudo haber escogido cualquier otra plantilla, la idea es la misma, ir viendo cambios en el comportamiento de los elementos de la diapositiva, de acuerdo con la intervención. Se abre una diapositiva creada para lengua y literatura acerca de la lectura comprensiva (Ver figura 54).

Figura 54
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Como se aprecia, en menú del lado izquierdo aparecen cada una de las diapositivas que conforman esta presentación, adicionalmente también aparecen las opciones del menú: Texto, imagen, recursos, elementos interactivos, smartblocks, insertar, fondo y páginas. De cada uno se explicó, su función. En primer lugar, el “Texto” donde se pueden modificar el tipo de texto que desea, grande o pequeño, y con variadas fuentes. Se ha escogido la fuente Seans Comics, en el momento en el que se da clic en el elemento que contiene el texto automáticamente se activa un menú que permite realizar las modificaciones pertinentes a ese elemento escogido, el texto, se puede: cortar, copiar, eliminar, bloquear, ordenar, posicionar, opacidad, color de la fuente, tipo de fuente, negrita, cursiva, subrayado, sombreado, párrafo, interlineado, eliminar formato, corregir ortografía, entre otros. En este caso, se trabajó cambiando el estilo y tamaño de la fuente (Ver figura 55).

Figura 55
Capacitación docente

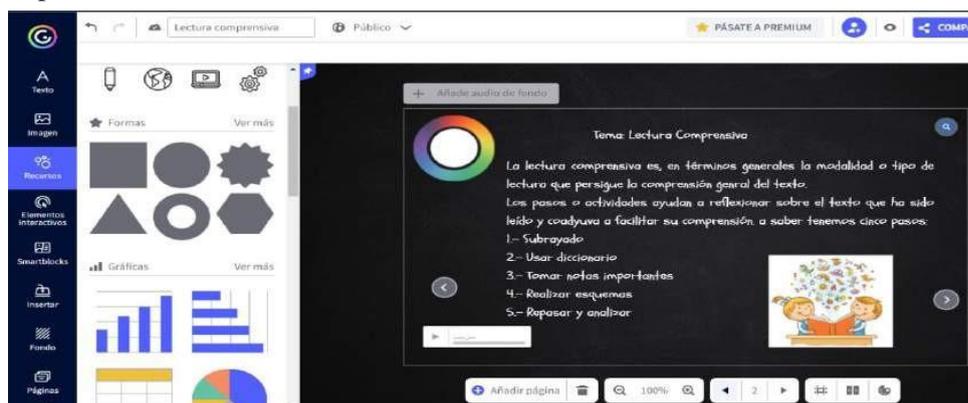


Fuente: Tomado de Genially.

Luego de esta opción busque y escoja imagen, donde se puede insertar imágenes, desde el mismo computador, imágenes bajadas de otros espacios (pixabay, dropbox, Google drive) o las que están propuestas por el mismo Genially.

Seguidamente, se dirige a recursos, para revisar algún otro elemento gráfico que desee emplear, se tiene: íconos, formas, gráficas, líneas y flechas, ilustraciones, escenarios, mapas, siluetas. Hay que recordar que el plus de Genially es el contenido visual. En este caso se escogen los cuadrados, las circunferencias y copiamos unas imágenes desde You Tube (Ver figura 56).

Figura 56
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

A continuación, se dirige a los elementos interactivos mediante los cuales la presentación va a tener esa interactividad que la hace entretenida y de mejor performance. Se puede elegir, para el efecto: botones, botones de texto, marcadores, redes sociales, números y letras, para este ejemplo, se añadió botones de paso de hoja (anterior y posterior). Cabe anotar que, también se mostró en otras diapositivas los enlaces hacia otras páginas de video (You Tube), de trabajo (Liveworksheets) o de contenido como las páginas web (Ver figura 57).

Figura 57
Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Aunque, para esta presentación no se utilizaron, es importante mencionar a las Smartbloks, que son imágenes/tablas/gráficas de tipo estadístico que se usan y se pueden

modificar de acuerdo con la necesidad que se tenga, hay que recordar que esta herramienta fue creada para usos generales, esto es para varias disciplinas y profesiones.

Posteriormente, en el mismo menú, está ubicado el ícono insertar: audio, video y enlaces de otras páginas, en este caso, está activado solamente el audio e insertar desde otras páginas. En la parte inferior izquierda de la presentación se insertó un audio que consiste en la explicación de lo que se está mostrando en la diapositiva, esto se ha hecho durante toda la presentación utilizando la opción grabación de audio. En la parte inferior existe una lista de los proveedores soportados en audio: Spotify, Soundcloud, Youtube music, Audioboom, Mixcloud, Deezer (Ver figura 58).

Figura 58
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

A continuación, se debe dirigir a “fondo”, opción utilizada para determinar el fondo o color base que va a tener la diapositiva, se la puede aplicar a una sola diapositiva o a toda la presentación.

Seguido se escoge la opción páginas, donde se visualizan todas las páginas en que se está trabajando, esta visualización se la puede configurar de dos modos: lista o cuadrícula. El menú para la configuración de las páginas está en la parte inferior de la presentación (Ver figura 59).

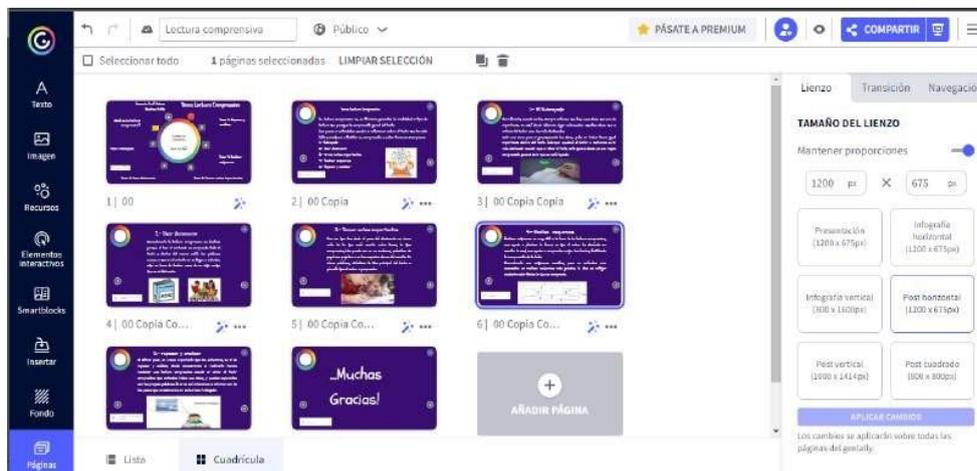
Figura 59
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Si está configurada como lista se visualiza a la izquierda en forma de columnas cada una de las diapositivas (imagen anterior), pero si es como cuadrícula se visualiza de otra manera, como sigue a continuación (Ver figura 60).

Figura 60
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Desde esta perspectiva se ven ampliamente cada una de las diapositivas y el menú a la derecha de las acciones que se pueden realizar: lienzo, transición y navegación por toda la presentación. Cabe anotar que las diapositivas se pueden duplicar o también eliminar, de acuerdo con las necesidades del diseñador de la presentación.

Algo muy importante es que durante toda la edición de la diapositiva se tiene en la parte superior de la misma un menú donde se realizan algunas acciones:

- Deshacer y rehacer alguna modificación dentro de la diapositiva, desde la última hacia atrás en forma progresiva, el nombre de la presentación, el mismo que se está guardando automáticamente conforme usted avanza;
- Disponer si la presentación va a ser pública o privada, en este ejercicio se hizo pública;
- Pásate a premium, opción en la que define si continúa en la opción free o cambia a los planes de pago.
- Colaboradores, donde se puede añadir el correo de cada una de las personas que van a trabajar en el diseño de la presentación (trabajo colaborativo);
- Previsualizar, para ir revisando la presentación a medida que se va editando;
- Compartir que puede ser a través de enlace, correo electrónico, redes sociales, entre otros;

- Presentar, donde usted puede realizar una presentación final del contenido de cada una de las diapositivas.

Al final, existe un ícono muy importante, se trata de las opciones de Genially (menú resumen), que brinda varias acciones, de las ya tratadas, solo tiene que revisar y poder utilizarlas si así conviene (Ver figura 61).

Figura 61
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Genially: Presentaciones con Gamificación

Otras de las presentaciones que se realizaron en Genially, fueron la creación y modificación de dos juegos lúdicos, se trabajó la caída genial y la trivía de lengua y literatura. Ambas son parte de las plantillas que ofrece Genially, en la versión gratuita.

Caída genial consiste en un juego en el que hay que responder preguntas, en la presente capacitación se escogió un tema relacionado con Lengua y literatura. Debe dar clic en empezar y luego se procede a contestar las preguntas; hay tres opciones de respuesta, dos son incorrectas y una es la correcta, la última permitirá avanzar, mientras que, las otras dos opciones anteriores envían a la página anterior para volver a intentar y responder adecuadamente y así poder continuar hasta el final ((Ver figura 62).

Figura 62

Capacitación docente



Fuente: Tomado de Genially.

Empezando por la presentación donde se indica de que se trata el juego, en este caso palabras homófonas, se puede cambiar también los otros elementos, hay que mencionar que el traslado de una página a otra se realiza hacia la siguiente o hacia la anterior, ya estuvo incorporado, este aspecto de la presentación no modificó, ya que, es parte de la interactividad de esta.

El título del juego ya vino en la propia diapositiva, a criterio del capacitador el título estaba acorde con el tema que se desarrolló, por lo tanto, no se cambió. Para continuar con la edición de esta presentación interactiva de cinco preguntas, se recomendó tener preparadas las preguntas y las opciones de respuesta en formato Word, de esta forma solo copia y pega el contenido deseado, así resulta más fácil el desarrollo de la presentación:

“En esta presentación vamos a realizar un juego de preguntas sobre las palabras homófonas, donde los participantes deberán responder y lograrán puntajes para ganar el juego... ¡adelante y muchos éxitos!”

La pregunta 1: ¿Qué son las palabras homófonas?

Opciones de respuesta:

- Las que al pronunciarlas, suenan parecido, pero se escriben diferente.
- Las que se escriben diferente y suenan diferente.
- Las que se escriben igual y suenan diferente.

Las demás preguntas tienen la misma configuración (Ver Anexo O)

Cada vez que se acierta en la respuesta aparecerá la expresión ¡MUY BIEN!, se avanzará dando clic en “siguiente pregunta” (Ver figura 63).

Figura 63
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Cada vez que la respuesta no sea la correcta aparecerá la expresión ¡VOLVER A ¡INTENTARLO! se retrocederá a la página anterior dando clic en “volver a intentarlo” (Ver figura 64).

Figura 64
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Al finalizar aparecerán mensajes para cada una de las opciones de las respuestas válidas, desde 0 a 5 preguntas acertadas. Hay un mensaje para cada uno de los puntajes:

- Cero acertadas, “por favor esfuérzate y vuelve a intentarlo, tú puedes”.
- Uno a dos acertadas, “puedes mejorar, vuelve a repasar y hazlo mejor esta vez”.
- Tres a cuatro acertadas, “casi lo logras, solo faltan unos ajustes y ya... vuelve a intentarlo y éxitos”.
- Cinco acertadas, “felicitaciones ... lo haz, logrado sigue así” (Ver figura 65).

Figura 65
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Finalmente, concluirá el juego.

Luego de este juego, pueden realizar otra presentación lúdica, que se basa en una trivía de preguntas relacionadas con la materia de Lengua y Literatura, basada en la planificación de unidad didáctica cuyo título es Modificadores de la oración gramatical, a esta nueva propuesta se la llamó Trivía de Lengua y literatura. Es un juego interactivo similar al parchís, solamente que, a medida que se avanza se deben ir contestando preguntas, se utilizan fichas de cuatro colores (cuatro jugadores) y también un dado digital. El primero en llegar a la meta gana el juego (Ver figura 66).

Figura 66
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Al igual que la presentación anterior, la actual, posee elementos interactivos que no se modificaron pues son parte fundamental de la propuesta lúdica, lo que si debe modificarse para la capacitación son los mensajes en color azul y rojo, indicando de que

se trata y mensajes destacados. Esta presentación también se diferencia de la anterior porque a todos los botones que poseen interactividad. al hacer clic en el número aparece esta ventana de edición, se da clic en ventana y realiza el enlace, por ejemplo (Ver figura 67).

Figura 67
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

A continuación, se puede visualizar la pantalla que se activa para editar la pregunta y respuestas posibles, una vez que se ha definido toda la pregunta se da clic en guardar; y luego se editan todas las demás preguntas que se deseen realizar (Ver figura 68).

Figura 68
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Luego se revisa en previsualización y al darle clic en el número 1 dentro del juego aparecerá la siguiente pregunta, lista para responder (Ver figura 69).

Figura 69
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

- Número 1, se editó con pregunta 1:
LAS ORACIONES UNIMEMBRES SON LAS QUE TIENEN:
Dos sílabas
Una sílaba
tres sílabas

De esta manera se activan y editan todas las preguntas, por lo que, se presentó solo esta visualización pues las demás son iguales y completar el juego (Ver Anexo P). Una vez terminada la edición del juego, está en condiciones de proponerlo a los estudiantes y sacarle el mejor provecho posible.

Tema 5 (día 5): ¿Por qué es importante conocer sobre Creative commons?

Todos los trabajos, investigaciones, publicaciones poseen un contenido único, al ser producto del intelecto humano. En este caso las creaciones en Genially al ser públicas, es decir, que las pueda usar la persona que desee, también deben considerarse con derechos, en este sentido es común que las presentaciones tengan derechos en Creative Commons. Pero más bien son derechos que, en primer lugar, recuerdan a las personas que las utilizan que hubo alguien que hizo un contenido previo al de su investigación o trabajo y que debe reconocerse esa actividad previa citando al autor(a) o autores del contenido que está siendo utilizado en la preparación o creación de nuevo contenido (Ver figura 70).

Figura 70
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Para esta capacitación se explicó, en forma breve, las características del Creative Commons con la finalidad de conocer sobre la protección del contenido (ver Figura 71).

Figura 71
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Una vez explicado que es Creative Commons, se revisaron sus principales características, de acuerdo con Parra (2016), entre ellas:

- no reemplaza a los copyright
- posee ciertas categorías de algunos derechos reservados
- permite mayor control y autonomía a los creadores (Ver figura 72)

Figura 72
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Las iniciales CC identifican un contenido, sea imágenes, texto o ambos que están enmarcadas dentro de esta licencia Creative Commons, hay varios tipos de formatos, así lo menciona Parra (2016), en cuyo contenido se basan las siguientes diapositivas:

- a) Dominio público y reconocimiento: CC y By (ver Anexo Q)
- b) Reconocimiento sin obra derivada (CC By – ND) y reconocimiento sin obra derivada y sin uso comercial: CC By-NC-ND (Ver Anexo Q)
- c) Reconocimiento sin uso comercial (CC By – NC) y reconocimiento no comercial, compartir igual: CC By – NC – SA (Ver Anexo Q)
- d) Reconocimiento y compartir igual: CC By – SA (Ver Anexo Q))

Una vez revisadas las principales características y los significados de cada una de las principales siglas con sus respectivas imágenes, se realizó una actividad práctica para registrar contenido de un determinado trabajo o presentación en Genially, para ello se realiza lo siguiente:

- Primero, se ingresó a la página <https://creativecommons.org/> (ver figura 73)

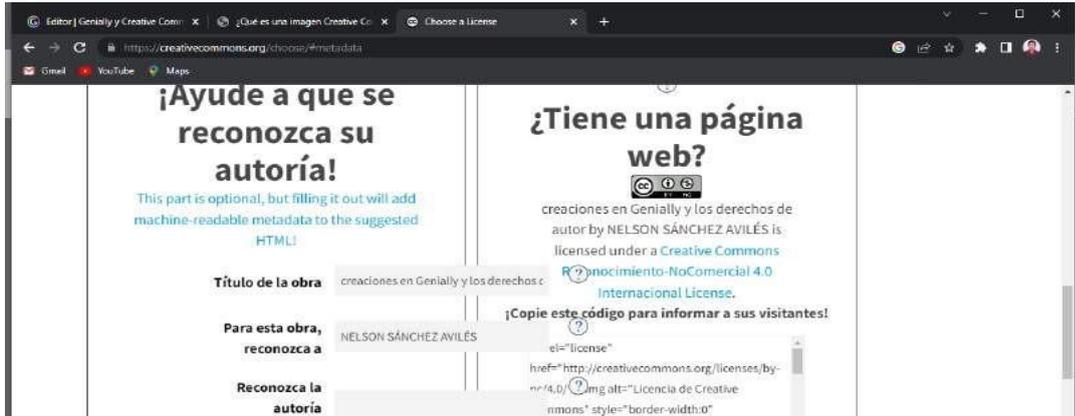
Figura 73
Capacitación docente



Fuente: tomado de creative Commons

- Seguimiento, seleccione en “Comparte tu trabajo” (Ver figura 74):

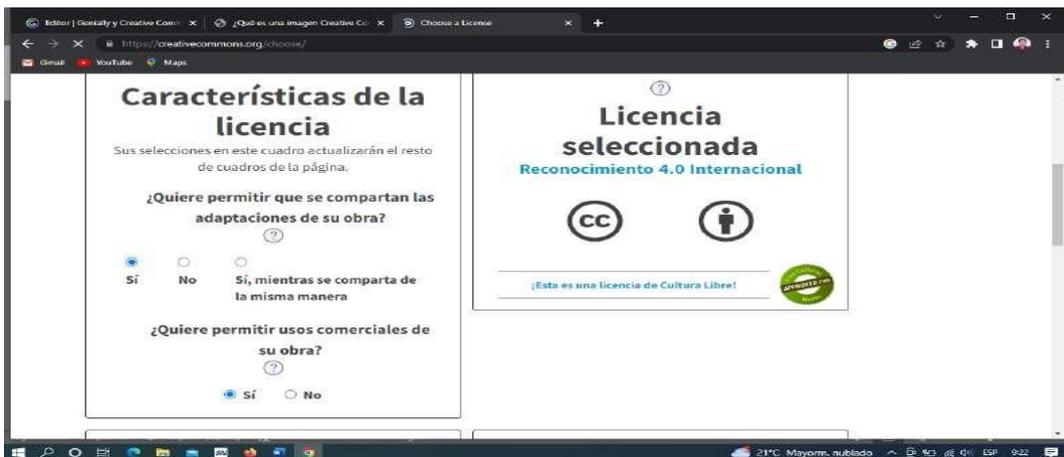
Figura 74
Capacitación docente



Fuente: tomado de Creative Commons.

- Luego, se escoge la característica de la licencia que se desea utilizar (ver figura 75):

Figura 75
Capacitación docente



Fuente: tomado de Creative Commons.

- Se procede a llenar algunos datos adicionales como título de la obra, nombre del autor, URL si los posee; en la parte derecha se crea la imagen que reconoce los derechos y da los permisos respectivos. (Ver figura 76)

Figura 76
Capacitación docente



Fuente: tomado de Creative Commons.

- Los elementos a copiar y pegar en el documento o presentación son:



Elemento gráfico o ícono

Descripción de la licencia

creaciones en Genially y los derechos de autor by NELSON SÁNCHEZ AVILÉS is licensed under a Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional License.

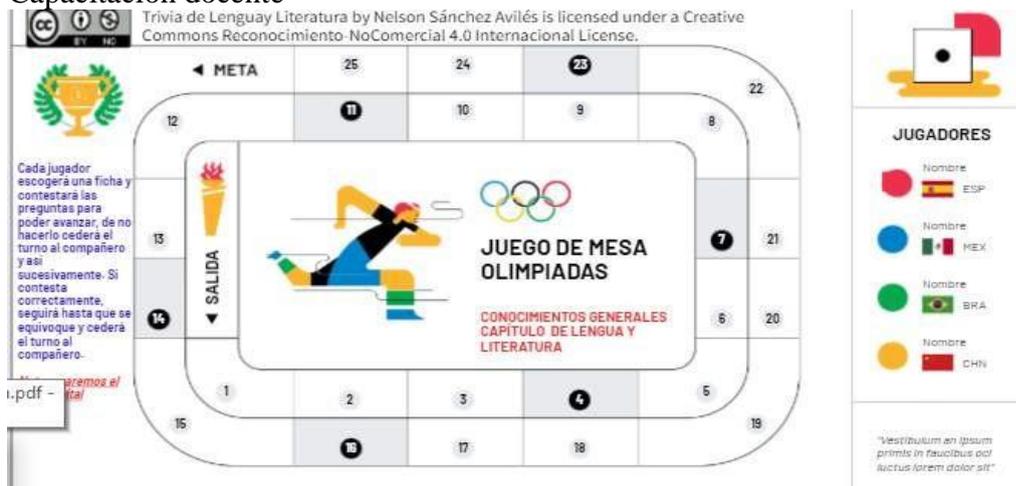
Estos pasos aplicados a las presentaciones para ejemplificar y al finalizar el proceso quedaron así. Cada una de las presentaciones tienen los derechos en creative Commons. Ver ejemplos en las figuras 77 y 78:

Figura 77
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially

Figura 78
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Tema 6 (Día 6): OVA y material de consulta en Genially

Una vez vistos los derechos de autor y cómo se puede aplicar en las presentaciones

en Genially, se prosigue a revisar el contenido referente a los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que bien se pueden elaborar en Genially.

La creación de un OVA es un trabajo que posee un proceso un poco extenso y por la brevedad de la presente capacitación solo explicaremos como se creó un OVA en Genially, dejando como referencia para la iniciativa de los compañeros que siguen la capacitación y despertando la curiosidad e iniciativa que los caracteriza (ver figura 79).

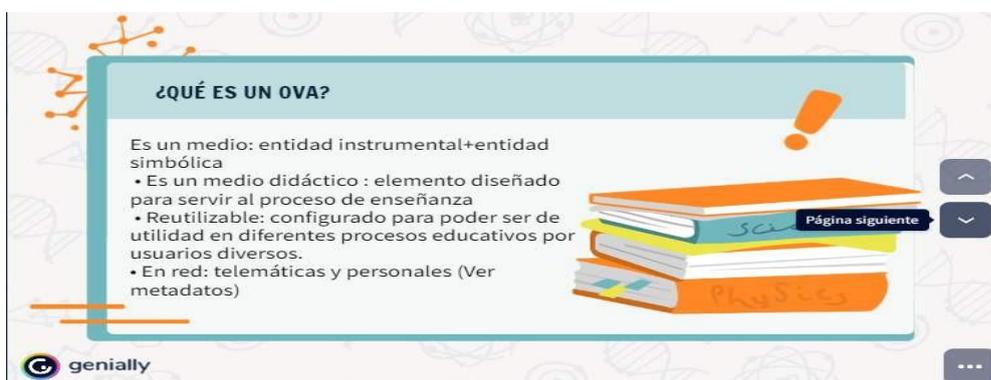
Figura 79
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

De acuerdo con Delgado, Tocto y Acosta (2020), en educación, un OVA constituye un material didáctico válido para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues brinda la posibilidad de incorporar recursos educativos digitales de utilidad (Ver figura 80).

Figura 80
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Los OVA tienen varias dimensiones en las que se desarrolla su contenido y aplicabilidad:

- Tecnológica: Se desarrolla en espacios virtuales, nuevas tecnologías.
- Pedagógica: se enmarca de dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje

(aprendizaje significativo)

- Interacción: facilita la interacción con otros (usabilidad y utilidad)

La principal característica de los OVA es la educabilidad, pues genera nuevo conocimiento por ser de fácil acceso, flexible y adaptable (Ver figura 81).

Figura 81

Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

De acuerdo con Bravo (2016), las principales características de los OVA son: reutilizable, flexible, adaptable, funcional, durable y de fácil acceso (Ver figura 82).

Figura 82

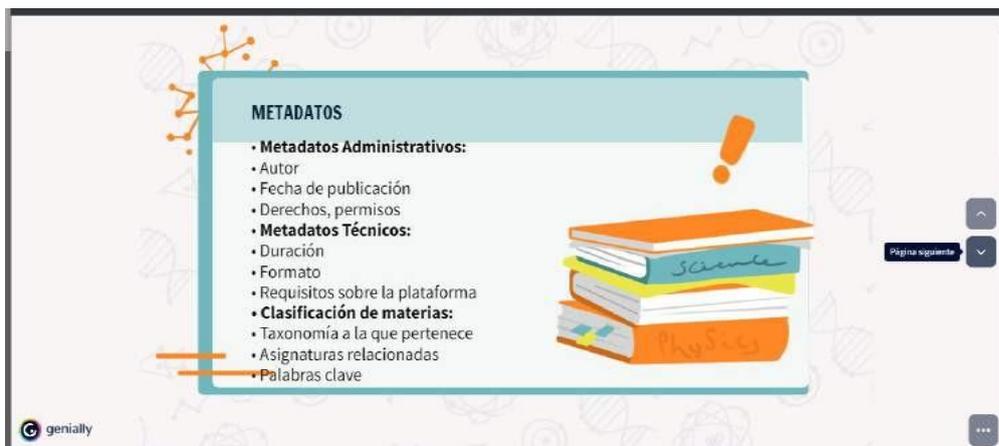
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

La accesibilidad de los OVA está ligada los metadatos, es decir de Bravo (2016), están organizados en lugares llamados repositorios, para tener acceso a ellos se cuenta con la información relacionada con autor (es), fecha de creación, permisos de uso, área (s) del conocimiento que abarca, contenido, extensión, formato y tamaño (Ver figura 83).

Figura 83
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

A continuación, se observó la presentación de un OVA creado con la intención de desarrollar el proyecto de la elaboración de un jabón, un proyecto que integró varias disciplinas: Lenguaje y comunicación, Matemáticas, Estudios Sociales (Historia) en transversalidad con Emprendimiento y Gestión y Contabilidad.

En primer lugar, se abarcó el concepto básico del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), luego se presenta la planificación u hoja de ruta para la elaboración del OVA (ver Figura 84).

Figura 84
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

La hoja de ruta o planificación presenta cada una de las fases de desarrollo del OVA, al final el objetivo es lograr el aprendizaje significativo (ver figura 85).

Figura 85
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Luego hay una breve explicación de las herramientas digitales que van a utilizarse dentro de este OVA, a saber: Action director, Camtasia, PowTon, Kahoot, Genially (Presentación), Liveworksheets, Quizziz. Estas herramientas digitales y sus productos son embebidos por Genially para elaborar la presentación final (ver Figura 86).

Figura 86
Capacitación docente



Luego, se ingresa al menú del OVA, compuesto por:

- Introducción: Breve introducción del Proyecto “Soap Project”
- Objetivo: se plantea el objetivo principal del OVA
- El jabón: Historia e importancia
- Proceso de elaboración: Materiales, pasos, costos de producción (ejercicios), elaboración del producto (Vídeo explicativo).

- Promoción y venta: Publicidad (vídeo), logo y slogan.
- Proceso terminado (Ver figura 87)

Figura 87
Capacitación docente



Fuente: tomado de Genially.

Después de haber revisado cada uno de los puntos del menú culmina la presentación y la revisión general del OVA realizado en Genially, como ejemplo de la capacidad de la herramienta digital y los alcances que se pueden obtener con los alumnos.

Culmina la capacitación, despedida y agradecimientos a todos y cada uno de los participantes. Gracias.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES

Una vez realizado el estudio de investigación sobre Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura en el 8vo. EGB del Programa de Atención Educativa Hospitalaria se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- Los resultados obtenidos muestran que los docentes y pedagogos de apoyo conocen el uso de las herramientas tecnológicas, pero necesitan capacitarse y aprovechar el uso de herramientas de gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza de la materia de Lengua y Literatura.
- Los docentes y pedagogos de apoyo valoran el uso de herramientas tecnológicas como Genially, ya que, permite el acceso a los estudiantes que no pueden acudir al aula dentro del PAEH, facilitando la comunicación y mejorando el aprendizaje de contenidos en la materia de Lengua y Literatura.
- Con el programa de capacitación y su respectiva aplicación mejoró el rendimiento académico en Lengua y Literatura, con referencia a la lectura de textos y aprendizaje de contenidos, así lo demostraron los resultados obtenidos.

RECOMENDACIONES

Después de haber elaborado un estudio de la información recopilada para la presente investigación, se proponen las siguientes recomendaciones:

- Exhortar al Ministerio de Educación, a través de las Direcciones Distritales a capacitar a los docentes hospitalarios y tutores de apoyo en el uso herramientas tecnológicas de gamificación para mejorar la enseñanza en los estudiantes del PAEH en el área de Lengua y Literatura y así lograr un aprendizaje interactivo, lo que ayudará a mejorar sus conocimientos.
- Sugerir a los hospitales, donde se ha implementado el PAEH, contar con conexión de internet dentro de las aulas hospitalarias y las salas de atención lo que facilitará el uso de las herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Sugerir a la Dirección Nacional de Educación Especializada e Inclusiva, la socialización con la comunidad educativa sobre la importancia de contar con el PAEH en los hospitales y su aporte, a fin de que se conozca sobre la continuidad del proceso de enseñanza dentro de las distintas casas de salud del país.

REFERENCIAS

- Abreu-Valdivia, O., Pla-López, R., Naranjo-Toro, M. y Rhea-González, S. (2021). La pedagogía como ciencia: su objeto de estudio, categorías, leyes y principios. *Información tecnológica*, 32 (3), 131-140. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642021000300131>
- Arreola Flores, R. (2019). Apuntes para la formación: Pedagogía Hospitalaria una visión transdisciplinar. En Lira López, R. (Coord.). *Multidisciplinar: Aprendizaje integrado: Investigación, conocimiento y práctica*. (Primera ed., vol. 1, pp. 387-414). Fondo editorial Universitario. https://www.academia.edu/42057496/Experiencias_de_investigacion_multidisciplinar_I?auto=citations&from=cover_page
- Bravo, R. (2016). Diseño, construcción y uso de Objetos de Aprendizaje OVA. <https://educacioneningenieria.org/index.php/edi/article/view/602>
- Bernal, N. (2021). Educación Hospitalaria. Una Visión de Complementariedad. *Revista Científica Hallazgos21*, 6(2), 215- 224. <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>
- Calvo, M. (2017). La pedagogía hospitalaria: clave en la atención al niño enfermo y hospitalizado y su derecho a la educación. *Aula*, 23, 33–47. <http://dx.doi.org/10.14201/aula2017233347>
- Cabrera, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *theoria*, 14(1), 61-71. <https://www.redalyc.org/pdf/299/29900107.pdf>
- Cabrera-Medina, J., Sánchez-Medina, I. y Rojas-Rojas, F. (2016). Uso de objetos

virtuales de aprendizaje OVAS como estrategia de enseñanza – aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos – prácticos. Una experiencia con estudiantes del curso de física de ondas. *Revista Educación en ingeniería*. 11(22). 4-12.

<https://educacioneningeneria.org/index.php/edi/article/view/602/291>

Cárdenas, I., y Cáceres, M. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*. 2(1), 25-3. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/77/180>

Catalán, F. y Pérez, M. (2020). Genially nueva forma de difusión y desarrollo de Contenidos. *Iberoamérica social*. 4(5). <https://acortar.link/kQ8wJ9>

Constitución Política de la República del Ecuador [Const.]. Registro Oficial 449. 20 de octubre del 2008 (Ecuador).

<https://issuu.com/asambleaecuador/docs/reformaconstitucion2008-an>

Creative commons. <https://creativecommons.org/>

Chávez-Montero, A. Capítulo IX Implementación de las TIC como recursos educativos en las aulas (2018). Chávez-Montero, A. (Edit.) *En las TIC como plataforma de teleformación e innovación educativa en las aulas*. 1. 136-145.

Ediciones Egregius. <https://acortar.link/PnFs4d>

De Haro, J. (2010). Redes sociales en educación. *Educación para la comunicación y la cooperación social*, 27, 203-216. Academia. <https://bit.ly/3RPNbGQ>

Delgado, M., Arrieta, X., y Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una

- propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58-77. <https://bit.ly/3L4t05S>
- Delgado-Ponce, A. y Pérez-Rodríguez, M. (2018). La competencia mediática. R. García-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, MA, & Torres-Toukoumidis, A. (Edit.), *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*. Abya-Yala. <http://bit.ly/3Aia3Zk>
- Delgado-Ramírez, J., Tocto-Quezada, M. y Acosta-Yela, M. (2020). Experiencia de Diseño de Objeto Virtual de Aprendizaje OVA para Fortalecer el PEA en Estudiantes de Bachillerato. *Revista internacional tecnológica-educativa Docentes 2.0*. 9(2). 151-157. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.158>
- Díaz, J., Pérez, A. & Florido, R. (2011). Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para disminuir la brecha digital en la sociedad actual. *Cultivos Tropicales*, 32(1), 81-90. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0258-59362011000100009&lng=es&tlng=es
- Driessnack, M., Sousa, V., Costa, I. (2007). Revisión de los diseños relevantes para enfermería: Parte 3: métodos mixtos y múltiples. <https://doi.org/10.1590/S0104-11692007000500025>
- Enríquez, M. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Journal of Science and Research*. 5. 873-891. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1044>
- Escabías, A. (2021). *Uso de herramientas TIC en el alumnado de aulas hospitalarias: Una revisión bibliográfica*. [Trabajo de fin de Máster en Intervención Psicopedagógica en contextos de Educación formal y no formal]. *RIULL – Repositorio Institucional*. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/22864>
- Escontrela, R. y Stojanovic, L. (2004). La integración de las TIC en la educación:

Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. *Revista de Pedagogía*, 25(74), 481-502. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006&lng=es&tlng=es.

Escorcia-Oyola, L., & Jaimes, C. (2015). Tendencias de uso de las TIC en el contexto escolar a partir de las experiencias de los docentes. *Educación y Educadores*, 18(1), 137-152.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942015000100008&lng=en&tlng=es.

Galatanu, E. (2020). *Gamificación en el aula. Gamification in the classroom* [Trabajo fin de máster Universidad de Zaragoza]. ZAGUAN repositorio institucional de documentos. <https://zaguan.unizar.es/record/100867/files/TAZ-TFM-2020-574.pdf>

García, F., Cara, J., Martínez, J. y Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Una aproximación teórica. *Dialnet*. (1) 1. 16-24. <https://bit.ly/3QROvrU>

González Blanco, J. Uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en Aulas hospitalarias: Tendencias y Aplicaciones. Primer Congreso Internacional de pedagogía Hospitalaria en Colombia- CPHCOL (2015), Bogotá, Colombia. <https://silo.tips/download/caracterizacion-de-aulas-hospitalarias-Entorno-al-uso-tic-adecuaciones-y-adaptac>

González González, C. Y Violant Holz, V. (2015). Uso de las TIC para la atención educativa, hospitalaria y domiciliaria. Mc Graw Hill Education.

González, A. (Comp.) *Tendencias sobre investigación en Pedagogía Hospitalaria: problemas analítico-metodológicos*. (Primera ed., pp.42-59). Ediciones CELEI. <https://www.aacademica.org/aldo.ocampo.gonzalez/92.pdf>

- Henríquez, E., Gómez, V. y Blaschke, G. (2020). El conectivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto actual. *Revista Pertinencia Académica*. 4(4).1-13. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4597534>
- Herbert, A. (2016). La gamificación como estrategia tecnológica en el ámbito educativo universitario. *Realidad y Reflexión*.16 (44). <http://hdl.handle.net/10972/3182>
- Hernández, G., Duque, O. y González, C. (2015). Desarrollo del pensamiento crítico en el nivel de educación primaria a través del uso de las TIC en el campo formativo de lenguaje y comunicación. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (53). <https://doi.org/10.21556/edutec.2015.53.260>
- Hoyos, A. y Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte* (51), 23-45. <https://n9.cl/1eir>
- Iño Daza, W. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia Oral como método. *Voces De La Educación*, 3(6), 93-110. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6521971>
- Islas, C. (2018). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones Y Prospectiva. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 861 - 876. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.324>
- Kraus, G., Formichella, M., Alderete, M. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 24, 79-

90. <https://bit.ly/3EbbgnO>

Ley Marco sobre el Derecho a la Educación de los niños, niñas y jóvenes hospitalizados o en situación de enfermedad en América Latina y el Caribe (2015). *Parlatino*. bit.ly/3yf73uS

Ley Orgánica reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI (2021). <https://bit.ly/3Rf5mGx>

Litwin, E. (1998). Tecnología educativa. Política, historias, propuestas. *Editorial Paidós S.A., I.* <https://bit.ly/3BwpluC>

Lizasoáin Rumeu, O. (2016). *Pedagogía Hospitalaria Guía para la atención Psicoeducativa del alumno enfermo*. Editorial Síntesis S.A.

Luis, J. (23 de noviembre del 2021). Probabilidad y estadística. Relación lineal múltiple. [Archivo de vídeo]. You Tube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZmNDRnmYaPc>

Marqués, P. (2013). Impacto de las TIC en la educación: Funciones y limitaciones. *3Ciencias*. [file:///C:/Users/Jofre%20Sanchez/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTicEnLaEducacion-4817326%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Jofre%20Sanchez/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTicEnLaEducacion-4817326%20(1).pdf)

Martínez, R., Tuya, L., Martínez, M., Pérez, A. y Cánovas, A. (2009). El Coeficiente de correlación de los rangos de Spearman caracterización. *Revista Habanera de Ciencias Médicas* (2022), 8(2). <http://bit.ly/3i6LHLT>

Mejía-Tigre, M., García-Herrera, D., Erazo-Alvarez, J., Nárvaez-Zurita, C. (2017). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Revista de estudios e investigación en Psicología y Educación* (2017), 4(2), 154-157. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.413>

Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. *Información sobre aulas hospitalarias*. Educación especial e inclusiva. <https://educacion.gob.ec/informacion-programa-aulas-hospitalarias/>

Ministerio de Educación del Ecuador MINEDUC (2017). Manual para la implementación de los estándares de calidad educativa. *Gestión escolar, desempeño Profesional directivo y desempeño profesional docente*. <https://bit.ly/2O6DQyj>

Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. *Objetivos y Beneficios*. Educación especial e inclusiva. <https://educacion.gob.ec/objetivos-y-beneficios/>

- Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. Subsecretaría de Fundamentos Educativos. *Currículo priorizado 2021-2022*. <https://bit.ly/3E9FffU>
- Modelo Nacional de Gestión y Atención educativa Hospitalaria y Domiciliaria, [MNGAEHD]. 2016. Ecuador. <https://bit.ly/3fzcnUb>
- Orellana-Cordero, M., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J., Narváez-Zurita, C. (2020). Objetos virtuales interactivos con Genial.ly: Una experiencia de aprendizaje matemático en bachillerato. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. 6(3). 309-332. DOI 10.35381/cm.v6i3.403
- Orta, M., Santos, R., Cardoso, C. (7 al 9 de noviembre de 2018). *Creación colaborativa de recursos educativos abiertos con Voicethread y Genial.Ly para la práctica de la transcripción fonética a partir del dictado en la Universidad*. [Trabajo]. Tercer Congreso de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales. La Cultura de los Datos. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Rosario, 2018. <https://www.academica.org/congreso.aahd2018/11.pdf>
- Ortiz-Colón, A., Maroto, J. y Agreda Montoro, M. (2017). Uso y Recursos Tecnológicos de los Entornos Personales de Aprendizaje con Estudiantes de los Grados de Maestro en Educación Infantil y Primaria. *Formación Universitaria*. 10(5). 41-48. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v10n5/art05.pdf>
- Parra, M. (2016). Qué es una imagen Creative Commons y cuáles son sus variantes. Posted In. <https://www.postedín.com/blog/que-es-una-imagen-creative-commons-y-cuales-son-sus-variantes/>
- Peersman, G. (2014). Sinopsis: Métodos de recolección y análisis de datos en la evaluación de Impacto, *Síntesis metodológica n.º10*, Centro de Investigaciones de UNICEF. https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/brief_10_data_collection_analysis_spa.pdf
- Peña-Cabanas, A. y Fernández-Munín, M. (2017). Reseña de la aplicación: Genial.ly. Una herramienta en la nube para crear contenido dinámico e

Interactivo Review of the app: Genial.ly. A tool in the cloud to create dynamic and interactive content. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 4(2), 154-157. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.4.2.3194>

Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (Plan de Creación de Oportunidades).

Consejo Nacional de planificación. bit.ly/3afMpmz

Riquelme Acuña, S. (2006). Aulas Hospitalarias. Reflexiones sobre la VIII Jornada sobre Pedagogía Hospitalaria. UNESCO. <https://bit.ly/3vUMp27>

Romo, M., Montes, J., y En procesos, E. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. Directorio, Revista Educarnos. 8(31), 41. <https://bit.ly/3S6CiBb>

Rooig-Vila, R. (Ed). (2016). Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje: Los Entornos Personales de Aprendizaje para la Formación Profesional: El caso de Genially Stetic. Ediciones Octaedro. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6025475>

Sampieri, R., Fernández, C., Baptista, M., Méndez, S. y Mendoza, C. (2014). Metodología de la investigación. 6. <https://bit.ly/3Su7XN9>

Sanguino, S. (1990). Un programa de capacitación y actualización docente como medio para la profesionalización de la enseñanza. *Educación y ciencia*. 1 (1). <https://bit.ly/3UZ58oX>

Swig, S. (2015). Tics y formación docente: formación inicial y desarrollo profesional docente. Inter-American Dialogue. <https://bit.ly/3C69hPj>

Tapia-Machuca, R., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., Erazo-Álvarez, J. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *CIENCIAMATRIA Revista*

Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología. 6(3). 29-48. <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/389>

Tutillo-Piña, J. García-Herrera, D., Castro-Salazar, A., Erazo Álvarez, J. (2020).

Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en inglés.

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. 5(5). 250-266.

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1042>

UNESCO. Laboratorio Latinoamericano Evaluación Calidad y Educación (LLECE),

Estudio Regional Comparativo y Explicativo ERCE (2019).

<https://bit.ly/3rmEWqy>

UNICEF/FEEP/MINEDUC (2016). Caja de herramientas para la inclusión educativa.

<https://uni.cf/3rr0m64>

Vilanova, N. y Ortega, I. (2017). Generación Z Todo lo que necesitas saber sobre los jóvenes que han dejado viejos a los Millennials. *Plataforma editorial*.

<https://bit.ly/3ShkT8x>

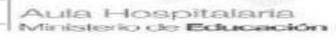
Violant Holz, V., González-González, C. y Muñoz-Violant, S. (2022). Capítulo II

Pedagogía Hospitalaria: Un resumen de 35 años de historia. En Ocampo

ANEXOS

Anexo A

FICHA Nro. 1: REGISTRO DIARIO DE DERIVACIÓN AL PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA

 Aulas Hospitalarias Ministerio de Educación		SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA E INCLUSIVA DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL E INCLUSIVA PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA Y DOMICILIARIA				 IESS Hospital General del Norte de Guayaquil Los Ceibos			
FICHA DE REGISTRO DIARIO DE DERIVACIÓN AL PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA Y DOMICILIARIA						FICHA N° 1			
NOMBRE DEL ESTABLECIMIENTO DONDE SE ENCUENTRA EL PROGRAMA: A. HOSPITALARIAS				HOSPITAL GENERAL DEL NORTE DE GUAYAQUIL LOS CEIBOS					
ZONA	8	DISTRITO	09D06	PROVINCIA	GUAYAS	CANTÓN	GUAYAQUIL		
ESPECIALIDAD / SERVICIO				PEDIATRÍA		FECHA			
DERIVACION									
Nº	NOMBRE DEL PACIENTE	Nº HISTORIA CLÍNICA	Nº CEDULA	FECHA DE NACIMIENTO	DERIVADO A:				ALTA
					AULA	HABITACIÓN	ATENCIÓN DOMICILIARIA	NINGUNA	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
Firma de responsabilidad:									

Anexo B

FICHA Nro. 2: INGRESO Y REGISTRO DE ATENCIÓN DEL ESTUDIANTE

NOMBRE DEL ESTABLECIMIENTO DONDE SE ENCUENTRA EL PROGRAMA:

ZONA DISTRITO PROVINCIA CANTÓN

NOMBRE DEL DOCENTE QUE INGRESA A ESTUDIAR AL PROGRAMA FECHA INGRESO A PROGRAMA

A	INGRESO AL PROGRAMA				
1	DATOS INFORMATIVOS				
APELLIDOS	<input type="text"/>	NOMBRES	<input type="text"/>		
Nº DE CÉDULA	<input type="text"/>	FECHA DE NACIMIENTO	<input type="text"/>	EDAD	<input type="text"/>
DOMICILIO:	PROVINCIA <input type="text"/>	CIUDAD <input type="text"/>	CANTÓN <input type="text"/>	DISTRITO	<input type="text"/>
DIAGNÓSTICO CLÍNICO	<input type="text"/>		ÁREA DE SERVICIO / ESPECIALIDAD	<input type="text"/>	
LENGUA MATERNA	<input type="text"/>		LENGUA EN USO	<input type="text"/>	
ESTUDIA ACTUALMENTE	SI <input type="text"/>	NIVEL EDUCATIVO INICIAL <input type="text"/>	BÁSICA <input type="text"/>	BACHILLERATO	<input type="text"/>
	NO <input type="text"/>	ÚLTIMO AÑO DE ESTUDIO <input type="text"/>	ÚLTIMO AÑO LECTIVO	<input type="text"/>	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ORIGEN	<input type="text"/>		DIRECCIÓN	<input type="text"/>	DISTRITO UBICACIÓN <input type="text"/>
RÉGIMEN COSTA	<input type="text"/>	RÉGIMEN SIERRA	<input type="text"/>		
SOSTENIMIENTO:	FISCAL <input type="text"/>	COMISIONAL <input type="text"/>	PARTICULAR <input type="text"/>	MUNICIPAL	<input type="text"/>
TIPO DE EDUCACIÓN:	ORDINARIA <input type="text"/>	ESPECIALIZADA <input type="text"/>	INCONCLUSA	<input type="text"/>	
NOMBRE DE LA AUTORIDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	<input type="text"/>				
CORREO ELECTRÓNICO DE LA INSTITUCIÓN	<input type="text"/>		TELÉFONO	<input type="text"/>	
NOMBRE DEL DOCENTE O NOMBRE DEL PROFESIONAL DE FECE	<input type="text"/>	TELÉFONO	<input type="text"/>	CORREO ELECTRÓNICO	<input type="text"/>
APELLIDOS Y NOMBRES DEL REPRESENTANTE	<input type="text"/>		TELÉFONO	<input type="text"/>	CORREO ELECTRÓNICO <input type="text"/>
	<input type="text"/>			<input type="text"/>	
	FIRMA REPRESENTANTE		FIRMA DOCENTE DEL PROGRAMA		

2	SITUACIÓN PEDAGÓGICA EN EL CONTEXTO ESCOLAR (previo al ingreso)
2.1. Habilidades cognitivas y rendimiento escolar	
Atención:	Comprensión:
Se distrae con facilidad <input type="text"/>	Dificultad para entender órdenes simples <input type="text"/>
Atiende bajo estimulación <input type="text"/>	Dificultad para entender órdenes de mayor complejidad <input type="text"/>
Atiende periodo largo <input type="text"/>	Utiliza sus experiencias y destrezas para resolver problemas cotidianos <input type="text"/>
Memoria:	Lecto - escritura:
Aprende, pero se olvida <input type="text"/>	Lee lento y con errores <input type="text"/>
Pregunta varias veces la misma instrucción <input type="text"/>	Comprende lo que lee <input type="text"/>
Recuerda detalles de una narración escuchada <input type="text"/>	Tiene letra ilegible <input type="text"/>
Recuerda un dibujo u objeto anteriormente mostrado <input type="text"/>	Tiene dificultad en la redacción de <input type="text"/>
Asignaturas en las que se destaca:	<input type="text"/>
Asignaturas en las que presenta dificultad:	<input type="text"/>
Estudiante con necesidades educativas	SI <input type="text"/> NO <input type="text"/> Tipo de NEE no asociada <input type="text"/>
Estudiante con discapacidad:	SI <input type="text"/> NO <input type="text"/> Tipo de <input type="text"/>
Requiere adaptaciones curriculares:	SI <input type="text"/> NO <input type="text"/>
Tipo de adaptación curricular que aplica:	
Acceso físico <input type="text"/>	Adaptaciones al currículo menos significativas <input type="text"/>
Recursos <input type="text"/>	Adaptaciones al currículo significativas o muy significativas <input type="text"/>
Acceso a la comunicación <input type="text"/>	
2.2. Habilidades sociales y afectividad	
Tiene buenas relaciones con sus compañeros <input type="text"/>	Interrumpe conversaciones y juegos de otros <input type="text"/>
Tiene buenas relaciones con sus profesores <input type="text"/>	Es un estudiante muy intranquilo <input type="text"/>

Anexo C

FICHA Nro. 3: INFORME DE INGRESO AL PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA Y DOMICILIARIA.

2		SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA E INCLUSIVA	
3		DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA E INCLUSIVA	
4		PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA Y DOMICILIARIA	
5			FICHA N° 3
6			Nro. AH – 2022 - OCT- 051
7			FECHA DE INGRESO AL PROGRAMA : 21/OCTUBRE/2022
8			
9	SRES.		
10	UDAI DISTRITO 09D06		
11	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	está con nosotros! – Bienvenidos al Programa de Atención Educativa Hospitalaria y	
12			
13	De mi consideración:		
14		Reciba un cordial saludo de quienes hacemos el Programa de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria a cargo del Ministerio de Educación, el cual tiene como objetivo hacer efectivo el derecho a la educación y mejorar la calidad de vida de los niños, niñas y adolescentes en situación de enfermedad que no pueden acudir a la	
15		Es así que, a través del Programa se da continuidad al proceso educativo; basándose en el currículo oficial y en ciertos casos, se hace necesario las adaptaciones curriculares a los objetivos, metodología, evaluación, material didáctico, contenidos, etc. Todas las actividades escolares son guiadas y evaluadas cualitativa y/o cuantitativamente por el docente del Programa, respetando la condición de salud del estudiante y en coordinación con el o la docente / tutor de su institución educativa.	
16		Con este antecedente, le informamos que el estudiante APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS DEL ESTUDIANTE, CURSO EN EL QUE ESTÁ ACTUALMENTE, de la UNIDAD EDUCATIVA A LA QUE PERTENECE ingresó al Programa Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria, Dirección Distrital 09d06 Guayaquil y actualmente se encuentra en el HOSPITAL DEL IESS CEIBOS NORTE.	
17		Agradezco mucho se comuniquen conmigo al teléfono 0990186274 o al correo electrónico	
18		aulahospitalariahcieess@gmail.com	
19		Con sentimientos de distinguida consideración.	
20			
21		Atentamente,	
22		Nelson Sánchez A	

Anexo E

FICHA Nro. 5: REGISTRO DIARIO DE NOTAS DE LOS ESTUDIANTES PARA SU ASENTAMIENTO.

1	SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA E INCLUSIVA					
2			DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA E INCLUSIVA			
3	PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA Y DOMICILIARIA					
4						FICHA N° 5
5						Nro. PAHD - 2022 - 026
6						Guayaquil, FECHA EN QUE SE ENVÍA LA FICHA
7	PARA: INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL ALUMNO					
8	ASUNTO: Reporte de calificaciones para asentamiento y legalización.					
9	De mi consideración:					
10	Reciba un cordial saludo de quienes hacemos el Programa de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria, distrito educativo 09D06, a cargo del Ministerio de Educación. Como es conocimiento, el/la estudiante APELLIDOS Y NOMBRES DEL ALUMNO, de CURSO ACTUAL DEL ALUMNO se encuentra recibiendo atención educativa y se ha evaluado su proceso de refuerzo y aprendizaje, durante su permanencia en el HOSPITAL GENERAL DEL NORTE DE GUAYAQUIL LOS CEIBOS (IESS) , hasta la presente fecha.					
11	Por lo expuesto anteriormente, solicito muy comedidamente se proceda a asentar la evaluación correspondiente de acuerdo al siguiente reporte de actividades:					
12						
13	FECHA	ASIGNATURA/ DESTREZA	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	RECURSO	EVALUACIÓN CUANTITATIVA	EVALUACIÓN CUALITATIVA
14						
15	17/8/2022	MATEMÁTICAS	ECUACIONES DE 1ER. GRADO	LIBRO	10	DAR
16	18/8/2022	MATEMÁTICAS	OPERACIONES CON POLINOMIOS	HOJAS IMPRESAS	10	
17	19/8/2022	DESCANSO MÉDICO				
18	22/8/2022	MATEMÁTICAS	REDUCCIÓN DE TÉRMINOS SEMEJANTES	LIBRO, HOJAS Y LÁPIZ	10	DAR
19	23/8/2022	MATEMÁTICAS	EJERCICIOS DE SUMA Y RESTA DE POLINOMIOS	LIBRO, HOJAS Y LÁPIZ	10	DAR
20	24/8/2022	MATEMÁTICAS	LEY DE SIGNOS EXPONENTES Y COEFICIENTES	LIBRO, HOJAS Y LÁPIZ	10	DAR
21	25/8/2022	HISTORIA	EVOLUCIÓN DE LOS HOMÍNIDOS	LIBRO	10	DAR
22	26/8/2022	ACT. LÚDICAS (OPTATIVA)	COLOREAR MANDALAS	HOJAS Y LÁPIZ	10	DAR
23	29/8/2022	DESCANSO				
24	30/8/2022	EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN	¿QUIENES SON LAS PERSONAS NATURALES?	LIBRO, HOJAS Y LÁPIZ	10	DAR
25	31/8/2022	MATEMÁTICAS	ECUACIONES DE 1ER. GRADO (EJERCICIOS)	HOJAS Y LÁPIZ	10	DAR
26	1/9/2022	FÍSICA	LA SIMBOLOGÍA MATEMÁTICA	LIBRO	10	DAR
27	2/9/2022	FÍSICA	LA SIMBOLOGÍA MATEMÁTICA	LIBRO	10	DAR
28	5/9/2022	DESCANSO MÉDICO				
29	6/9/2022	FÍSICA	REDUCCIÓN DE MEDIDAS	LIBRO	10	DAR

70	MES	Nº DE PADRES SENSIBILIZADOS	MES	Nº DE IE SENSIBILIZADAS	MES	Nº DE PERSONAL DE SALUD/MIES SENSIBILIZADO
71	SEPTIEMBRE	91	SEPTIEMBRE	0	SEPTIEMBRE	0
72						
73	2.3 COORDINACIÓN CON REDES DE APOYO			OBSERVACIÓN		
74	ACTIVIDADES DE APOYO (COMPLEMENTARIAS)		NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN			
75	ACTIVIDADES PARA BIENESTAR FÍSICO Y EMOCIONAL					
76	ACTIVIDADES RECREATIVAS - FESTIVIDADES					
77	ACTIVIDADES DEPORTIVAS					
78	ACTIVIDADES CULTURALES Y CÍVICAS					
79	OTRA:					
80						
81						
82	OBSERVACIÓN EXTRA:					
83						
84						
85	ELABORADO POR:		RECIBIDO, REVISADO Y APROBADO POR:		ENVIADO A:	
86						
87	NELSON SÁNCHEZ AYLLÉS		PSIC. SAMMY ARCE CABRERA			
88	LÍDER DOCENTE DEL PROGRAMA		UDAI - PROGRAMA		DIRECTORÍA DNEEI	
89						
90	LCDA. EMILIA PÉREZ SOLÍS					
91	DOCENTE DEL PROGRAMA				EDUCATIVA	
92						

Anexo G

INFORME DE ALTA DE ALUMNO DEL PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA



AULA HOSPITALARIA HOSPITAL IESS CEIBOS NORTE

1. ANTECEDENTES

El Ministerio de Educación ha implementado el Programa de Aulas Hospitalarias el cual tiene como objetivo garantizar el acceso, permanencia y aprendizaje en el Sistema Educativo de los niños, niñas y adolescentes en situación de enfermedad, hospitalización y/o reposo médico (prolongado), recibiendo una atención educativa en forma colectiva y/o personalizada, integral y de calidad, mediante la continuidad de su proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo hospitalario y/domiciliario.

2. OBJETIVOS

La presente es para darle a conocer que el estudiante **NOMBRE DEL ALUMNO (A)** fue beneficiario del Programa de Aulas Hospitalarias que funciona en el **HOSPITAL IESS CEIBOS NORTE**, desde **fecha de ingreso y salida del programa** del presente año, **Guayaquil Distrito 09D06** el cual cuenta con 2 docentes permanentes.

Las Unidades Distritales de Apoyo a la Inclusión (UDAI) tienen como objetivo:

- Sensibilizar y asesorar a las Instituciones Educativas (directores, docentes, DECE) sobre el abordaje de la Pedagogía Hospitalaria.
- Evaluar a los estudiantes con posibles necesidades educativas especiales que se encuentran en reposo médico prolongado.
- Intervenir y realizar seguimiento en los casos excepcionales de estudiantes que presenten dificultades para acceder, permanecer y culminar en el Sistema Educativo Nacional. (niño hospitalizado).

Instituciones Educativas de Origen:

- Garantizar el acceso, participación, aprendizaje, permanencia, promoción y culminación del proceso educativo de los estudiantes.
- Generar estrategias de inclusión con la comunidad educativa, para el bienestar de los estudiantes en situación de enfermedad, hospitalización, tratamiento y/o reposo médico prolongado.
- Coordinar con el personal del Programa para garantizar la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

DATOS DEL (LA) ESTUDIANTE:

Nombre: APELLIDOS Y NOMBRES DEL ALUMNO

C.I.: NÚMERO DE CÉDULA DEL ALUMNO

Edad: EDAD DEL ALUMNO

Institución de Origen: INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ORIGEN DEL ALUMNO

Representante: APELLIDOS Y NOMBRES DEL

REPRESENTANTE DEL ALUMNO

Teléfono: NÚMERO DE TELÉFONO DE

CONTEACTO DEL REPRESENTANTE

Área: Hospitalización – Pediatría

Recomendaciones:

- Facilitar la posterior reincorporación educativa del estudiante a su institución de origen.
- Asegurar la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Verificar oportunamente si el estudiante requiere apoyos para acceder al aprendizaje, espacios físicos, o de comunicación.

Ministerio de Educación

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Codigo postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



- Permitir al estudiante compartir su experiencia (si lo desea). Apoyar en el proceso de adaptación.
- Finalizada la etapa de adaptación, motivar a que rinda al máximo. Continuar con las adaptaciones curriculares (si lo requiere).
- Proteger la salud en los casos por prescripción médica.
- Evitar sentimientos de compasión.
- Incluirle en el mayor número de actividades o en todas (si es posible). Apoyar a la familia en casos de recaídas.
- Cuando no puedan manejar una situación, pedir ayuda.

Seguimiento de la reincorporación:

A cargo del DECE y personal de Programa (docentes y UDAI) y contempla los siguientes aspectos:

- El avance pedagógico del estudiante, verificar si requiere adaptaciones curriculares y que se esté cumpliendo.
- El estado de salud del estudiante, su situación emocional y los cuidados en caso que requiera.

Según la LOEI: Art. 240.- Necesidades educativas especiales derivadas de la situación de vulnerabilidad. Los estudiantes en situación de vulnerabilidad tienen derecho a un servicio educativo que dé respuesta a sus necesidades educativas especiales, de conformidad con lo establecido en el presente reglamento y la normativa específica sobre educación en casa, aulas hospitalarias y otras que para el efecto emita el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

NELSON JOFRE SÁNCHEZ AVILÉS
Líder Docente Aula Hospitalaria
Distrito 09d06 - Guayaquil
Hospital general del norte de Guayaquil Los Ceibas
Célular #: TELÉFONO DEL DOCENTE

Ministerio de Educación

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Codigo postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec

Anexo H

SOLICITUD Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO (APROBADO)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

09D06 Tarqui 2- Educación de la ciudad de Guayaquil sobre la herramienta tecnológica Genially y su aplicación en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Agradezco, de antemano la acogida a mi solicitud, pues considero valioso el aporte que usted puede dar a este proyecto con sus observaciones y recomendaciones..

A continuación, adjunto:

- Instrumento de validación.
- Archivos con los cuestionarios.

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), **bueno (B) o mejorable (M)** en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	

Observaciones generales:

.....
.....
.....



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADO

Lineamientos Generales

Estimado validador soy Nelson Joffre Sánchez Avilés, CC. 0914163530, estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, de la Facultad de Posgrado de la Universidad Técnica del Norte. Solicito comedidamente validar el presente instrumento, que forma parte del Trabajo de Grado de maestría titulado: “**GENIALLY EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA DEL PROGRAMA DE ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA**”, el mismo que tiene como finalidad proponer la utilización de la herramienta tecnológica Genially como un recurso útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje del programa de atención educativa hospitalaria tanto para los docentes, tutores de apoyo y alumnos de Educación General Básica en la materia de Lengua y literatura.

A continuación, se describe los objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar mayor información para la evaluación en relación a la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo general:

Aplicar un programa de capacitación dirigido a los docentes y pedagogos de apoyo del programa de atención educativa hospitalaria de la Dirección Distrital 09D06 Tarquí 2- Educación de la ciudad de Guayaquil sobre la herramienta tecnológica Genially.

Objetivos específicos:

- Determinar los conocimientos que poseen los docentes y pedagogos de apoyo que colaboran en el programa de atención educativa hospitalaria de la Dirección Distrital 09D06 Tarquí 2- Educación de la ciudad de Guayaquil sobre las herramientas tecnológicas y su uso en la educación, que permita mejorar la enseñanza de la materia de Lengua y literatura.
- Fundamentar teóricamente el uso de la herramienta Genially para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes de Educación General Básica.
- Analizar la percepción que tienen los docentes y pedagogos de apoyo que colaboran en el programa de atención educativa hospitalaria de la Dirección Distrital



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADO

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	

Observaciones generales:

.....

.....
 Firma del Evaluador

C.I.:

Apellidos y nombres completos	Omar Abreu Valdivia
Título académico	Doctor en Ciencias Pedagógicas (PhD)
Institución de Educación Superior	Universidad Técnica del Norte
Correo electrónico	oabreu@utn.edu.ec
Teléfono	0998399933

Anexo I

ENCUESTA SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Correo: SANCHEZ AVILES NELSO | ENCUESTA SOBRE EL USO DE HERRAM. TECNOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA EN E.G.B. | Instrumento de validación docente

← Atrás

ENCUESTA SOBRE EL USO DE HERRAM. TECNOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA EN E.G.B.

El presente cuerpo de preguntas pretende recabar información acerca del uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza, tomando en cuenta principalmente a la materia de Lengua y literatura, por parte de los maestros y pedagogos de apoyo. Se asegura la confidencialidad de la información de nuestra parte, por lo tanto, no se requiere de identificación. Al participar en esta encuesta usted está aceptando que participará en un estudio de estadística inferencial. Agradecemos su participación en esta encuesta y solicitamos no dejar de contestar ninguna pregunta. Gracias.

Por favor, marque en el (los) espacio (s) que usted considere:
(Nota: Las tres primeras preguntas, las realizamos para definir a nuestra población)

* Obligatorio

← Atrás

* Obligatorio

1. Género del entrevistado *

Masculino

Femenino

Otro (GLBT)

2. Actividad profesional del entrevistado *

Docente

Pedagogo de apoyo

3. Edad del entrevistado *

20 - 29 años

← Atrás

3. Edad del entrevistado *

20 - 29 años

30 - 39 años

40 -49 -años

50 - 59 años

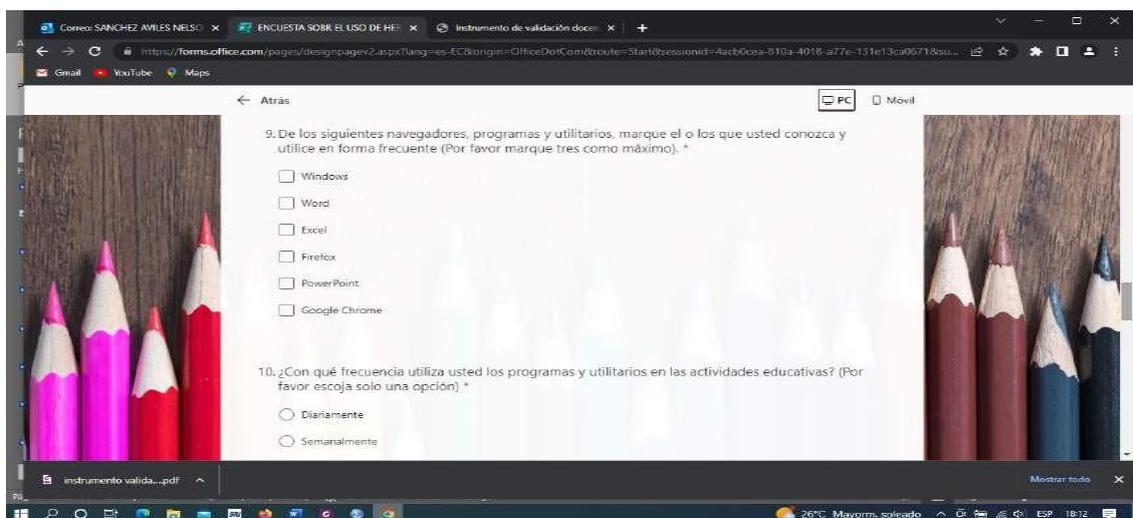
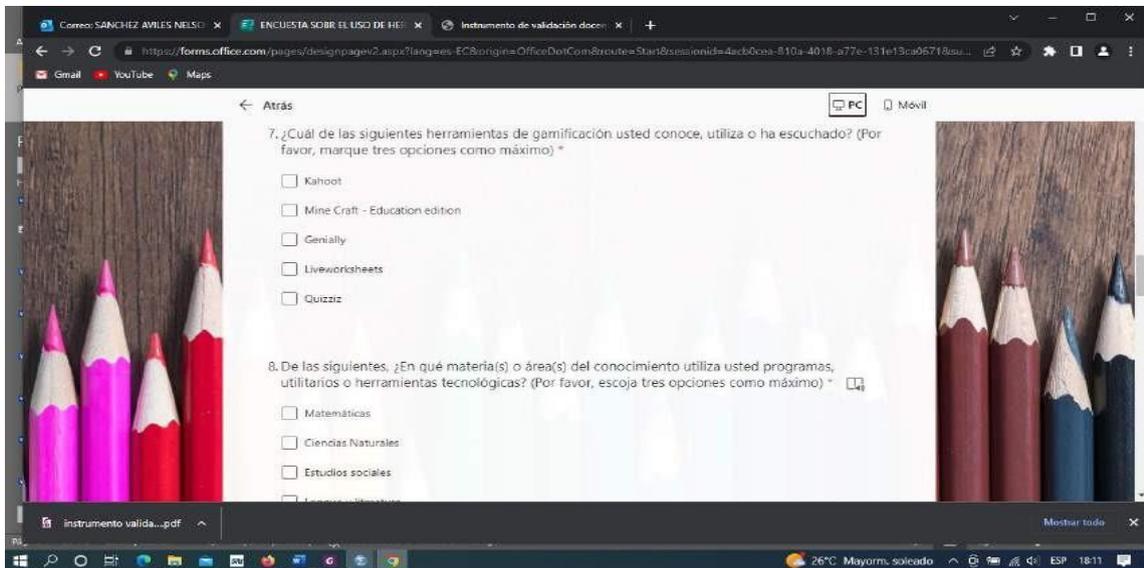
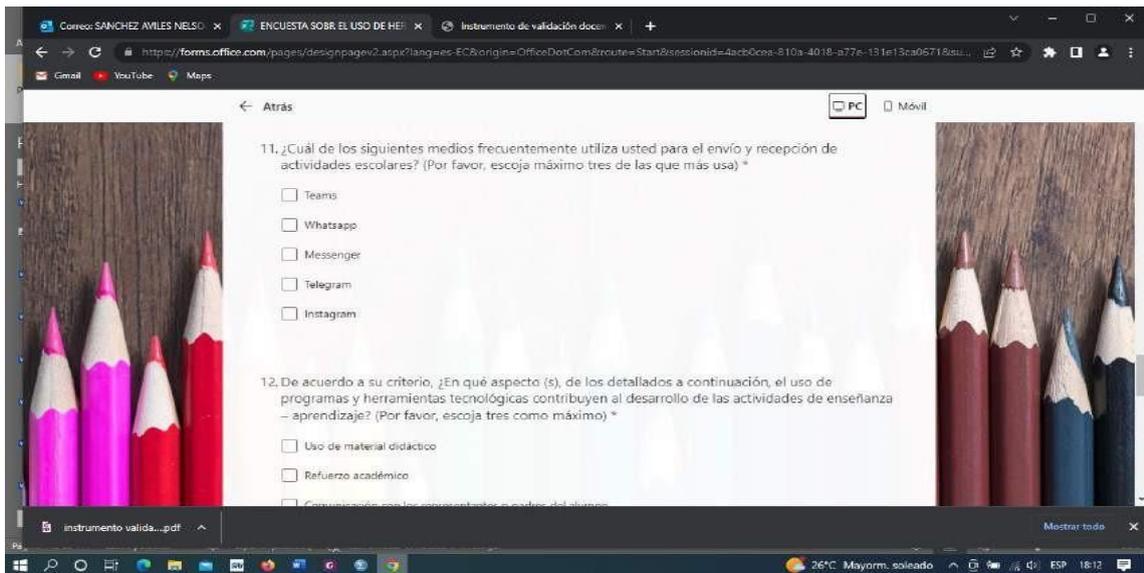
60 años en adelante

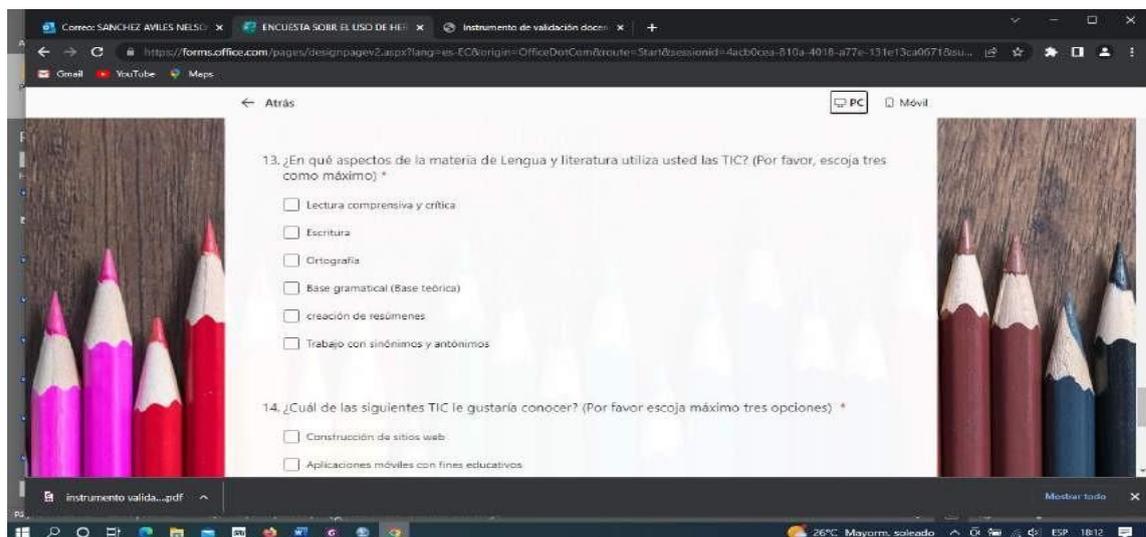
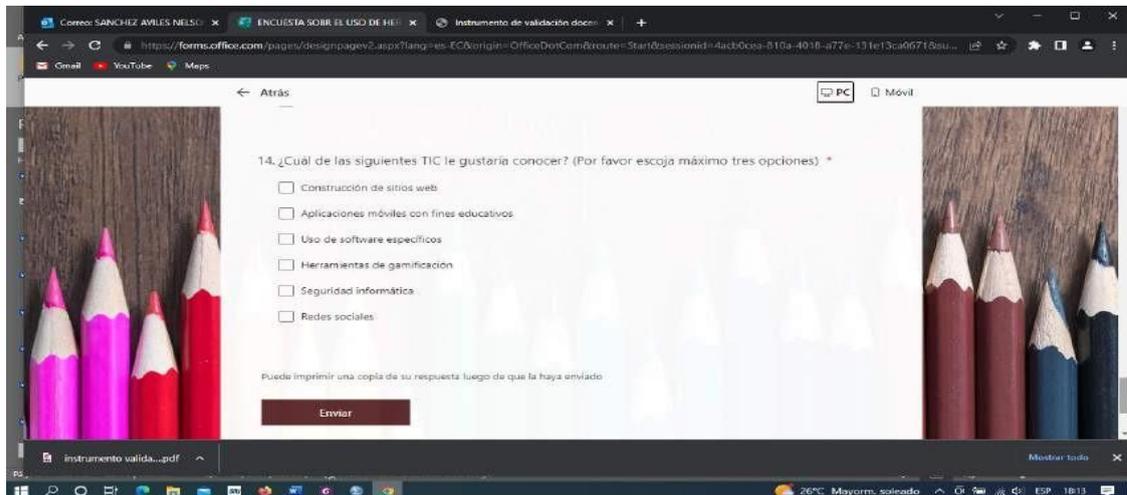
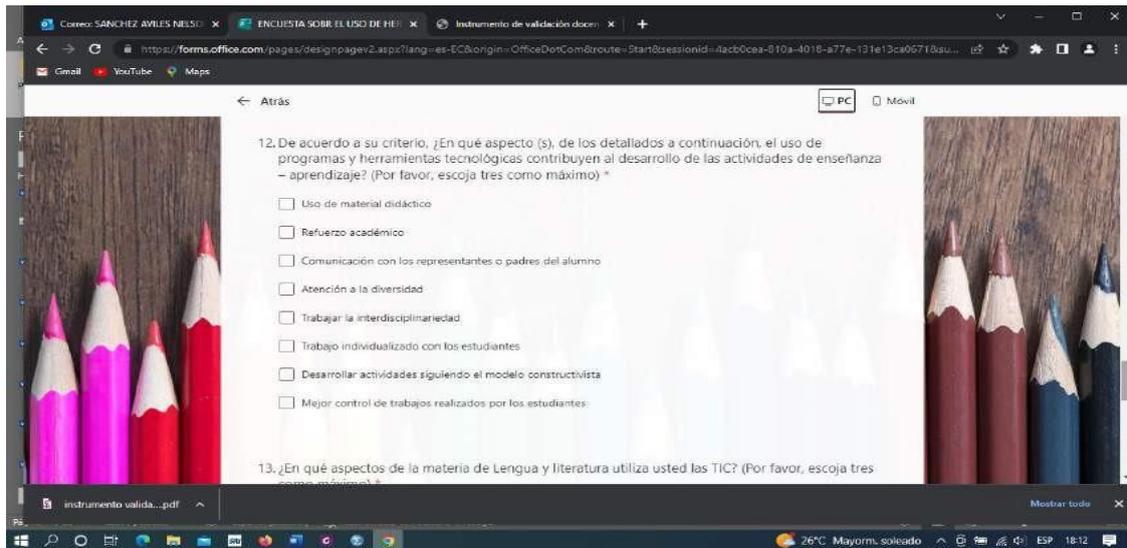
4. ¿En qué medida considera la necesidad de la utilización de programas o herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje? (Por favor escoja solo una opción) *

Muy de acuerdo

De acuerdo

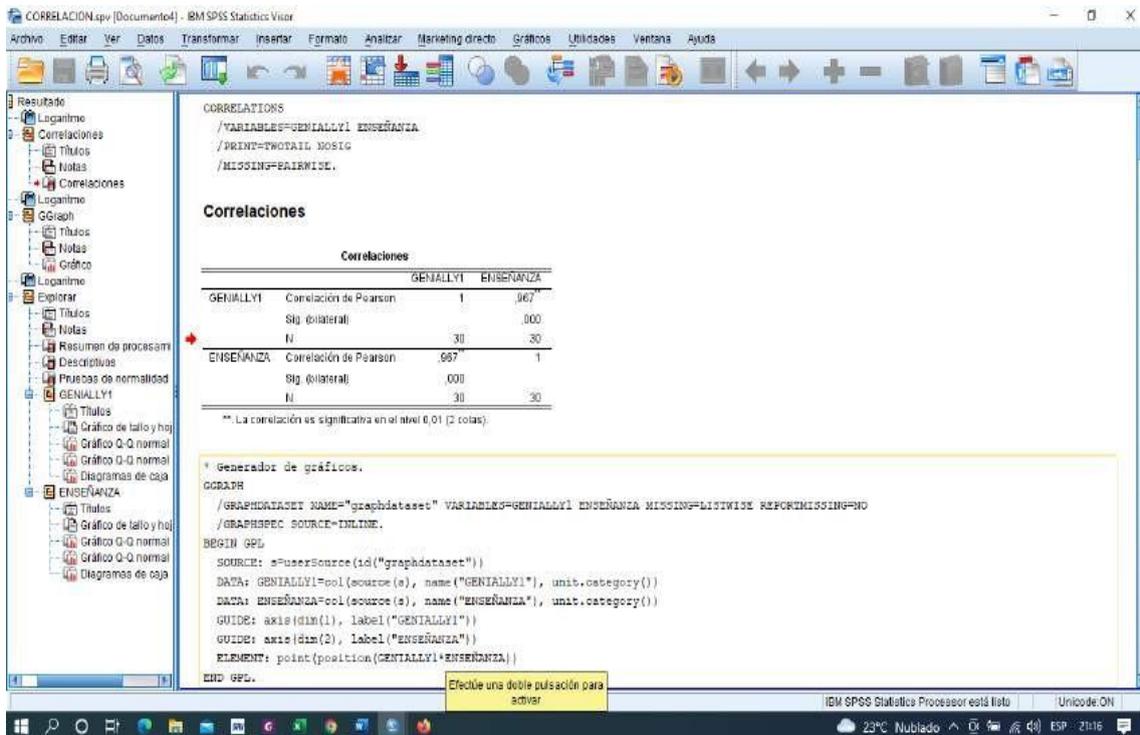
En desacuerdo





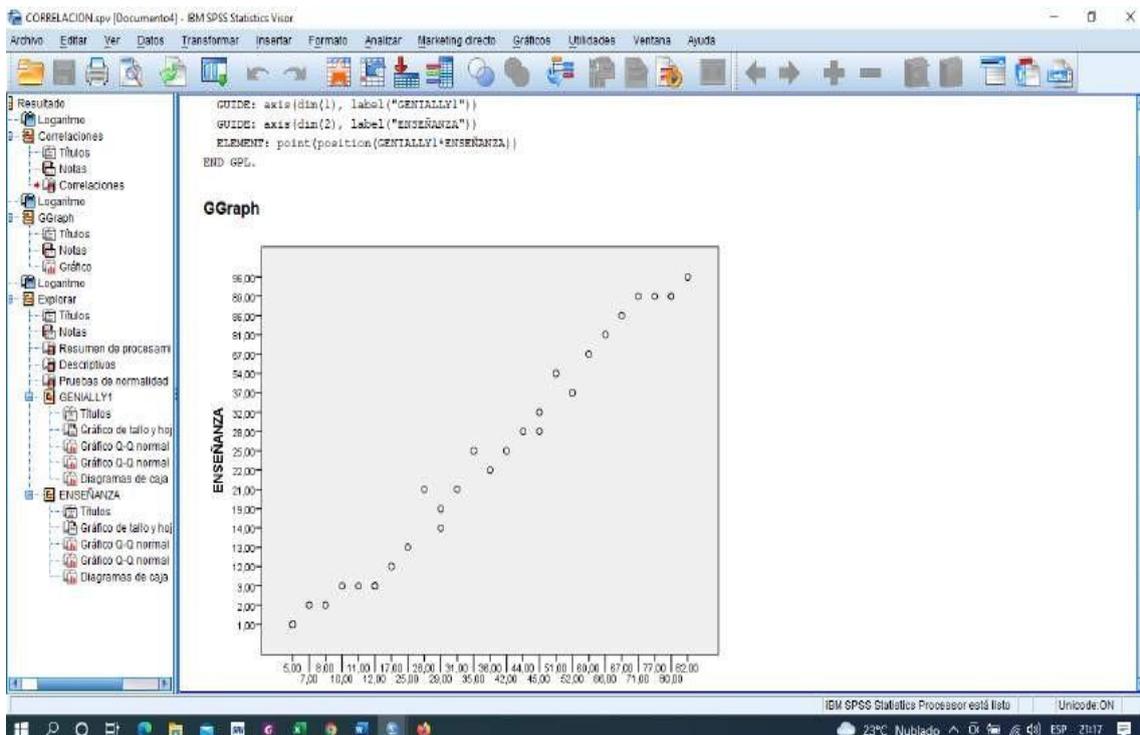
Anexo J

CUADRO DE CORRELACIONES ANALIZADAS EN IBM SPSS Statistics.



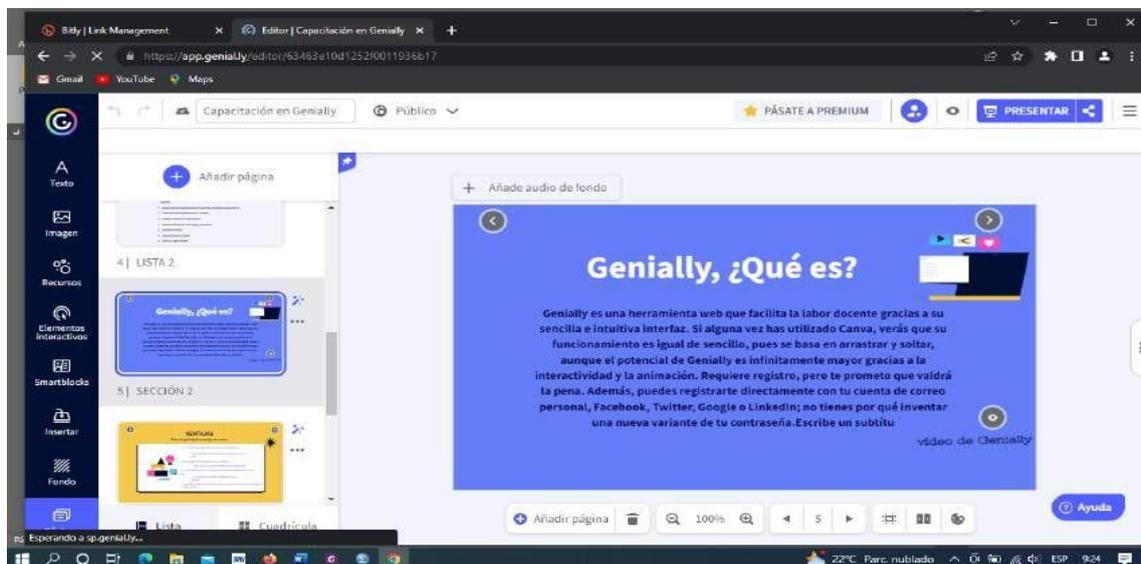
Anexo K

GRÁFICO DONDE SE MUESTRA LA CORRELACIÓN POSITIVA DESDE EL PROGRAMA IBM SPSS Statistics.



Anexo L

PRESENTACIÓN 1: ¿QUÉ ES GENIALLY?



Anexo M

FICHA DE TRABAJO ELABORADA EN LIVEWORKSHEETS: VISTA FINAL (EMBEBIDA PARA PRESENTACIÓN EN GENIALLY)

Mamá

Autor:



Observar el video y responde las siguientes preguntas:

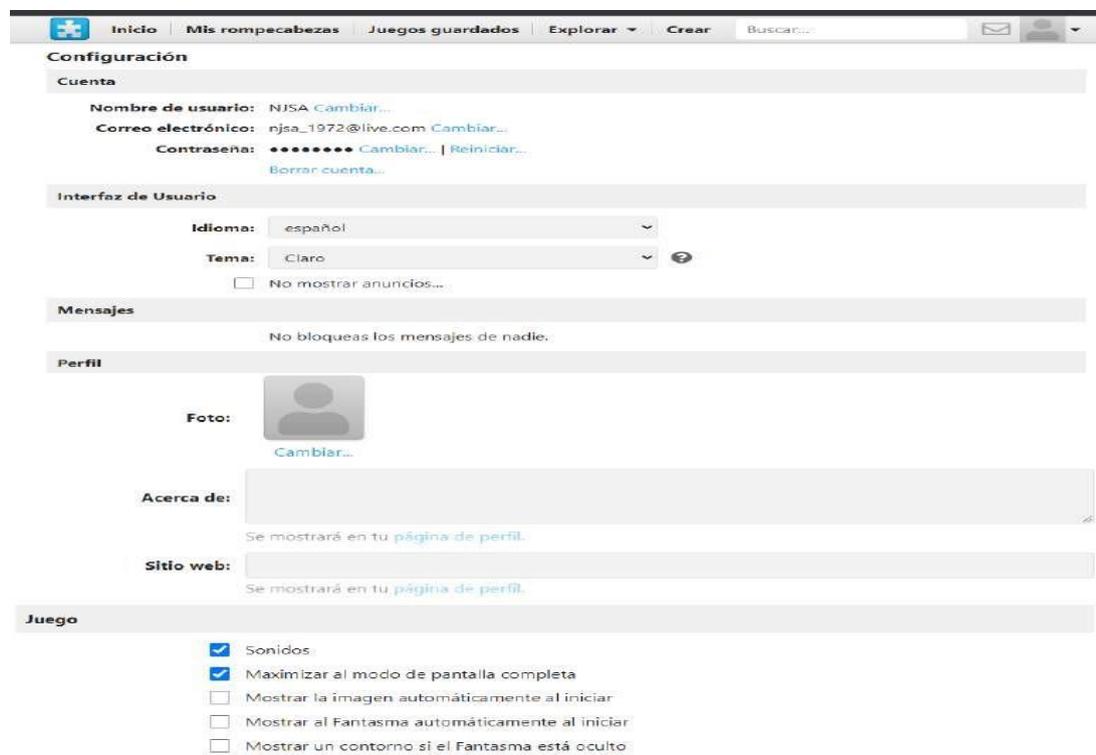
- 1) El poema está dedicado a...
- 2) Al poeta le encanta escribir a...
- 3) Al autor no le gustan
- 4) Al autor le enseñaron que la vida resumía en...
- 5) De acuerdo al poema, la madre se preocupaba del....
- 6) "Por más veloz que sea el amor a primera vista siempre quedará si se enfrenta al amor de madre".
- 7) Cómo quiere el poeta a su mamá...

¡Gracias!

WORKSHEETS

Anexo N

CONFIGURACIÓN DE LOS ROMPECABEZAS EN JIGSAWPLANET (MATERIAL EMBEBIDO PARA PRESENTACIONES EN GENIALLY)



Anexo O

PREGUNTAS PARA LA ELABORACIÓN DE PRESENTACIONES CON GAMIFICACIÓN EN GENIALLY: CAÍDA GENIAL

- Las que se escriben diferente y suenan diferente.
- Las que se escriben igual y suenan diferente.

La pregunta 2 es: ¿Las palabras ahí, ay, hay son homófonas?

Opciones de respuesta:

- No, porque no se escriben igual
- Sí, porque suenan igual, aunque se escriben diferente.
- Neutral

La pregunta 3 es: La expresión "hay" corresponde a...

Opciones de respuesta:

- Una interjección que expresa dolor, sorpresa, disgusto, admiración
- Una forma del verbo haber.
- Un adverbio de lugar: en esta posición o lugar

La pregunta 4 es: la expresión "ay" corresponde a...

Opciones de respuesta:

- Una palabra bisílaba cuyo acento de voz recae en la vocal a.
- Una palabra monosílaba, aguda que puede ser reemplazada por allí, ahí.
- Una interjección que expresa sorpresa, dolor, admiración o disgusto.

La pregunta 2 es: La palabra ahí, corresponde a ...

Opciones de respuesta:

- Una palabra aguda que representa posición o lugar.
- Una palabra de tipo exclamativa que expresa sorpresa, disgusto o dolor.
- Una forma conjugada del verbo haber.

Cada vez que se acierta en la respuesta aparecerá la expresión ¡MUY BIEN!, se avanzará dando clic en "siguiente pregunta";

CREATIVE COMMONS: TIPOS (DERECHOS Y PERMISOS)

03. TIPOS DE CC (CREATIVE COMMONS)

Attribution Non-Commercial / Reconocimiento - No comercial (CC BY-NC):
Cualquier persona puede usarla, copiarla, distribuirla y exhibirla, pero debe hacer mención del autor en los créditos. No se permite su uso para fines comerciales.

Attribution Non-Commercial Share Alike / Reconocimiento - No comercial - Compartir igual (CC BY-NC-SA):
La obra del autor puede ser usada, distribuida, copiada y exhibida por terceros, respetando el crédito al autor. No uso comercial y las obras derivadas deben respetar los términos originales, respetar la licencia del material.

No Derivatives / Reconocimiento - Sin obra derivada (CC BY-ND):
Un tercero puede usar, copiar, distribuir y exhibir la obra del autor, siempre y cuando se otorgue el crédito correspondiente. Sin embargo, no está permitido realizar obras derivadas que utilicen como base a la pieza original.

Attribution Non-Commercial No Derivatives / Reconocimiento - Sin obra derivada - No comercial (CC BY-NC-ND):
Está permitido a un tercero usar, exhibir, copiar o distribuir el material del autor, siempre y cuando se cite a este. Se prohíben las obras derivadas y el uso comercial de la obra.

Public Domain / Dominio público (CC0):
Permite el uso de contenido sin restricciones de ningún tipo, se permite el uso comercial de este contenido.

Attribution / Reconocimiento (By):
Permite el uso, distribución, copia o exhibición de una obra, por parte de un tercero, siempre y cuando se otorgue el crédito correspondiente al autor.

Attribution Share Alike / Reconocimiento - Compartir igual (CC BY-SA):

