

15

GENIALLY

**COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA
LECTURA: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE SEIS A
SIETE AÑOS**

GENIALLY

COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA LECTURA: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE SEIS A SIETE AÑOS

GENIALLY AS A TEACHING STRATEGY TO STRENGTHEN READING: AN EXPERIENCE WITH STUDENTS AGED SIX TO SEVEN YEARS

Ana Lucia Herrera-Luna¹

E-mail: ana.herrera.09@est.ucacue.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-7397-2706>

María Isabel Álvarez-Lozano¹

E-mail: mialvarezl@ucacue.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8029-1933>

Daysi Karina Flores-Chuquimarca¹

E-mail: daysi.flores@ucacue.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9931-4488>

¹ Universidad Católica de Cuenca. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Herrera-Luna, A. L., Álvarez-Lozano, M. I., Flores-Chuquimarca, D. K. (2024). Genially como estrategia didáctica para fortalecer la lectura: Una experiencia con estudiantes de seis a siete años. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(2), 139-148.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la lectura en estudiantes de seis a siete años en la escuela de educación general básica Colombia, ubicada en la parroquia Nazón, donde se evidenció una falta de interés y motivación hacia la lectura. Se adoptó un enfoque mixto de alcance descriptivo y diseño cuasiexperimental, recolectando datos antes y después de la intervención. Los enfoques metodológicos incluyeron el hipotético-deductivo para abordar la pregunta de investigación y el histórico-lógico para desarrollar el marco teórico y el estado del arte. Se aplicó una encuesta de 20 preguntas antes y después, medidas mediante la escala de Likert, validada por el método Delphi y con una fiabilidad alfa de Cronbach de 0.927. El análisis de datos con el software JASP reveló que la motivación y el interés por la lectura eran bajos en el pretest. A partir de estos resultados, se desarrolló e implementó la estrategia "Genially: Innovando la Didáctica para Potenciar la Lectura en Niños de 6 a 7 Años", adaptada al diseño instruccional Design Thinking. El post test mostró un aumento significativo en la motivación y el interés por la lectura, confirmando que Genially es una herramienta útil para fomentar la lectura en los niños, mejorando su motivación y participación en el proceso educativo.

Palabras clave:

Genially, lectura, juego educativo, estrategias educativas, enseñanza, aprendizaje.

ABSTRACT

The objective of this research was to improve the teaching and learning of reading in students from six to seven years of age at the Colombia basic general education school, located in the Nazón parish, where there was a lack of interest and motivation for reading. A mixed approach of descriptive scope and quasi-experimental design was adopted, collecting data before and after the intervention. Methodological approaches included the hypothetico-deductive to address the research question and the historical-logical to develop the theoretical framework and the state of the art. A 20-question before and after survey was administered, measured by Likert scale, validated by the Delphi method and with a Cronbach's alpha reliability of 0.927. Data analysis with JASP software revealed that motivation and interest in reading were low in the pretest. Based on these results, the strategy "Genially: Innovating Didactics to Enhance Reading in 6- to 7-year-olds" was developed and implemented, adapted to the instructional Design Thinking. The post-test showed a significant increase in motivation and interest in reading, confirming that Genially is a useful tool to encourage reading in children, improving their motivation and participation in the educational process.

Keywords:

Genially, reading, educational games, educational strategies, teaching, learning.

INTRODUCCIÓN

Aprender a leer y escribir es la base fundamental para el desarrollo de los procesos de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes. Estudios realizados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (2019), revelan que niños y adolescentes a nivel mundial no alcanzan competencias en lectura. Ecuador se encuentra en el promedio regional, lo que indica un desempeño educativo insuficiente. Esto subraya la necesidad de mejorar nuestras prácticas docentes para elevar la calidad de la educación en el país.

El ministerio de educación promueve la institucionalización de la lectura como política educativa. Razón por la cual las Instituciones Educativas [IE] necesitan contar con proyectos, estrategias, espacios y metodologías que promuevan una cultura lectora en todas las instituciones educativas y comunidad a nivel nacional; lo que nos lleva a decir que se debe potenciar la lectura y por ende la escritura.

En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo conforme a González et al. (2021). De este modo, esta herramienta permite al docente transformar sus tareas en actividades más prácticas y significativas para los estudiantes, fomentando el desarrollo de sus capacidades y habilidades.

De acuerdo con Peñas et al. (2020), la gamificación desempeña un papel fundamental en la estimulación de los niños en edades tempranas, mejorando la interiorización de nuevos aprendizajes. Esta metodología aprovecha las ventajas del crecimiento y fortalece los músculos de los niños, especialmente en aquellos menores de cinco años, que se encuentran en pleno desarrollo.

Es fundamental aprovechar al máximo todos los recursos tecnológicos disponibles. Además, la aplicación de la gamificación en edades tempranas promueve una mayor familiaridad con la tecnología. En el este presente año, a través del proyecto Colmena, el Ministerio de Educación (2024), de Ecuador ha identificado una preocupante deficiencia en el desempeño escolar, especialmente en el área de lectura y escritura.

Para abordar este desafío, se propone la introducción de enfoques didácticos innovadores que promuevan una mejora significativa en estas habilidades fundamentales. Por consiguiente, se hace imprescindible la implementación de una estrategia educativa lúdica que propicie un ambiente más dinámico y participativo, con el objetivo de potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura en la escuela de educación general básica Colombia de la parroquia Nazón.

La lectura se considera una habilidad básica en el proceso educativo, y como parte del Plan Nacional del Libro y la Lectura José de la Cuadra el Ministerio de Educación y Cultura (2017), de Ecuador trabaja para establecerla como el pilar fundamental, generando así procesos educativos y pedagógicos en la formación de los estudiantes. Además, el Ministerio implementa el Festival de la Lectura para fomentar el gusto por leer entre los estudiantes. Sin embargo, dentro de las instituciones educativas, la promoción de la lectura carece de participación y colaboración por parte de los actores educativos, quienes muestran poco interés en aprender y continúan utilizando métodos tradicionales, reflejando una pedagogía conductista que considera al estudiante como el principal receptor de conocimientos, descuidando la importancia de motivar a los estudiantes y de fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

El empleo de Genially como recurso didáctico surge como una herramienta potencialmente eficaz para enfrentar los desafíos en la enseñanza de la lectura en las aulas de segundo año de educación básica elemental, debido a que, los enfoques tradicionales de enseñanza a menudo encuentran dificultades para mantener el interés y la participación de los estudiantes, especialmente en una época donde la tecnología y los juegos digitales son prevalentes. Esta investigación introduce una metodología innovadora para contrarrestar la falta de entusiasmo hacia la lectura, comúnmente observada en este grupo de edad, al mismo tiempo que fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje de estas habilidades fundamentales, beneficiando tanto a los estudiantes como a los profesores.

En un estudio llevado a cabo por García & Gómez (2016), se examinó la adaptación de métodos lectura a aplicaciones digitales, considerando factores como la influencia de la edad de los estudiantes, la gamificación y la interacción con el usuario. El objetivo principal consistía en evaluar la efectividad de las herramientas digitales en la enseñanza, con el fin de contribuir a la innovación pedagógica al proporcionar información sobre su integración efectiva en este ámbito educativo. Este enfoque investigativo no solo profundiza en la integración de herramientas digitales, sino que también esclarece su potencial para fomentar la innovación pedagógica, señalando un camino hacia adelante en la mejora continua de los procesos educativos.

Isquise & Rivera (2020), en su trabajo de investigación realizado en Perú, demostró que la gamificación estimula el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, ofreciendo una vía alternativa para mejorar sus procesos de adquisición de conocimiento. No obstante, se observa una baja frecuencia de uso por parte de los docentes, debido a la falta de conocimiento en esta área, y una implementación irregular en los centros educativos. A pesar de estas limitaciones, se reconoce el

gran potencial de la gamificación para optimizar la enseñanza como el aprendizaje. Por ende, resulta imperativo que los docentes reciban la preparación necesaria y que los centros educativos incorporen esta práctica de manera regular.

Un estudio realizado en Ecuador por Pin-Neira & Carrión-Mieles (2022), respalda la eficacia de estrategias innovadoras en la educación. Aunque se reconocen aspectos positivos y negativos, estas estrategias pueden aumentar la motivación de los estudiantes, hacer las actividades más atractivas e interesantes, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y ser una herramienta útil para la inclusión. En definitiva, estas metodologías benefician el aprendizaje de todos los estudiantes, independientemente de su capacidad o estilo de aprendizaje.

De acuerdo con el trabajo realizado por Chasipanta-Llulluma (2023), en Azogues, se ha introducido una guía didáctica innovadora para enseñar a leer a niños, la cual integró herramientas multimedia y actividades atractivas para fomentar la participación y el interés de los estudiantes. Los resultados de la investigación confirman que esta guía didáctica es un recurso fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que, contribuye de manera efectiva al desarrollo de estas habilidades.

Esta investigación se basa en diversos referentes teóricos, como el conectivismo propuesto por Siemens (2004), que describe un modelo de aprendizaje centrado en el individuo y el desarrollo de habilidades cognitivas avanzadas en la era digital. Además, se consideran el constructivismo y el conectivismo, en línea con las ideas de Gortaire et al. (2023), que explora cómo el cerebro construye el conocimiento a partir de conexiones entre experiencias previas. Estas teorías, aunque diferentes en sus enfoques, influyen en las prácticas educativas al proponer modelos basados en el razonamiento y la estructura de la mente.

La gamificación no tiene una definición única. Una forma sencilla de entenderla es como la utilización de elementos de juegos en contextos diferentes al propio juego. Según López-Arciniega et al. (2023), la consideran una alternativa en la educación, especialmente en la educación elemental, que combina tecnología y juegos para crear un ambiente de aprendizaje rico y motivador. El objetivo es crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y dinámico para los estudiantes. Al integrar elementos de juego en el aula, se puede crear un ambiente de aprendizaje que despierte la curiosidad y el entusiasmo de los niños por aprender.

El objetivo de un modelo instruccional bien diseñado, de acuerdo con Guzmán et al. (2020), es motivar a los estudiantes, promover la interiorización de conocimientos y mejorar las habilidades cognitivas para alcanzar aprendizajes significativos en diversos entornos. Además, busca recompensar a los estudiantes mediante el reconocimiento de sus logros, fomentar el ánimo de superación y

fortalecer el trabajo en equipo. De tal manera, un modelo instruccional eficaz representa una herramienta esencial debido a que, al incentivar a los alumnos, facilita la adquisición de conocimientos de manera significativa, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y la colaboración, lo que permite enriquecer los procesos de aprendizaje en diferentes entornos educativos y laborales.

La implementación de un modelo instruccional bien estructurado en el aula de clase ofrece una variedad de beneficios que van más allá del simple proceso de enseñanza y aprendizaje. Antolín (2020), enfatiza que, si se aplica correctamente, este enfoque puede despertar un alto nivel de motivación en los estudiantes, fomentar el trabajo en equipo y recompensar el esfuerzo individual. Un modelo instruccional efectivo no solo enriquece el ambiente educativo, sino que también promueve la autonomía del estudiante y fortalece su compromiso con el aprendizaje a lo largo del tiempo.

Genially es un recurso didáctico que permite la creación de contenido interactivo, cuyo objetivo es, permitir que cualquier usuario, sin conocimientos de informática, pueda crear contenido interactivo similar al que antes solo podían desarrollar profesionales en relación con Genially (2019). Entre los beneficios que brinda esta plataforma digital destaca la accesibilidad, facilitando la creación de contenido atractivo e interactivo; versatilidad al crear una amplia variedad de recursos educativos y eficacia para promover un aprendizaje más dinámico y efectivo. De esta manera, Genially abre las puertas a un mundo de posibilidades creativas, empoderando a los usuarios para que sean protagonistas de su propio aprendizaje.

La plataforma en línea se presenta como una herramienta dinámica y versátil que promueve la innovación en la enseñanza de la lectura. Al facilitar la creación de contenido interactivo, ejercicios de comprensión lectora y juegos educativos, Genially ofrece una experiencia de aprendizaje enriquecedora que fortalece las competencias de lectura y escritura de los estudiantes según Chasipanta (2023). De manera que, el uso de Genially no solo estimula la participación activa de los estudiantes, sino que también contribuye significativamente a su desarrollo integral en el ámbito de la lectura y escritura, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo actual.

El análisis de las ventajas ofrecidas por la herramienta Genially, revela una serie de atributos que la convierten en una herramienta altamente eficiente para el entorno educativo. Chasipanta (2023), destaca por su interfaz de fácil manejo en español, una amplia gama de plantillas adaptables para el trabajo colaborativo, y su ligereza que permite la personalización de elementos manteniendo la originalidad en las presentaciones. Además, su compatibilidad con dispositivos móviles y la rápida gestión de información y productos finales son características destacadas. De manera que, la Genially no solo facilita la creación y edición de contenido educativo, sino que también

ofrece una gestión eficiente de la información y la posibilidad de almacenamiento en la nube, lo que la convierte en una herramienta indispensable para los educadores en la actualidad.

El modelo de Design Thinking, centrado en el trabajo en equipo, según Rauth et al. (2010), fomenta el aprendizaje cognitivo mediante la resolución de problemas complejos. Su enfoque se centra en generar ideas y encontrar soluciones innovadoras para desafíos multifacéticos. Este proceso, caracterizado por la innovación y la orientación humana, se ha integrado en la educación, promoviendo la creatividad y la innovación con un enfoque flexible y empático. De este modo, el fin de la utilización este modelo en el estudio es desarrollar soluciones creativas y centradas en los niños, mejorando así la experiencia educativa en la lectura y potenciando su proceso de aprendizaje.

Puñales et al. (2017), indican que lectura no se limita a la simple decodificación de símbolos y letras, sino que se configura como un proceso complejo que involucra habilidades de escucha, habla y escritura. En un contexto donde los símbolos adquieren significado para comunicar ideas, la lectura y la escritura se erigen como pilares fundamentales para el desarrollo del individuo. Saber leer y escribir no solo es una herramienta fundamental para desenvolverse en la sociedad actual, también abre las puertas al conocimiento y la participación activa en el mundo.

Las herramientas digitales pueden ser una poderosa herramienta para el aprendizaje de los niños, siempre que se usen de forma responsable y segura. Los padres y educadores juegan un papel fundamental en la educación digital de los niños, guiándolos y acompañándolos en este proceso. Entre los beneficios de la educación con herramientas digitales está el desarrollo de un entorno de aprendizaje más interactivo y dinámico, formación de competencias para afrontar los desafíos del futuro, enseñar a los estudiantes a aprender por sí mismos.

Espinoza et al. (2020), manifiestan que, en definitiva, las herramientas digitales no son una moda pasajera, sino una realidad que llegó para quedarse en el ámbito educativo. Su uso responsable y estratégico, de la mano de una adecuada guía por parte de padres y educadores, abre un mundo de posibilidades para el aprendizaje de los niños.

Por consiguiente, este estudio se enmarca dentro de la línea de investigación Arte, Cultura y Universidad, específicamente en la sublínea de Pedagogías Creativas e Innovadoras. Surge así la interrogante ¿De qué manera Genially como estrategia didáctica puede desarrollar hábitos lectores en estudiantes de seis a siete años? Con el

propósito de abordar esta cuestión, se llevó a cabo una experiencia educativa en el contexto del segundo año A de la Escuela Colombia, ubicada en la parroquia Nazón.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación adoptó un enfoque mixto, integrando métodos cuantitativos para estudiar el impacto de Genially como estrategia didáctica en la lectura de estudiantes de seis y siete años. Se empleó un alcance descriptivo para examinar la relación entre la variable independiente (Genially) y la variable dependiente (estrategia didáctica). Debido a la falta de control absoluto sobre la clase, se optó por un diseño cuasiexperimental, con recolección de datos antes y después de la intervención, siguiendo un diseño de cohorte longitudinal.

Los enfoques metodológicos empleados en este estudio son el hipotético-deductivo para abordar la pregunta de investigación, y el histórico-lógico para desarrollar el marco teórico y contextualizar el estado del arte. A su vez, se implementaron métodos de análisis interpretativos para captar las expectativas y experiencias de los estudiantes, junto con métodos estadísticos para el análisis de datos cuantitativos. Esta combinación metodológica se propone para obtener una comprensión más completa y profunda del tema.

La investigación se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Colombia, una institución centenaria ubicada en la parroquia Nazón del cantón Biblián. La población estudiantil consta de 230 alumnos y cuenta con 11 docentes que abarcan desde el nivel inicial hasta la básica media. El estudio se centró en estudiantes con edades comprendidas entre los seis y siete años, con una distribución de 10 niñas y 13 niños.

La encuesta se administró de manera presencial obteniendo el consentimiento informado de los padres. Dicho instrumento constó de 20 preguntas aplicadas antes y después a lo largo de la investigación medidas mediante la escala de Likert, la cual evaluaba la participación y motivación de los estudiantes, así como los factores que los impulsan a leer. Esta encuesta fue validada mediante el método Delphi y se determinó una fiabilidad alfa de 0.927. El análisis de los datos se realizó por medio del software JASP, el cual permitió identificar y asociar variables significativas para el estudio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Después de realizar el análisis de las variables con la prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad, se estableció que las 20 preguntas presentaban distribuciones no paramétricas, debido a que $p < 0.05$.

Tabla 1. Contraste T para el análisis de pre test y post test.

		Contraste				Estadístico	gl	p
Total		Welch				-1.073	32.367	0.291
		Mann-Whitney				267.500		0.956
	Grupo	N	Media	DT	ET	Coeficiente de variación		
Total	Pre test	23	89.391	13.554	2.826	0.152		
	Post test	23	92.783	6.782	1.414	0.073		

Los resultados presentados en la Tabla 1 indican que la prueba T de Welch como la prueba de Mann-Whitney muestran que no existe una diferencia significativa entre los dos grupos. Los valores p obtenidos son superiores a 0.05, lo que sugiere que las diferencias observadas no alcanzan un nivel de importancia estadística. En consecuencia, no se dispone de evidencia suficiente para afirmar que las medias o medianas de los dos grupos difieren entre sí.

Tabla 2. Tabla de frecuencias para la pregunta diversión.

Test	Diversión	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Pre test	No me gusta ni me disgusta	2	8.696	8.696	8.696
	Me gusta poco	5	21.739	21.739	30.435
	Me gusta mucho	16	69.565	69.565	100.000
	Ausente	0	0.000		
	Total	23	100.000		
Post test	No me gusta ni me disgusta	0	0.000	0.000	0.000
	Me gusta poco	7	30.435	30.435	30.435
	Me gusta mucho	16	69.565	69.565	100.000
	Ausente	0	0.000		
	Total	23	100.000		

Después de la intervención realizada entre el pre test y el post test (Tabla 2), los participantes experimentaron un ligero aumento en su nivel de diversión o disfrute al realizar actividades de lectura, al reducirse la respuesta neutral “No me gusta ni me disgusta” y aumentar la respuesta. “Me gusta poco”, manteniéndose estable la proporción de quienes respondieron disfrutarlo mucho.

Tabla 3. Tabla de frecuencias para medir la motivación.

Test	P3_diversion	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Pre test	No me gusta nada	1	4.348	4.348	4.348
	No me gusta ni me disgusta	1	4.348	4.348	8.696
	Me gusta poco	6	26.087	26.087	34.783
	Me gusta mucho	15	65.217	65.217	100.000
	Ausente	0	0.000		
	Total	23	100.000		
Post test	No me gusta nada	0	0.000	0.000	0.000
	No me gusta ni me disgusta	0	0.000	0.000	0.000
	Me gusta poco	8	34.783	34.783	34.783
	Me gusta mucho	15	65.217	65.217	100.000
	Ausente	0	0.000		
	Total	23	100.000		

El análisis reveló una mejora significativa entre el antes y el después. La Tabla 3 indica que en el pre test se observó que un pequeño porcentaje de estudiantes mostraba niveles bajos de motivación, mientras que la mayoría exhibía un alto nivel de motivación.

Sin embargo, luego de realizar actividades con Genially, en el post test, se evidencio que se eliminaron por completo los niveles bajos de motivación, manteniendo estable el porcentaje de alta motivación y aumentando la proporción de estudiantes con motivación moderada. El uso de Genially asumió un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, demostrando una efectiva mejora en los niveles de motivación hacia la lectura.

Tabla 4. Tabla de frecuencias acerca de las preferencias lectoras.

Test	P7_preferencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Pre test	No me gusta nada	2	8.696	8.696	8.696
	Me gusta un poco	4	17.391	17.391	26.087
	Me gusta mucho	17	73.913	73.913	100.000
	Ausente	0	0.000		
	Total	23	100.000		
P o s t test	No me gusta nada	0	0.000	0.000	0.000
	Me gusta un poco	6	26.087	26.087	26.087
	Me gusta mucho	17	73.913	73.913	100.000
	Ausente	0	0.000		
	Total	23	100.000		

Los cambios observados en la Tabla 4 demuestran que la estrategia utilizando Genially para enseñar habilidades lectoras a los estudiantes tuvo un impacto positivo en la motivación de los niños. Aquellos que inicialmente no disfrutaban de la lectura, pasaron a tener al menos un nivel moderado de disfrute, y no hubo ningún caso de rechazo total hacia la lectura. En consecuencia, los datos muestran que la intervención por la estrategia propuesta aplicada fue efectiva para mejorar la motivación y el interés por en los estudiantes, logrando eliminar el desinterés completo y aumentando la proporción de aquellos que al menos tienen un nivel moderado de gusto por la lectura.

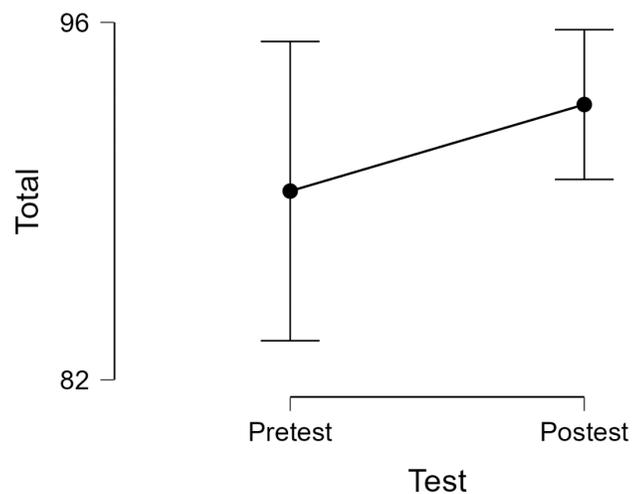


Figura 1. Análisis de pre y post test.

La Figura 1 muestra una notable mejora a nivel general y estudio de las variables analizadas en el estudio, en relación con la participación, motivación e interés de los estudiantes hacia la lectura. Desde un puntaje inicial de alrededor de 82 en el pre test, se observa un aumento notable aproximadamente 96 en el post test. Esta tendencia ascendente sugiere un incremento positivo en la participación y motivación de los estudiantes hacia la lectura después de utilizar Genially en la intervención educativa. El cambio abrupto y significativo reflejado en la gráfica indica el impacto sustancial de la metodología aplicada en el desarrollo.

El uso de Genially como estrategia didáctica para la lectura es altamente beneficioso en la educación moderna. Su interactividad permite una mayor inmersión y participación de los estudiantes, transformando textos estáticos en experiencias dinámicas. Además, la plataforma hace el contenido visualmente atractivo e incorpora elementos interactivos como cuestionarios, infografías y vídeos, manteniendo el interés y la motivación del lector.

De acuerdo con Otero, (2021), en su estudio realizado cuyo objetivo fue fortalecer el proceso de comprensión lectora mediante la implementación de una estrategia lúdico-pedagógica utilizando el software Genially. Los resultados mediante el análisis comparativo entre las pruebas iniciales y finales en estudiantes resultaron positivos tras la implementación de Genially. Inicialmente, la mayoría de los estudiantes se encontraban en niveles bajos de comprensión lectora. Después de utilizar Genially, se observó una disminución significativa en estos niveles, con varios estudiantes alcanzando niveles altos y superiores. Este progreso sugiere que la metodología no solo motivó a los estudiantes, sino que también mejoró notablemente sus habilidades de comprensión lectora y comunicativas.

La accesibilidad y versatilidad de Genially permiten a educadores y estudiantes, sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados, diseñar y personalizar materiales de lectura adaptados a diversos estilos de aprendizaje. De este modo, Genially no solo generaliza la creación de contenido educativo, también promueve un aprendizaje más efectivo y centrado en el alumno, consolidándose como una valiosa estrategia para mejorar la comprensión y el disfrute de la lectura en diversos entornos educativos.

Propuesta

Tras identificar la falta de motivación e interés en la lectura durante el análisis del pre test, surgió la necesidad de desarrollar una propuesta de estrategia gamificada. Esta estrategia, implementada utilizando la herramienta Genially, se titula “Genially: Innovando la Didáctica para Potenciar la Lectura en Niños de 6 a 7 Años”.

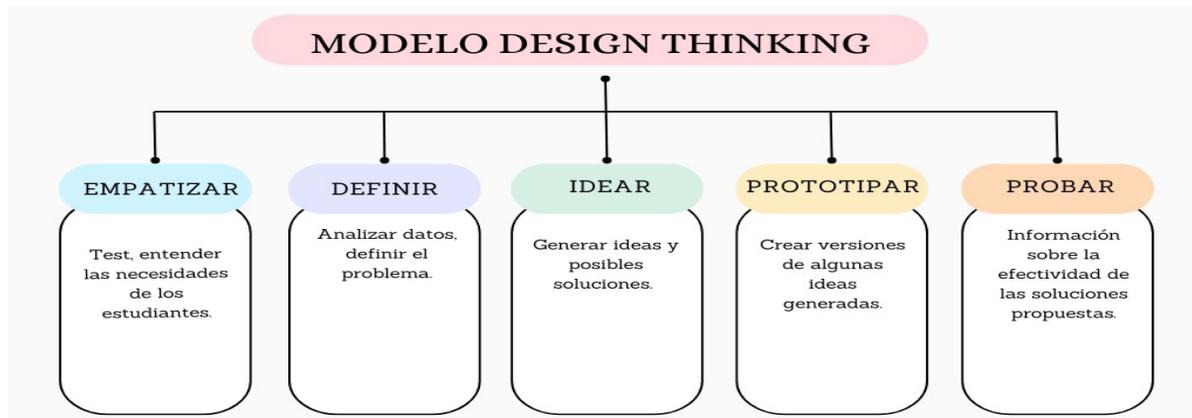


Figura 2. Modelo instruccional Design Thinking.

La lectura inicia (Figura 2) en edades tempranas en donde el niño va desarrollando el gusto y hábito de leer, la imaginación y la creatividad ya que cuando se aprende a leer se abren las puertas a la educación, es por ello que debemos aprovechar estas edades y potenciar la lectura mediante el uso de estrategias tecnológicas como por ejemplo Genially se aplicó la siguiente adaptada al diseño instruccional Design Thinking que se compone de las siguientes fases:

- **Empatizar:** se realizó un test de motivación a la lectura sobre sus intereses, preferencias para poder conocer la realidad.
- **Definir:** en esta etapa se revisaron y analizaron los datos obtenidos en el pre test para definir el problema al que se le dio solución utilizando una estrategia gamificada.
- **Idear:** luego de analizar los datos sobre las preferencias lectoras se creó una estrategia didáctica que combinó elementos lúdicos e interactivos para mejorar el interés y la comprensión lectora mediante el uso de Genially.
- **Prototipar:** se creó una estrategia tecnológica basada en una serie cómica de preferencia de los estudiantes “Paw Troll” la misma que fue seleccionada y probada en el aula de cómputo.
- **Probar:** se observó que luego de la aplicación los estudiantes pusieron más empeño y ganas por leer por lo cual se aplicó nuevamente esta estrategia, resultando útil y entretenida para los mismos.

Con estas actividades, se aseguró un proceso de diseño instruccional basado en Design Thinking que no solo fue creativo y colaborativo, sino que también se centró en las necesidades y preferencias de los niños, utilizando Genially de manera efectiva para mejorar sus habilidades lectoras.

CONCLUSIONES

Este estudio abordó la falta de interés en la lectura en niños de seis y siete años, respaldado por datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura que señalan un bajo rendimiento educativo en lectura en Ecuador. Se implementó Genially como una estrategia innovadora en la Escuela Colombia de la parroquia Nazón para mejorar esta situación. De acuerdo con la información analizada Genially, es una herramienta digital versátil, se exploró como un recurso para aumentar el interés y la participación de los estudiantes en la lectura. De acuerdo a estudios realizados los resultados indicaron que Genially puede ser una herramienta valiosa para promover hábitos lectores positivos en los estudiantes de edades tempranas.

La investigación combinó métodos cuantitativos para explorar el impacto de Genially en la lectura de niños de básica elemental. Se empleó un diseño cuasiexperimental, recolectando datos antes y después de la intervención. Además de un enfoque hipotético-deductivo para abordar la pregunta de investigación y un enfoque histórico-lógico para desarrollar el marco teórico. La investigación se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Colombia, el instrumento fue validado mediante el método Delphi, constaba de 20 preguntas evaluando la participación y motivación de los estudiantes. Los datos se analizaron utilizando el software JASP para identificar variables significativas.

Las pruebas estadísticas no revelaron diferencias significativas entre el pre test y post test, el análisis detallado mostró mejoras notables en variables clave relacionadas con la actitud y participación de los estudiantes hacia la lectura después de usar Genially. Además, se evidenció un aumento en el disfrute y la diversión al leer, con menos respuestas neutrales y más respuestas positivas. Conjuntamente los resultados indicaron una mejora en la motivación, eliminando los niveles bajos y aumentando la proporción de estudiantes moderadamente motivados. De igual forma, aquellos estudiantes que inicialmente no disfrutaban de la lectura mostraron al menos un nivel moderado de disfrute después de la intervención. El análisis gráfico complementario reflejó una tendencia ascendente en la participación general de los estudiantes hacia la lectura. En consecuencia, aunque no se encontraron diferencias estadísticas significativas en las evaluaciones generales, la metodología utilizada con Genially tuvo un impacto positivo en la actitud y participación de los estudiantes hacia la lectura, mejorando aspectos cruciales en las variables de interés.

La estrategia gamificada “Genially: Innovando la Didáctica para Potenciar la Lectura en Niños de 6 a 7 Años” nació como respuesta a la falta de motivación e interés en la lectura identificada en el pre test. Inspirada en el modelo

instruccional Design Thinking, se llevó a cabo un proceso creativo y colaborativo que se centró en las necesidades y preferencias de los estudiantes. Mediante el uso de Genially, se diseñó una estrategia didáctica que combinó elementos lúdicos e interactivos, como la serie cómica “Paw Troll”. Tras su implementación y evaluación en el aula, se observó un aumento significativo en el empeño y el interés por la lectura entre los estudiantes, validando así la efectividad de la estrategia para mejorar las habilidades lectoras en este grupo de edad. Este enfoque, basado en Design Thinking y potenciado por Genially, demostró ser una herramienta útil y entretenida para fomentar la lectura en los niños, asegurando un proceso de diseño instruccional centrado en el alumno y adaptado a sus necesidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antolín, M. (2020). *Gamificación y Flipped classroom en la enseñanza del español como lengua extranjera*. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Cantabria.
- Chasipanta-Llulluma, R.-P. (2023). *Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura en niños segundo de básica*. (Trabajo de titulación). Universidad Nacional de Educación.
- Ecuador. Ministerio de Educación y Cultura. (2017). *Plan Nacional de Promoción del Libro y Lectura “José de la Cuadra”*. https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2018/09/42_Plan_Nacional_Lectura_Ecuador-1.pdf
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2024). *Colmena Herramientas para la construcción participativa de los Instrumentos de la gestión escolar*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/04/Colmena-modulos-integrados.pdf>
- Espinoza-Pérez, R.-G., García-Herrera, D.-G., Álvarez-Lozano, M.-I., & Erazo-Álvarez, J.-C. (2020). Genially y Powtoon como recursos didácticos en Básica Elemental. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 439–457. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1053>
- García-Rodríguez, A., & Gómez-Díaz, R. (2016). Lectura Digital Infantil. Dispositivos, Aplicaciones y Contenidos. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 43(1), 1–4. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v43n1eRs1>
- Genially. (2019). *Aprende todo sobre los contenidos interactivos*. <https://blog.genially.com/contenidos-interactivos/>
- González-Moya, O., Ramos-Rodríguez, E., & Vásquez-Saldías, P. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación matemática, un estudio exploratorio. *Revista de Educación a Distancia*, 21(68), 1–22. <https://doi.org/10.6018/red.485331>

- Gortaire-Díaz, D., Beltrán-Moreno, M., Mora-Herrera, E., Reasco-Garzón, B., & Rodríguez-Torres, M. (2023). Constructivismo y conectivismo como métodos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria actual. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 14046–14058. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4672
- Guzmán-Rivera, M.-Á., Escudero-Nahón, A., & Cancho-la-Magdaleno, S.-L. (2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica*, 54. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2020\)0054-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2020)0054-002)
- Isquise-Aroni, M.-E., & Rivera-Rojas, L.-G. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. (Trabajo de investigación). Universidad San Ignacio de Loyola.
- López-Arciniega, L.-A., Ramírez-Covarrubias, A.-C., Villegas-González, M.-P., & Arriaga-Nabor, Ma.-O. (2023). Gamificación en la Educación Superior. *CISA*, 5(5), 1–13. <https://doi.org/10.58299/cisa.v5i5.59>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura. (2019). *La UNESCO llama a fortalecer los aprendizajes en Ecuador y destaca sus avances en Matemática y Ciencias en séptimo grado*. <https://fucav.org/wp-content/uploads/2023/11/INFORME-ERCE.pdf>
- Otero-Hamburfer, M.-J. (2021). *Implementación de Genially como estrategia Lúdico-pedagógico para fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de grado cuarto del colegio del Sagrado Corazón-Calle 74 de Barranquilla (Atlántico)*. (Trabajo de Grado). Universidad de Santander.
- Peñas-Moreno, M.-C., García-Herrera, D.-G., Guevara-Vizcaíno, C.-F., & Erazo-Álvarez, J.-C. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *KOINOMIA*, 1(1), 570–588. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.798>
- Pin Neira, M. C., & Carrión Mielles, J. E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Revista Científica Sinapsis*, 21(1). <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>
- Puñales-Ávila, L., Fundora-Martínez, C., & Torres-Estrada, C.-D. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas*, 1(37), 124–132. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/478055147009.pdf>
- Rauth, I., Köppen, E., Jobst, B., & Meinel, C. (2010). Design Thinking: An Educational Model towards Creative Confidence. *ICDC*. <https://www.designsociety.org/publication/30267/Design+Thinking%3A+An+Education-al+Model+towards+Creative+Confidence>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf